

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL

PROYECTO DE GRADUACION

PREVIO OBTENCION DEL TITULO DE:

**TECNOLOGO EN DISEÑO GRAFICO Y
PUBLICITARIO**

TEMA:

CREACION Y ANIMACION DE PERSONAJE

MANUAL DE DISEÑO

AUTOR:

KARLA PAOLA CARBO PINCAY



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PERLAS**

DIRECTOR:

LCDO. DAVID CHOEZ

**A Ñ O
2008**

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNOLOGO EN DISEÑO GRAFICO Y
PUBLICITARIO**

**TEMA:
CREACIÓN Y ANIMACIÓN DE PERSONAJE**

MANUAL DE DISEÑO

**AUTOR:
KARLA PAOLA CARBO PINCAY**

**DIRECTOR:
LCDO. DAVID CHOEZ**



**AÑO
2008**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a ESPOL, por los conocimientos adquiridos a los Licenciados que han estado en la realización de este proyecto como son:

El Lcdo. Benjamín Gallardo y Lcdo. David Choez.

A todos los que me apoyaron de una manera u otra, y sobre todo a mis abuelos y a mis padres, gracias.



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, que es mi guía en todo momento, a mis queridos abuelos Victor Pincay Alvarado y Elba Villacís Dumes, a mis padres, Washington Carbo Ramírez y Diana Pincay Villacís, a mis tíos, a la institución y a todos aquellos, que estuvieron a mi lado apoyándome para que este proyecto se realice.



DECLARACIÓN EXPRESA

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

(Reglamento de Exámenes y títulos profesionales de ESPOL)



Firma del Director del proyecto



Lcdo. David Choez



Firma del autor del proyecto

Karla Paola Carbo

Karla Paola Carbo Plncay



RESUMEN

En este manual encontraran de manera minuciosa la animación de un personaje, desde su creación hasta la realización el mismo.

Es un proceso de mucha creatividad y lleno de detalles, en el cual, siempre estuvieron presentes impartiendo sus conocimientos los Lic. Benjamín Gallardo (creación del personaje), y el Lic. David Choez (animación de personaje).

En desarrollo, tuvimos la tarea de realizar un personaje, comenzamos por nosotros mismos utilizando el feedback, el cual consta del aspecto físico, carácter, virtudes, defectos y mojo. Gracias al feedback aprendimos a observar y darnos cuenta que cada caricatura o personaje en si tiene una vida propia.

Seguido realizamos el rouge, que son los rasgos. Aprendimos lo que es un prólogo, desarrollo, clímax, desenlace y epílogo, gracias a esto creamos tiras cómicas de cuatro cuadros.

Luego se llevo a cabo el modelado del personaje, en el que se emplean varios materiales, para el esqueleto: alambre de preferencia grueso para darle una mayor estabilidad y se lo forra con cobre, tornillos para clavarlo a la base, la cual es de madera. Finalmente se comienza a moldearlo con plastilina acorde a nuestros bocetos. (Existen mucha variedad para realizar un personaje, desde esqueletos elaborados y látex. Por cuestión de tiempo se escogió, los materiales antes mencionados).

Procedemos a la realización del Story Board, se hacen sus correcciones para así cuadro a cuadro escanearlos y hacer un ensayo de cómo quedara el movie. Seguidamente se lo modela en el software CINEMAD 4D 10, el cual pasara por cambios, texturización, luces y así obtener el producto final.



ÍNDICE CONTENIDO

	Pág.
CAPITULO 1	
1. ANTECEDENTES.....	1
1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM.....	1
1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1
CAPITULO 2	
2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN.....	1
2.1 SITUACIÓN ACTUAL.....	1
2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	1
2.1.2 DELIMITACIÓN.....	1
2.1.3 MOTIVACIÓN.....	1
2.2 JUSTIFICACIÓN.....	1
CAPITULO 3	
3. PROPUESTA.....	1
3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	1
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	1
3.3 MARCO CONCEPTUAL.....	1
3.4 PRESUPUESTO.....	1
3.5 PRESUPUESTO DE HARDWARE.....	2
3.6 PRESUPUESTO DE SOFTWARE.....	2
CAPITULO 4	
4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO.....	1
4.1 ANÁLISIS.....	1
4.2 COMPARACIÓN.....	1
CAPITULO 5	
5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	1
5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	1
5.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	2
5.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	2
5.4.2 ORGANIGRAMA.....	2
CAPITULO 6	
6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	1
6.1 PRE-PRODUCCIÓN.....	1
6.1.1 STORY BOARD.....	1
6.1.2 ANTECEDENTES.....	2
6.1.3 ANTECEDENTES DEL PERSONAJE.....	3
6.1.4 HISTORIA DEL PERSONAJE.....	3
6.1.5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	3
6.2 CREACIÓN DEL PERSONAJE.....	4
6.2.1 POSES DEL PERSONAJE.....	4
6.2.2 TIPOLOGÍA DEL PERSONAJE.....	5
6.2.3 GESTUALIDAD.....	5
6.2.4 CONTROL ART.....	5
6.3. PRODUCCIÓN.....	6
6.3.1 MODELADO EN 3D.....	6
6.3.2 CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE EN 3D.....	6



6.3.3 TEXTURIZAR.....	15
6.3.4 JOINT.....	28
6.3.5 ANIMACIÓN.....	33
6.3.5.1 MORPH.....	33
6.3.5.2 ANIMACIÓN DEL PERSONAJE.....	39
6.4 POST PRODUCCIÓN.....	41
6.4.1 EDICIÓN.....	41
CAPITULO 7	
7. CONCLUSIONES.....	42
7.1 CONCLUSIÓN.....	42
7.2 RECOMENDACIONES.....	42

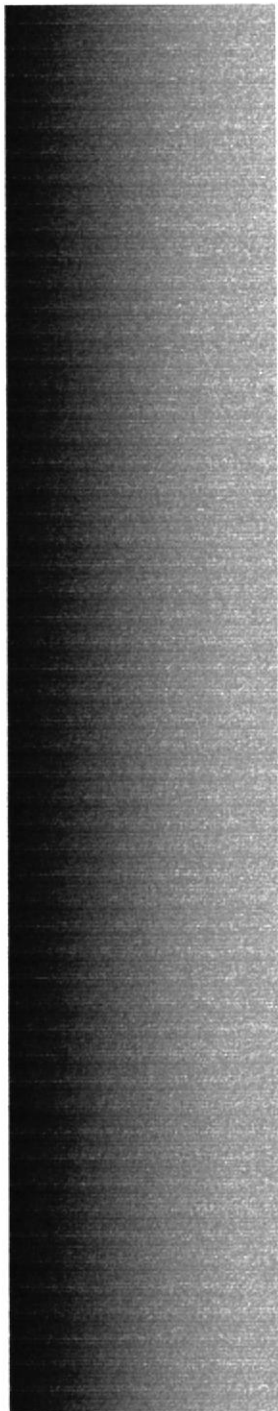


ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 6-1: Story board.....	8
Figura 6-2: Story board.....	9
Figura 6-3: Boceto.....	11
Figura 6-4: Boceto.....	11
Figura 6-5: Gestos.....	12
Figura 6-6: Gestos.....	12
Figura 6-7: Construcción de la cabeza.....	13
Figura 6-8: Construcción de la cabeza.....	13
Figura 6-9: Construcción de la cabeza.....	14
Figura 6-10: Construcción de la cabeza.....	14
Figura 6-11: Construcción de la cabeza.....	15
Figura 6-12: Construcción de las cabeza.....	15
Figura 6-13: Construcción de los manos.....	16
Figura 6-14: Construcción de los zapatos.....	16
Figura 6-15: Construcción de los zapatos.....	17
Figura 6-16: Construcción de las zapatos.....	17
Figura 6-17: Construcción del piernas.....	18
Figura 6-18: Construcción del cuerpo.....	18
Figura 6-19: Construcción del cuerpo.....	19
Figura 6-20: Unión de las manos con el cuerpo.....	19
Figura 6-21: Detalle del vestuario.....	20
Figura 6-22: Unión de la cabeza con el cuerpo.....	20
Figura 6-23: Modelado sin textura.....	21
Figura 6-24: Jerarquía.....	21
Figura 6-25: Texturizar.....	22
Figura 6-26: Material editor.....	22
Figura 6-27: Paleta de color.....	23
Figura 6-28: Material editor.....	23
Figura 6-29: Modelado con textura.....	24
Figura 6-30: Objetivos.....	24
Figura 6-31: Atributos.....	24
Figura 6-32: Modelado con textura.....	25
Figura 6-33: Modelado con textura.....	25
Figura 6-34: Modelado con textura.....	26
Figura 6-35: Atributos selección.....	26
Figura 6-36: Modelado con textura.....	27
Figura 6-37: Textura del rostro.....	27
Figura 6-38: Textura de las piernas.....	28
Figura 6-39: Guardar selección.....	28
Figura 6-40: Textura photoshop.....	29
Figura 6-41: Textura photoshop.....	29
Figura 6-42: Material editor.....	30
Figura 6-43: Textura photoshop.....	30
Figura 6-44: Aplicación de la textura.....	31
Figura 6-45: Textura aplicada.....	31
Figura 6-46: Modelado manzanas.....	32
Figura 6-47: Textura manzanas.....	32
Figura 6-48: Textura manzanas.....	33
Figura 6-49: Modelado yunque.....	33
Figura 6-50: Modelado yunque.....	34

Figura 6-51: Modelado yunque.....	34
Figura 6-52: Textura del yunque.....	35
Figura 6-53: Aplicación de joint.....	35
Figura 6-54: Aplicación de ik.....	36
Figura 6-55: Aplicación de ik.....	36
Figura 6-56: Coordenadas.....	37
Figura 6-57: Goal.....	37
Figura 6-58: Display.....	37
Figura 6-59: Atributos.....	37
Figura 6-60: Skin.....	38
Figura 6-61: Skin.....	38
Figura 6-62: Atributos weight.....	39
Figura 6-63: Controladores.....	39
Figura 6-64: Morph.....	40
Figura 6-65: Morph.....	40
Figura 6-66: Atributos morph.....	41
Figura 6-67: Gesticulaciones morph.....	41
Figura 6-68: Gesticulaciones morph.....	42
Figura 6-69: Render.....	42
Figura 6-70: Render.....	43
Figura 6-71: Resolución.....	43
Figura 6-72: Formato.....	44
Figura 6-73: Frame.....	44
Figura 6-74: Formato de video.....	45
Figura 6-75: Opciones.....	45
Figura 6-76: Personaje con join.....	46
Figura 6-77: Personaje con join.....	46
Figura 6-78: Personaje con join.....	47
Figura 6-79: Personaje con join.....	47
Figura 6-80: Edición.....	48
Figura 6-81: Edición.....	48





CAPÍTULO 1 ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM

Perteneciente al instituto de tecnologías, la Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM, es una de las diversas Académicas de ESPOL, en la cual se educan a los estudiantes en los Sistemas de Información y Diseño Gráfico Publicitario. Esta da a la sociedad Ecuatoriana toda Facilidad tecnológica, apoyarlos en la más alta tecnología disponible en el mundo de la computación. El Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico el cual en el transcurso del año 2006 tuvo identidad en su cambio un cambio en su identidad corporativa, y actualmente es Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), La que permitirá formar profesionales hasta cuarto nivel y seguir ofreciendo los servicios que anteriormente se daban en PROTCOM.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Desde hace más de una década la animación 3D ha sido tremendamente explorada en busca de una forma diferente de animación creando siempre prospectos para el futuro. Teniendo en cuenta que lo más importante en cualquier tipo de animación es el argumento del personaje el cual debe convencer a todo el que lo vea.





CAPÍTULO 2
SITUACIÓN ACTUAL Y
JUSTIFICACIÓN

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

1.3 SITUACIÓN ACTUAL.

El desarrollo de este personaje, su modelado y animación en 3D representan el objetivo alcanzado, luego de haber recibido los conocimientos impartidos durante el tópic de graduación.

1.3.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

La animación es efectuada en 3D, esta animación es acerca de True Una chica divertida, y que siempre logra lo que se propone. Es el sustento familiar de su hogar, y luchara para que sus hermanas, y madre siempre estén bien.

1.3.2 DELIMITACIÓN

La animación realizada en cinema 4D, la cual dura 1 minuto aproximadamente.

1.3.3 MOTIVACIÓN

Utilizar todo lo aprendido en el módulo, y aportar de alguna u otra manera ofreciendo un personaje nuevo.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Desarrollar un personaje de mi creación absoluta y llevarlo a la vida a través de una animación que denote todas sus características.





CAPÍTULO 3 PROPUESTA

3. PROPUESTA.

3.1 OBJETIVOS GENERALES

Realizar y mostrar como se crea el personaje desde sus inicios, como se va desarrollando la idea, el concepto del personaje, y como llegar hasta la animación en 3D del mismo.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

La concepción de un personaje el cual posee la característica únicas y específicas esto será demostrado en la animación en CINEMA 4D.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

En la animación mencionada anteriormente podremos observar, que constan los 12 principios básicos que toda animación requiere.

3.4 PRESUPUESTO.

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Creación del personaje	1	700.00	700.00
Desarrollo del personaje en 3D	1	600.00	600.00
Animación del personaje	1	700.00	700.00
Subtotal			2000.00
IVA			240.00
Total			2240.00

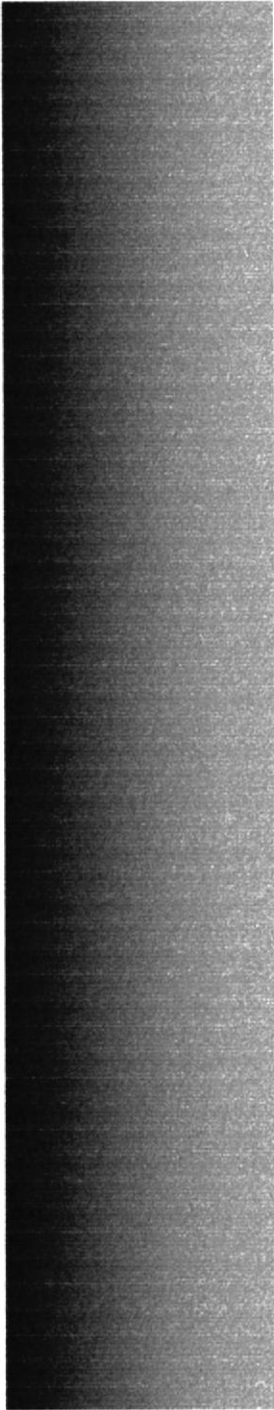


3.5 PRESUPUESTO DE HARDWARE

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Pc Procesador Dual Core de 3.2 Ghz Memoria RAM 1Gb Disco Duro de 250 Gb Tarjeta de video Ge-Force 512 MB DVD Writer LG 512 MB Mouse, teclado parlantes	1	1400.00	1400.00
Monitor LCD LG Flatron WIDE 19"	1	150.00	150.00
IMPRESORA HEWLETT PACKARD DESKJET 3940	1	90.00	90.00
PENDRIVER 1GB	1	40.00	40.00
SCANNER HEWLETT	1	90.00	90.00
		Subtotal	1770.00
		IVA	214.00
		Total	3752.40

3.6 PRESUPUESTO DE SOFTWARE

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Maxon Cinema 4D R10	1	5000.00	5000.00
Adobe Photoshop Cs2	1	400.00	400.00
Adobe Illustrator Cs2	1	400.00	400.00
Adobe After effects 6.0	1	600.00	600.00
Microsoft Word 2003	1	90.00	90.00
		Subtotal	6490.00
		IVA	778.80
		Total	7268.80



CAPÍTULO 4
ANÁLISIS Y COMPARACIÓN
DEL PRODUCTO

4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO.

4.1 ANÁLISIS

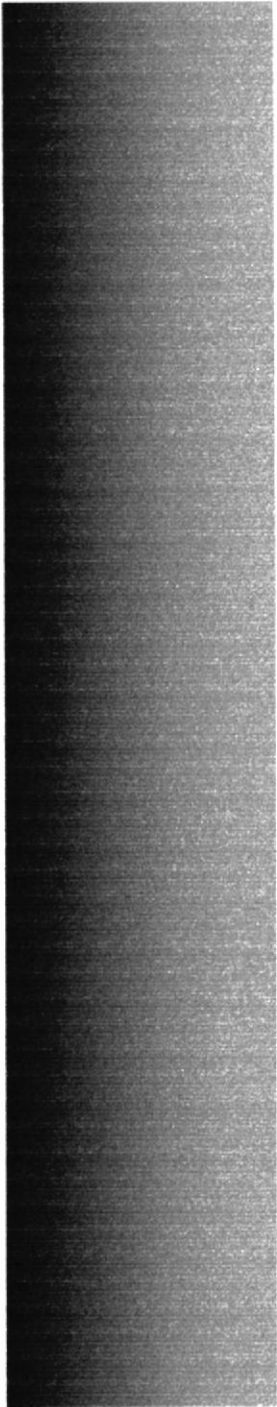
La constante competencia en el mundo de Publicidad y Diseño, exigen calidad en empresas, servicios que requieren de ideas creativas y bien fundadas. Para satisfacer las necesidades de los clientes.

Los cuales dependen de nuestros servicios con calidad ya que ellos requieren que sus productos sean atractivos para el consumidor.

4.2 COMPARACIÓN

En la actualidad tanto en el mercado extranjero como en el nacional, se da la animación en 3D, para televisión, cortos, cine, video juegos, etc. Esta tendencia no solo se la utiliza en comerciales, ya que son de mucha ayuda en la realización de ambientes virtuales, los cuales nos permiten la comprensión y uso de la misma para varios campos de las ciencias.





CAPÍTULO 5
REQUERIMIENTOS
OPERACIONALES E
INFRAESTRUCTURA

5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

1 computador ya sea Mac o Pc
 Procesador Dual Core de 3.2 Ghz
 Memoria RAM 1Gb
 Disco Duro 250 Gb
 Tarjeta de video Ge Force 512 Mb
 Monitor LG Flatron Wide19"
 DVD Writer LG
 Memoria interna de 512Mb
 Mouse
 Teclado
 Parlantes
 1 impresora Hewlett Packard deskjet 3940
 1 pendriver 1 Gb
 Scanner Hewlett Packard

5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Maxon Cinema 4D R10
 Adobe Photoshop Cs2
 Adobe Illustrator Cs2
 Adobe Alter Effects 6.0
 Microsoft Word 2003

5.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

Los Software que utilizamos para la realización de este proyecto fueron los siguientes:

Maxon Cinema 4D R10

En este software se realiza el modelado, animación y texturizado de el personaje en 3D

Adobe Photoshop Cs2

Utilizado para procesar las imágenes para el manual de diseño y para las texturas utilizado en el modelado.

Adobe illustrator Cs2

Utilización para la realización de las ilustraciones y control Art. del personaje

Adobe Alter Effects 6.0

Se lo utilizó para la edición de videos

Microsoft Word 2003

Fue utilizado para la creación del manual de Diseño del Proyecto de tópico

Nero 7.0 Pro Edition

Fue usado para la creación de DVD.

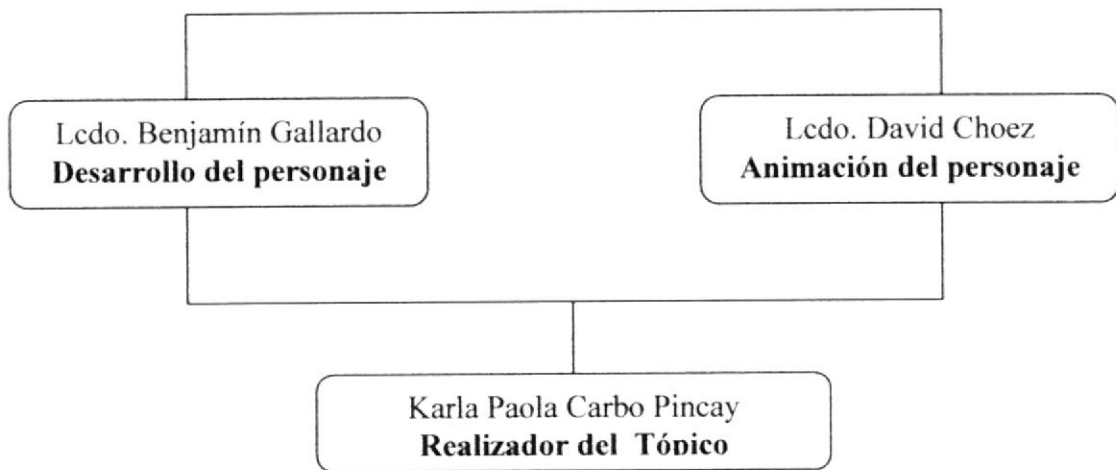


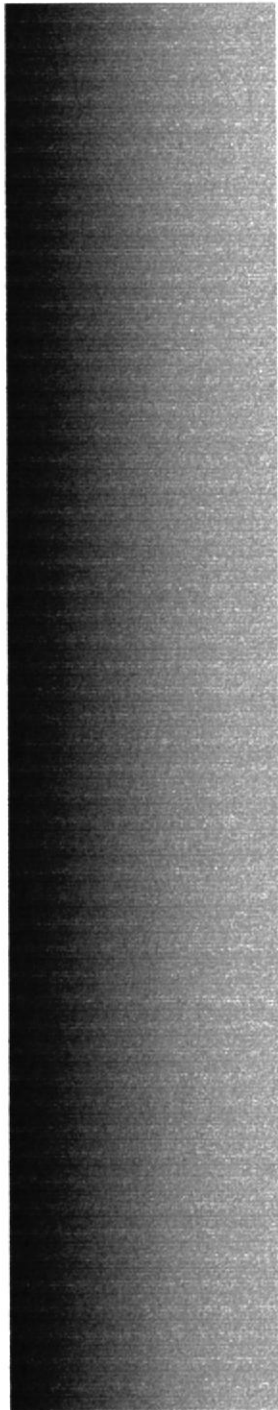
5.4 EQUIPO DE TRABAJO

5.4.1 GRUPO DE TRABAJO

Para la realización de este proyecto dos profesores, Lcdo. David Choez y Lcdo. Benjamín Gallardo, impartieron sus conocimientos, su guía para el desarrollo del personaje, su respectiva animación en conjunto, con un director de tónico y el alumno de Diseño Gráfico.

5.4.2 ORGANIGRAMA





CAPÍTULO 6
DESCRIPCIÓN DEL
PROCESO DE PRODUCCIÓN

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

6.1 PRE PRODUCCIÓN

6.1.1 STORY BOARD

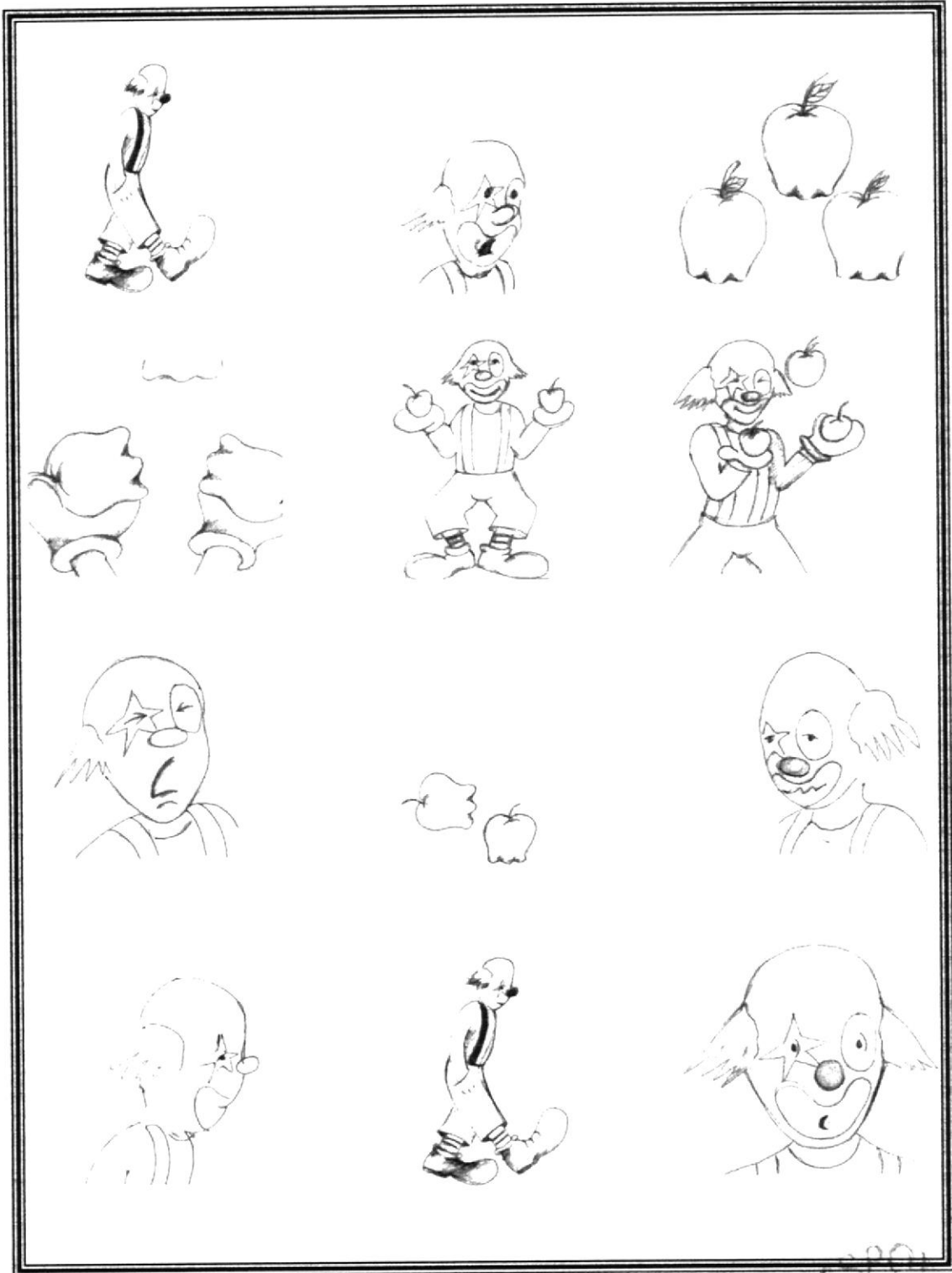


FIG 6-1: Story board

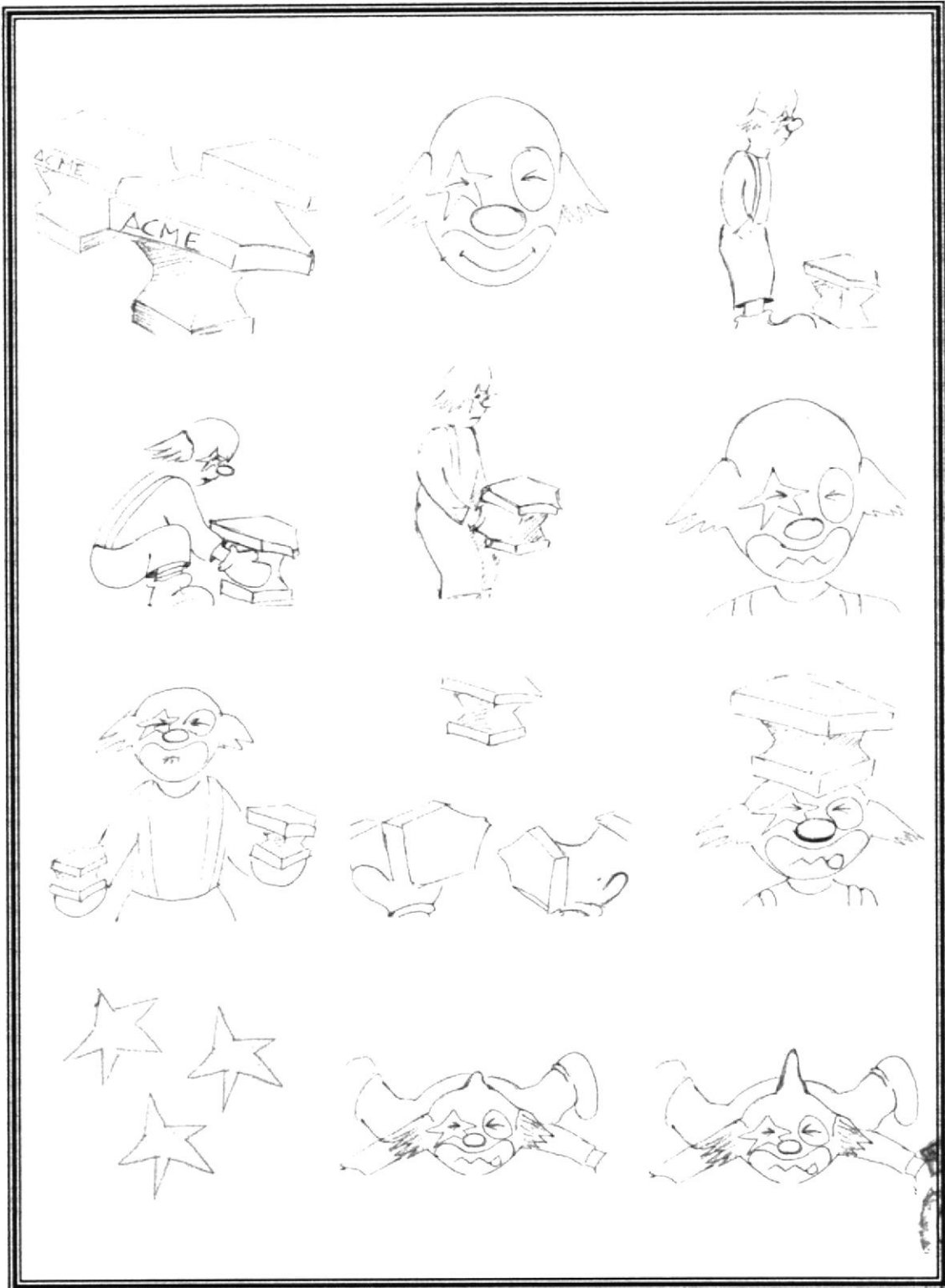


FIG 6-2: Story board

ESPOL
CAMPUS
PERALTA

6.1.2 ANTECEDENTES

De EDCOM nace el tópico de animación, el cual se divide a su vez en dos etapas como lo son desarrollo del personaje y animación 3D realizando varias propuestas hasta llegar al definitivo.

6.1.3 ANTECEDENTES DEL PERSONAJE

Nuestro personaje es el clásico cuadro de nuestro país el padre desempleado que anhela buscar un trabajo el cual le permita mantener a sus hijos

6.1.4 HISTORIA DEL PERSONAJE

Su nombre es Tomas Pérez, tiene 45 años es viudo, su esposa murió en un accidente de tránsito, 4 meses después de su muerte él se quedó sin trabajo su refugio eran las fotos de sus 2 hijos, Su suegra ganó la custodia y se quedó con los niños Ángel de 6 y Karen de 4, se quedó en la calle ya que perdió todo para pagar los gastos de atención en la clínica y sepelio de su mujer; se mudó a una pensión,

Su comida favorita es el jugo de naranja natural y una taza de café tinto junto a la sección de clasificados: hasta que un día encontró una vacante en una escuela de payasos (**Se necesita payaso principiante o con experiencia con tiempo disponible puertas adentro**).

El alisto su maleta e inmediatamente fue, paso un año y se graduó con honores y recibió su Licencia en la cual lo llamaron TOM el payaso

Caminaba siempre mirando el suelo o con la mirada perdida daba presentaciones en el domicilio del cumpleaños.

Hasta que gracias a la empresa les dio una presentación a sus hijos sin que ellos lo supieran ese día fue el más feliz de su vida.

Aunque fue duro para él volverse a separar de ellos lo asumió y prometió que pronto volvería para estar junto a ellos

6.1.5 DISEÑO METODOLÓGICO

Para realizar una animación de 3D se debe seguir los siguientes pasos

Fase de PRE- Producción

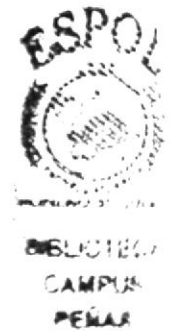
1. Carácter del personaje
2. Diseño del personaje
3. Creación del Story Board

Fase de Producción

1. Modelar el personaje en Cinema 4D
2. Animación del personaje
3. Renderizar

Post Producción

1. Edición de Video
2. Efectos añadidos para hacer más atractiva la animación



6.2 CREACIÓN DEL PERSONAJE

El nombre del personaje es TOM, el es un payaso su objetivo estar con sus hijos en cada historia de el encontramos sarcasmo para reflejar la sociedad misma utilizando la ambigüedad ya que la particularidad de este payaso es su tristeza pero en su rostro dibujada una sonrisa

6.2.2 POSES DEL PERSONAJE



FIG 6-3: Boceto

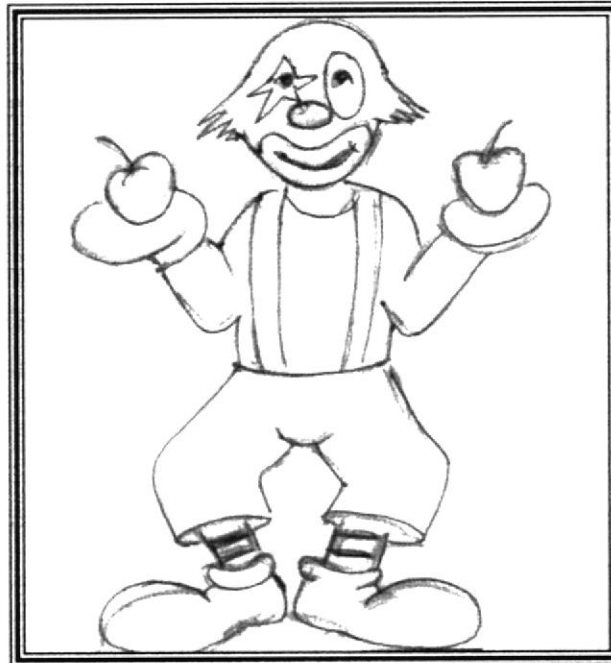


FIG 6-4: Boceto

6.2.3 TOPOLOGÍA BÁSICA DEL PERSONAJE

Se debe demostrar cual es la forma o apariencia del personaje.

Este es un personaje que posee un físico común lleno de inseguridades pero que sabrá levantarse y luchar por conseguir lo que quiere, sus hijos

6.2.4 GESTUALIDAD

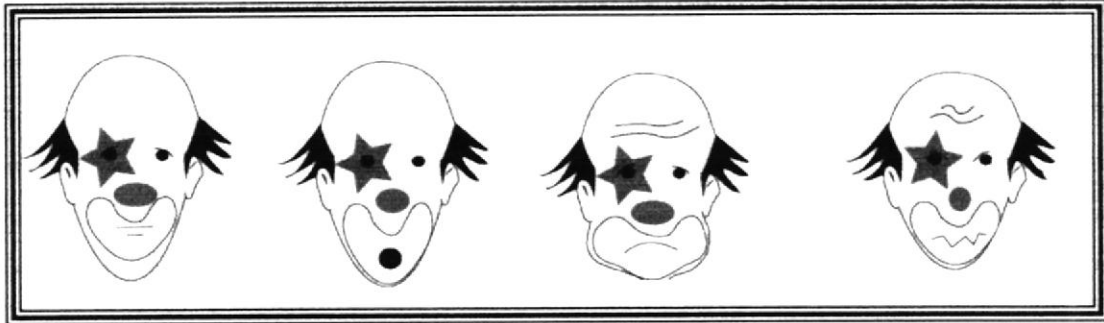


FIG 6-5: Gestos

6.2.5 CONTROL ART

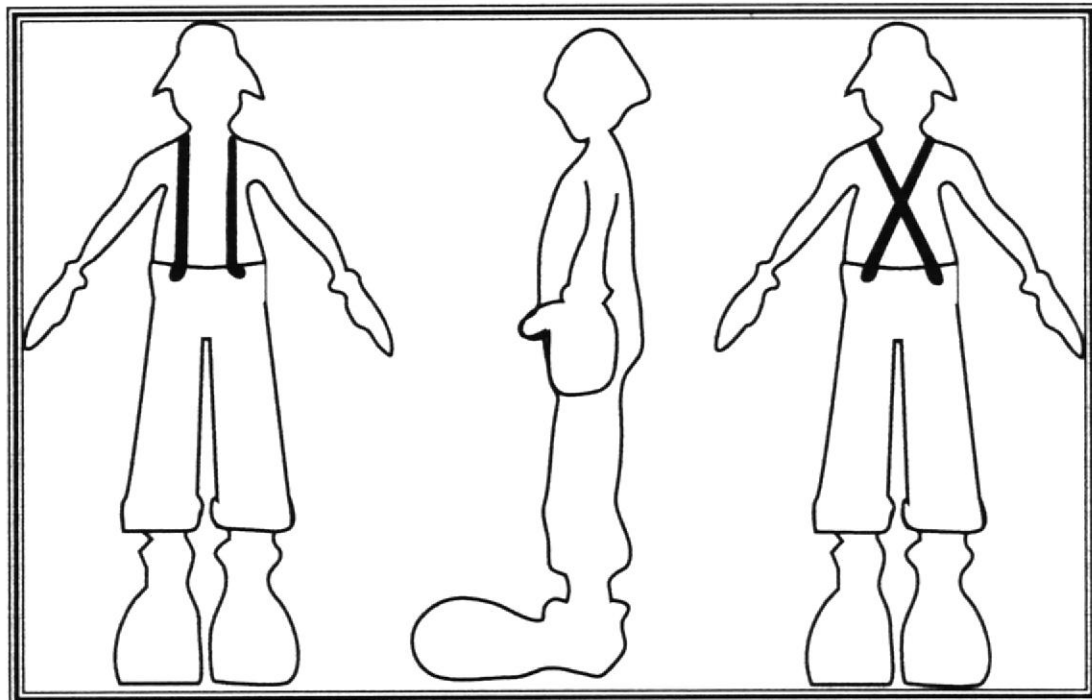


FIG 6-6: Gestos

BIBLIOTECA
CALLES
PEREZ

6.3 PRODUCCIÓN

6.3.1 MODELADO EN 3D

Para realizar este modelado utilice como referencia un modelado del personaje el cual se lo realizó en plastilina y luego llevado a 3D.

6.3.2 CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE EN 3D

Construcción de la cabeza

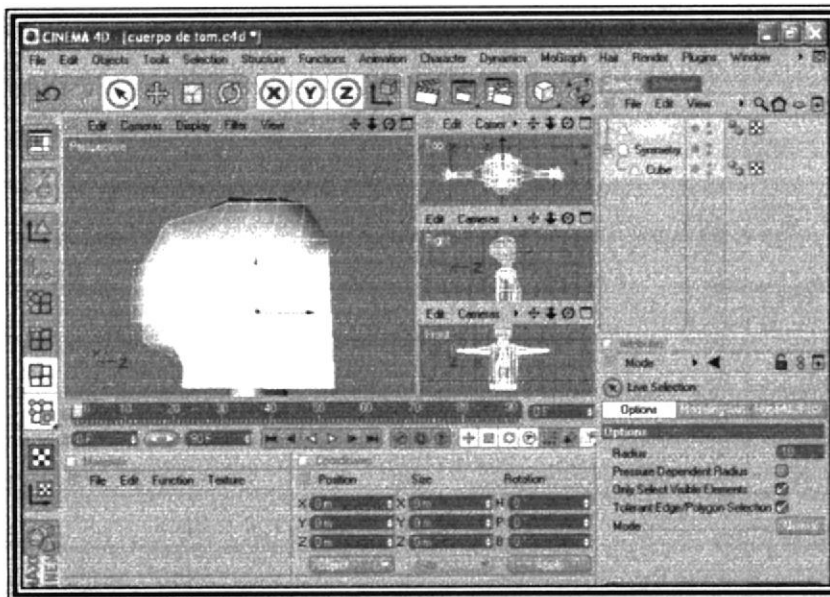


FIG 6-7: Construcción de la cabeza

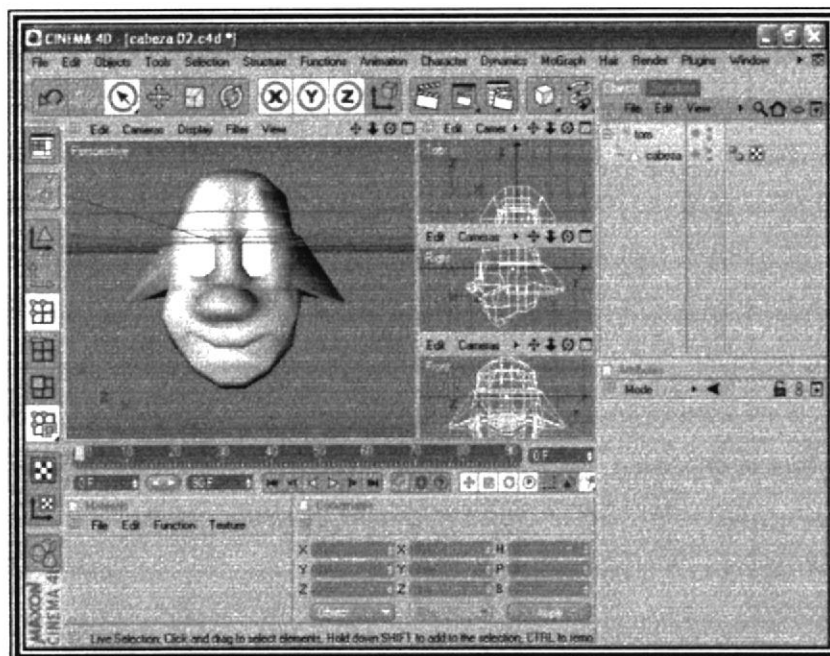


FIG 6-8: Construcción de la cabeza



Vista lateral del modelado

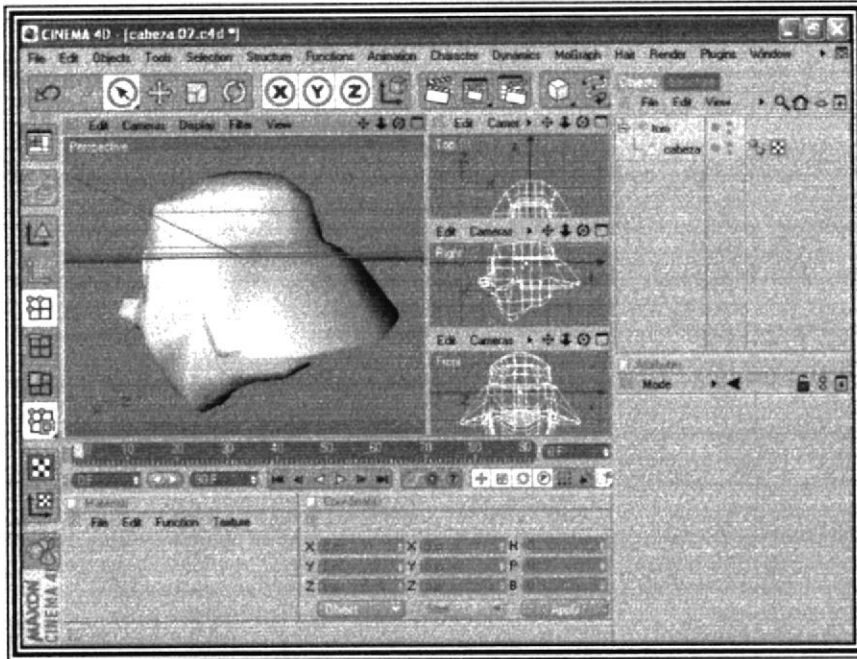


FIG 6-9: Construcción de la cabeza

Modelado con hyper nurbs

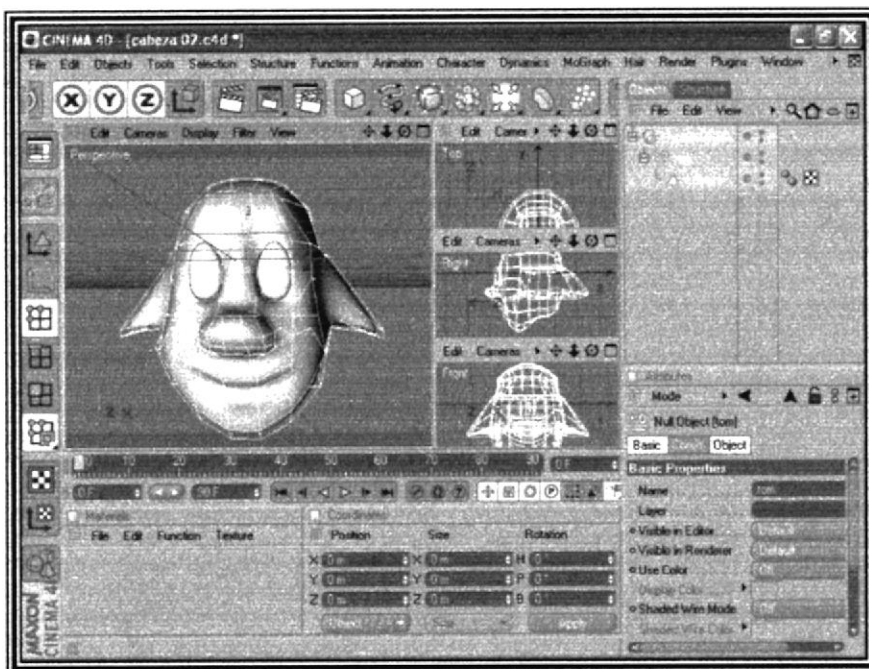


FIG 6-10: Construcción de la cabeza

Vista ¾ del modelado con hyper nurbs

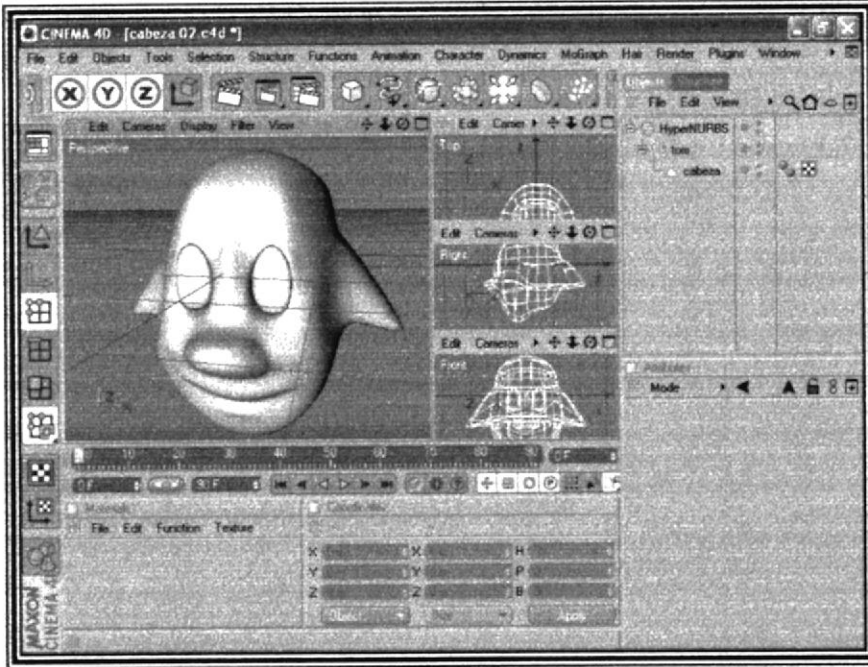


FIG 6-11: Construcción de la cabeza

Vista previa del modelado

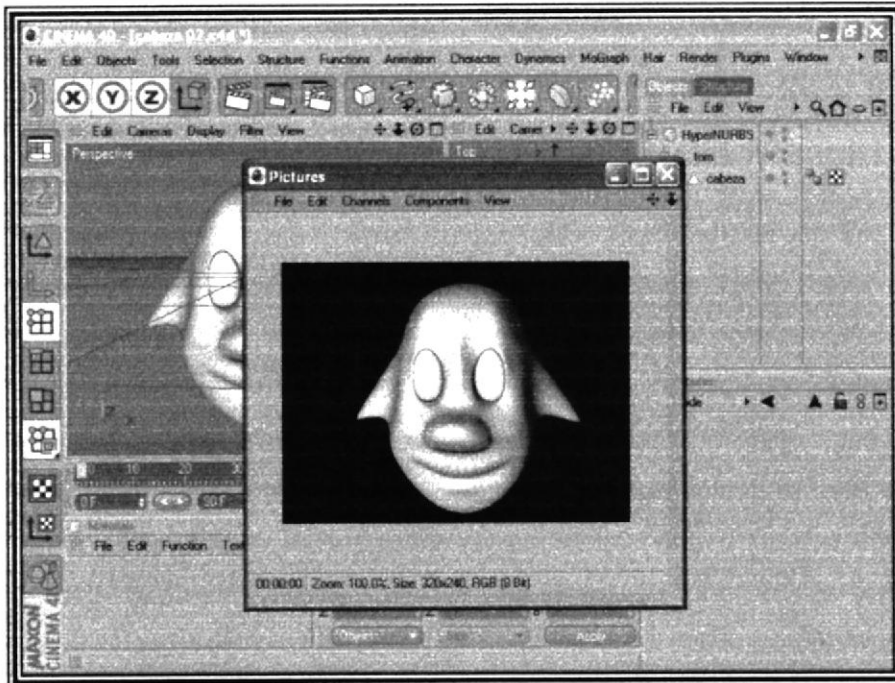


FIG 6-12: Construcción de la cabeza

Construcción de las manos



FIG 6-13: Construcción de las manos

Construcción de los zapatos

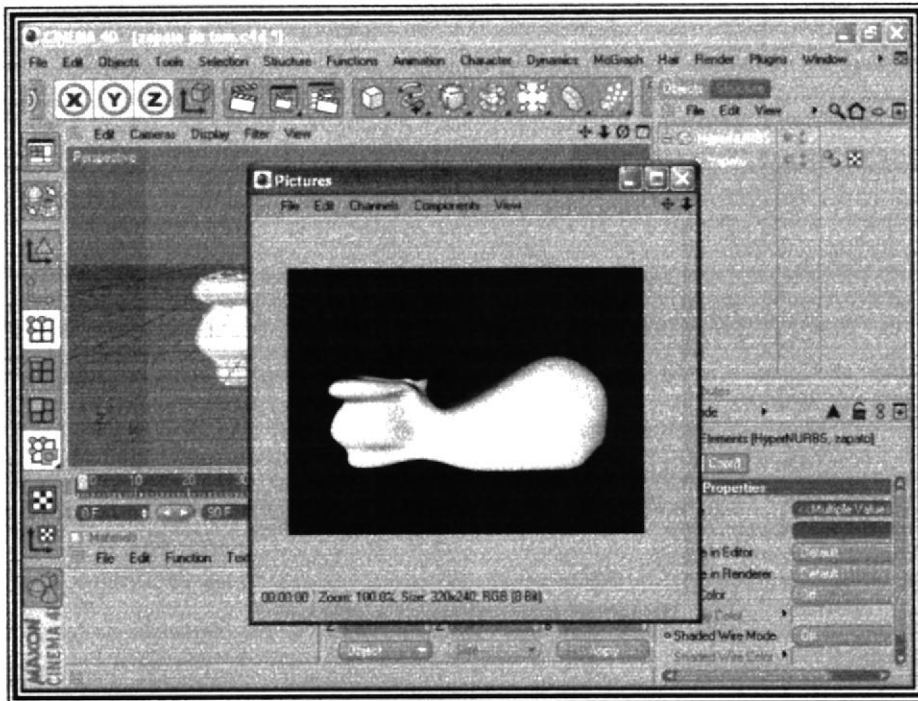


FIG 6-14: Construcción de los zapatos

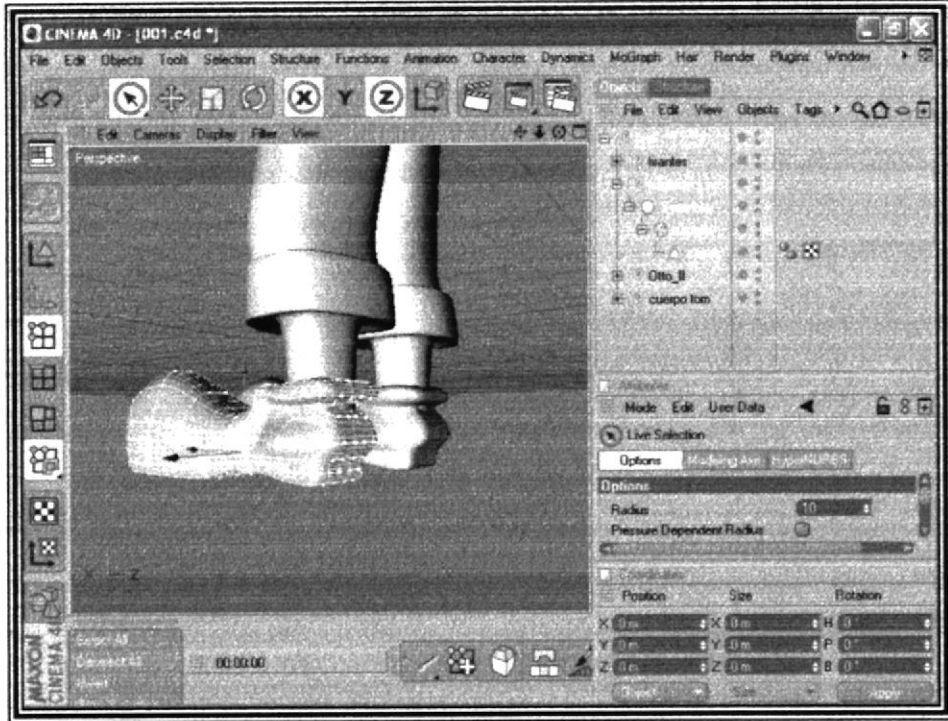


FIG 6-15: Construcción de los zapatos

ESPOL
UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE
SANTIAGO
DE
CUTUMBA

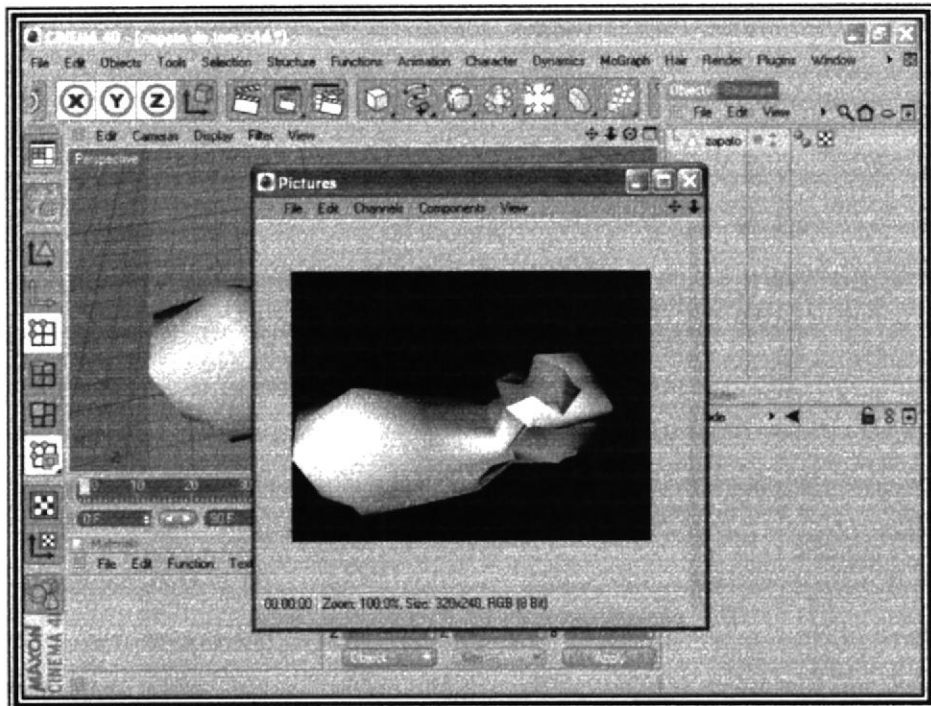


FIG 6-16: Construcción de los zapatos

Construcción de las piernas

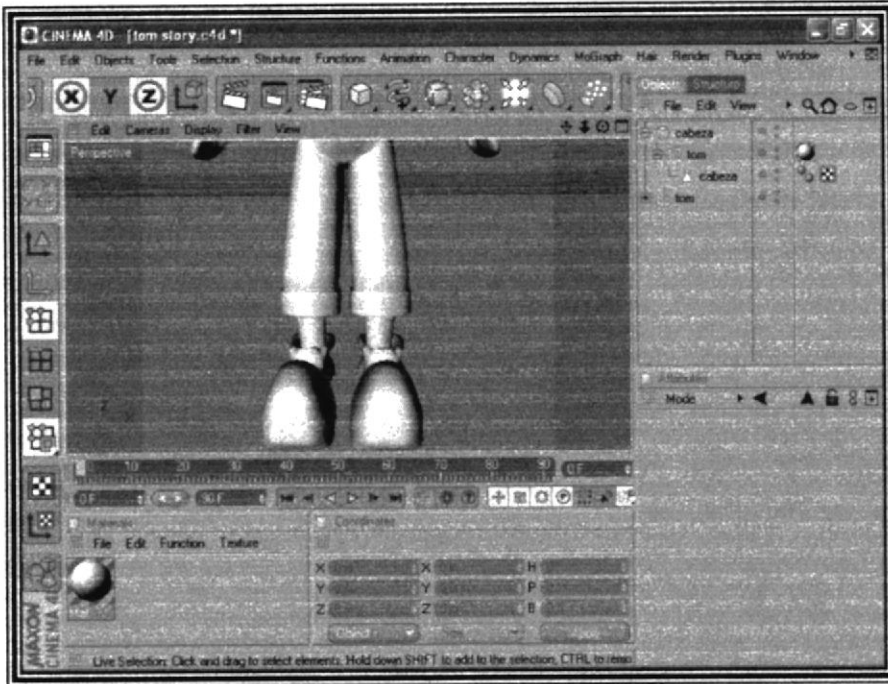


FIG 6-17: Construcción de las piernas

Construcción del cuerpo

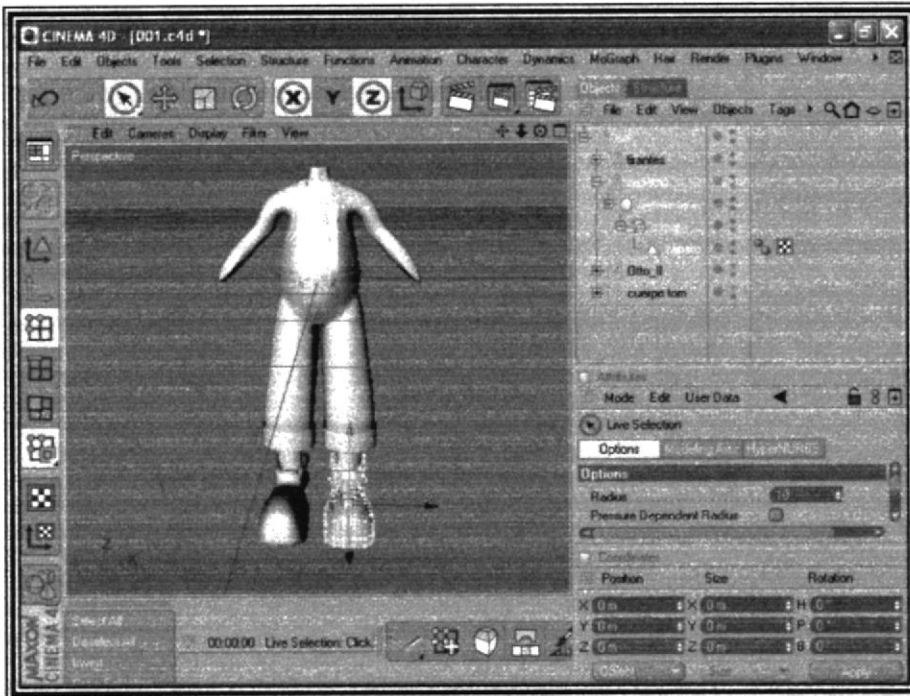


FIG 6-18: Construcción del cuerpo

ESPOL
BIBLIOTECA
CARRERAS
DE DISEÑO



FIG 6-19: Construcción del cuerpo

Unión de las manos con el cuerpo

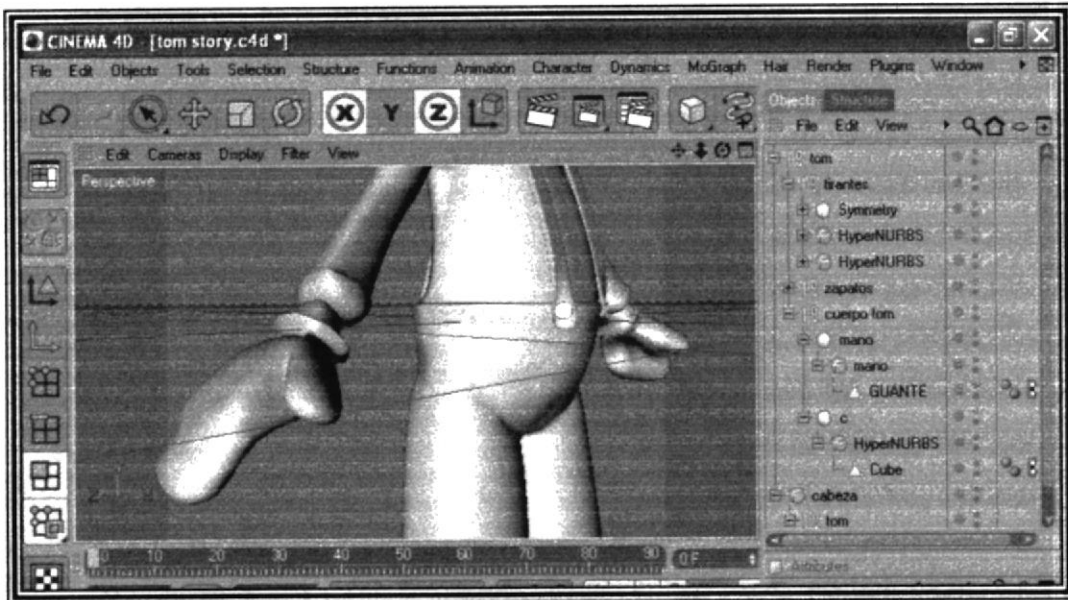


FIG 6-20: Unión de las manos con el cuerpo

Detalle del vestuario

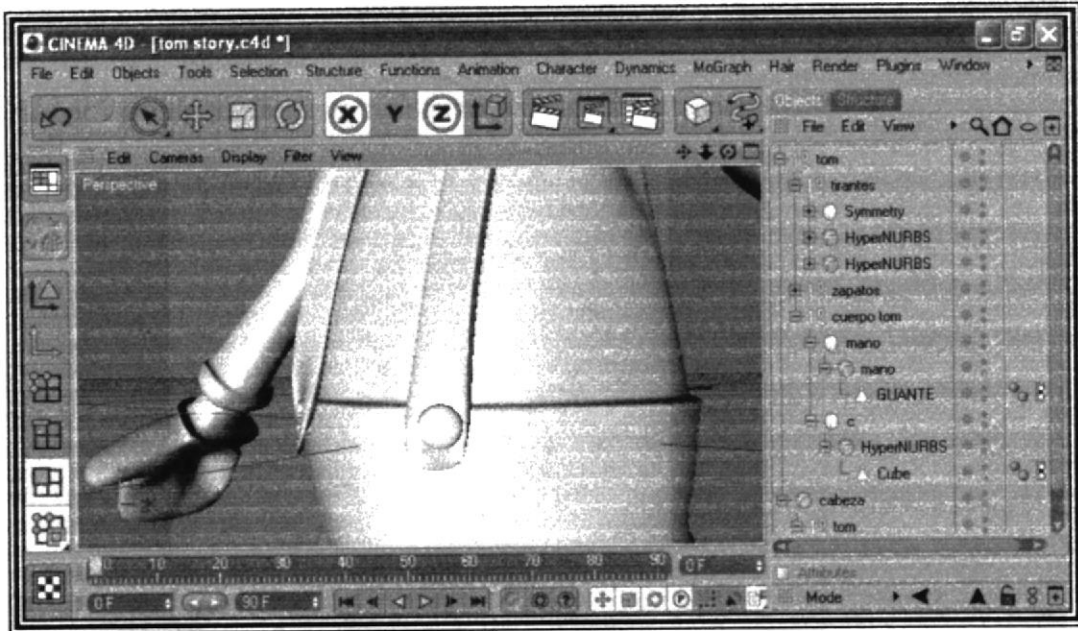


FIG 6-21: Detalle del vestuario

Unión de la cabeza con el cuerpo

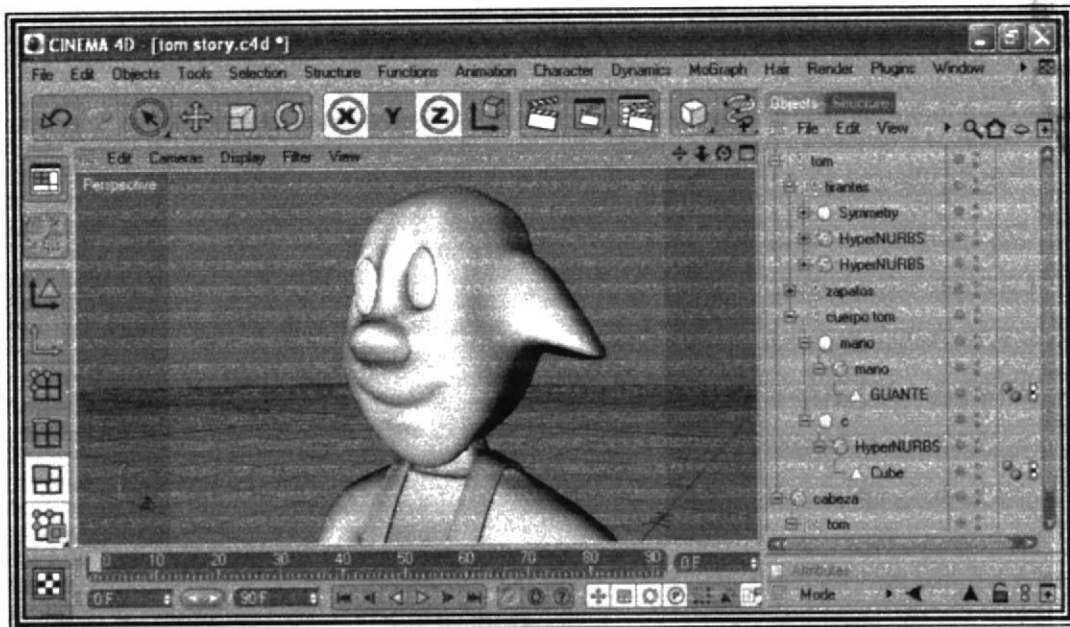


FIG 6-22: Unión de la cabeza con el cuerpo

Modelado sin textura

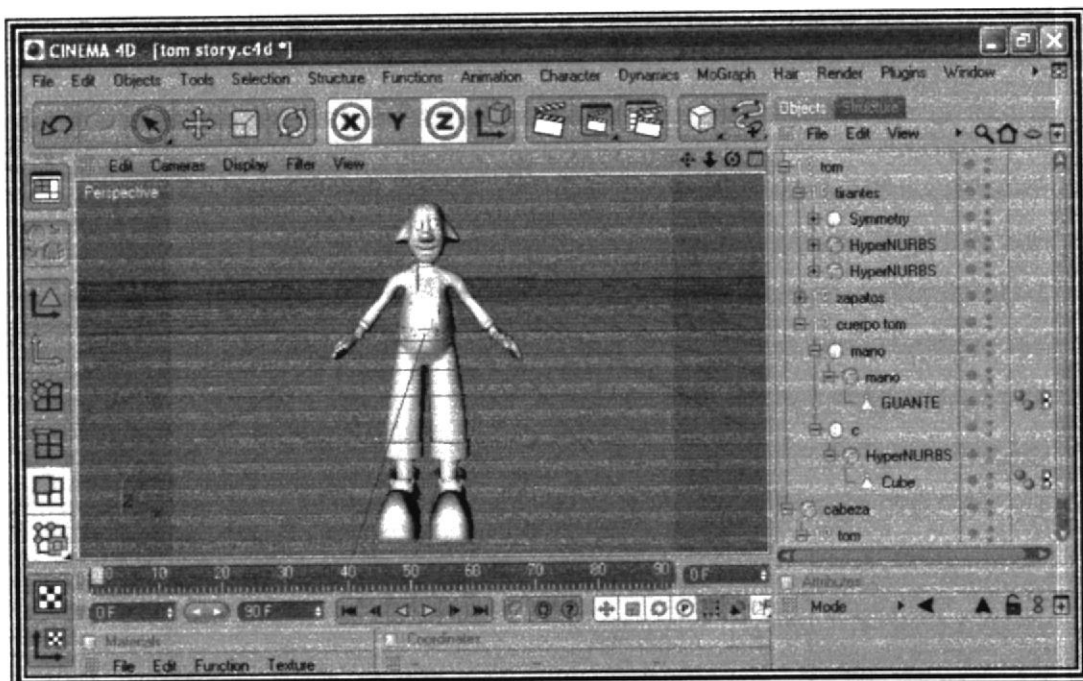


FIG 6-23: Modelado sin textura

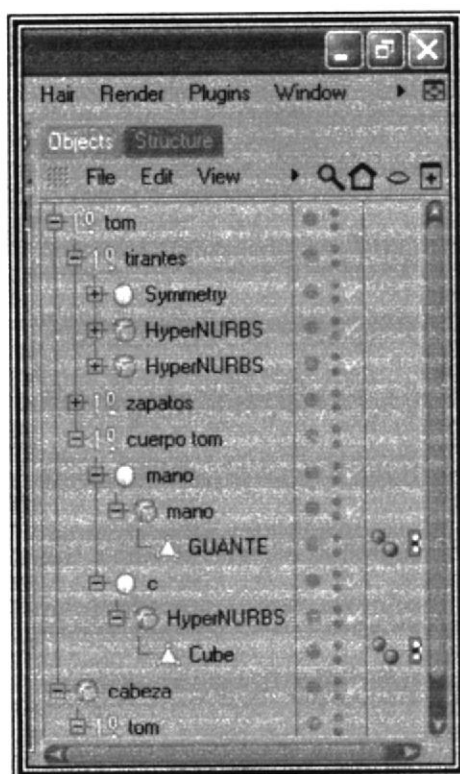


FIG 6-24: jerarquía



6.3.3 TEXTURIZAR

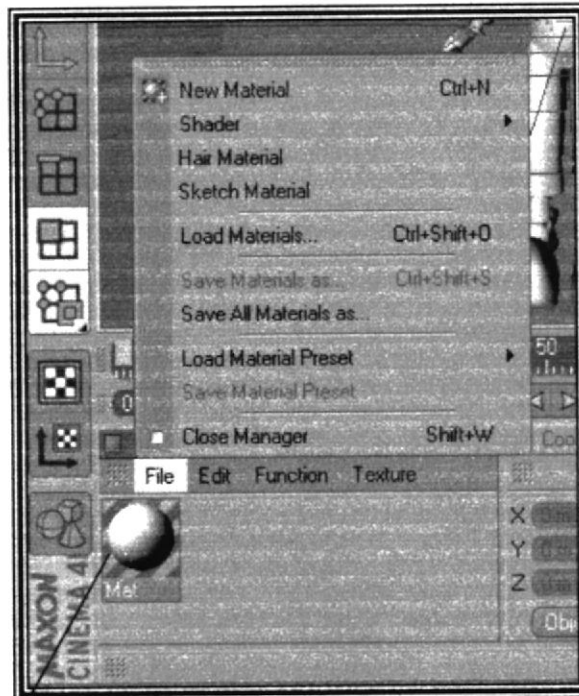


FIG 6-25: Texturizar

Se hace doble clic (en pc) para abrir cuadro de material editor

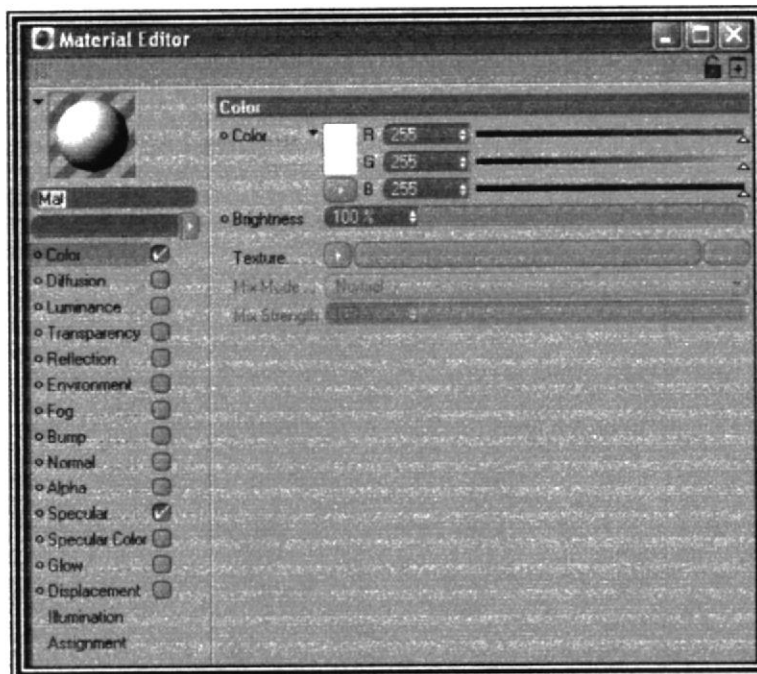


FIG 6-26: Material editor

Se hace doble clic en color para obtener paleta de color

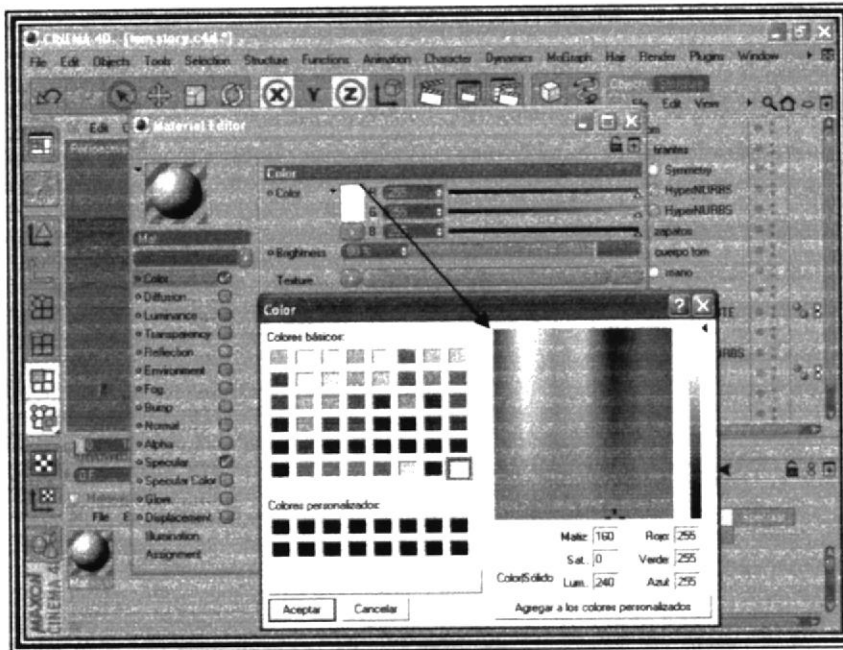


FIG 6-27: Paleta de color

Se elije color para texturizar el modelado



FIG 6-28: Material editor



Se arrastra el color elegido hacia la jerarquía

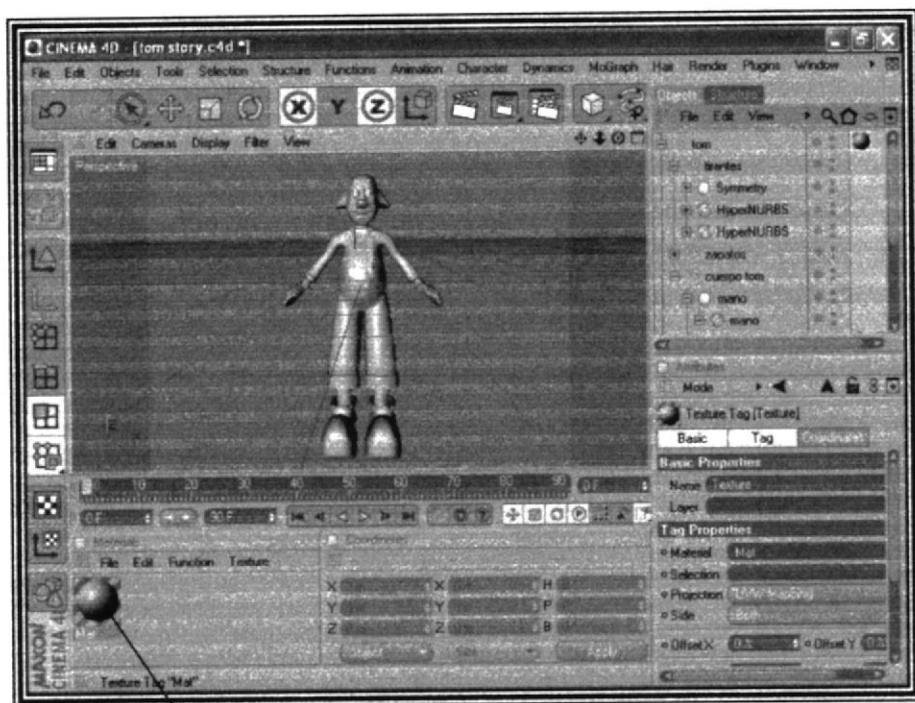


FIG 6-29: Modelado con textura

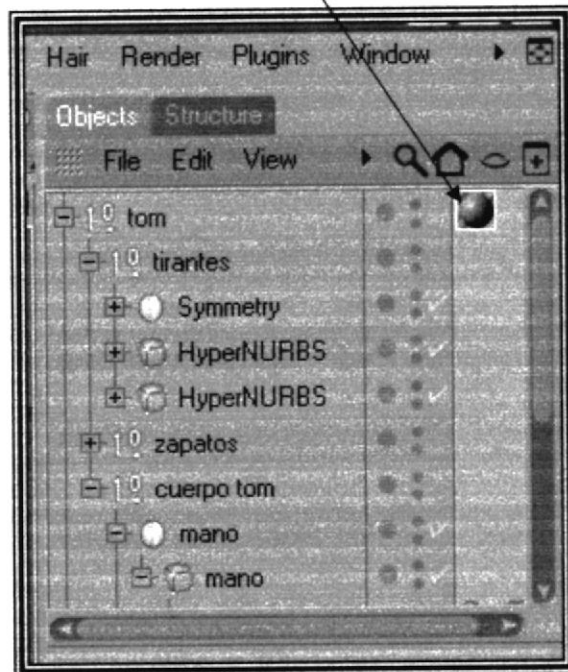


FIG 6-30: Objetivos



Figura 6-31: Atributos

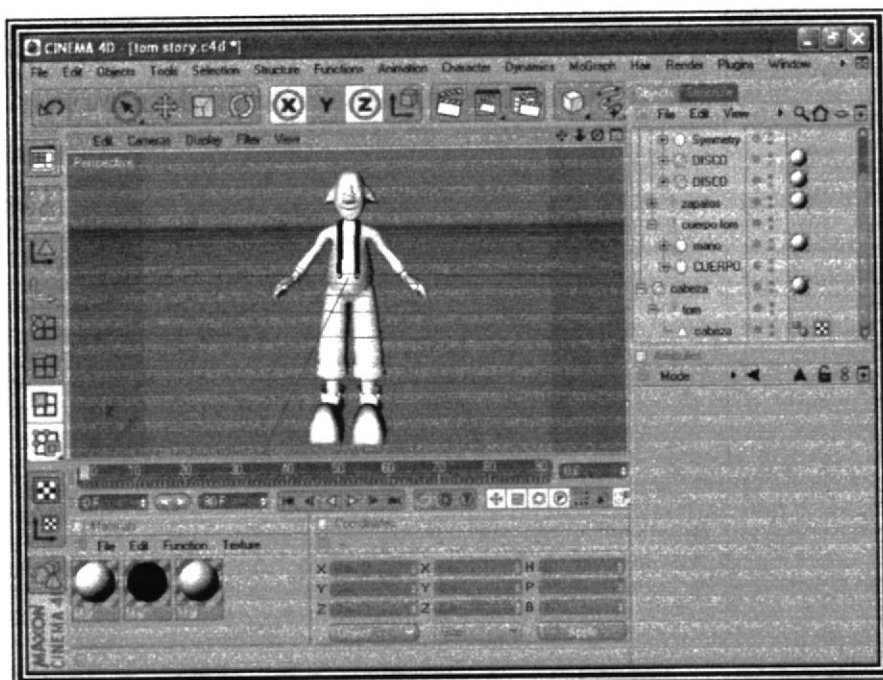


FIG 6-32: Modelado con textura

Seleccione el lugar donde quiere texturizar

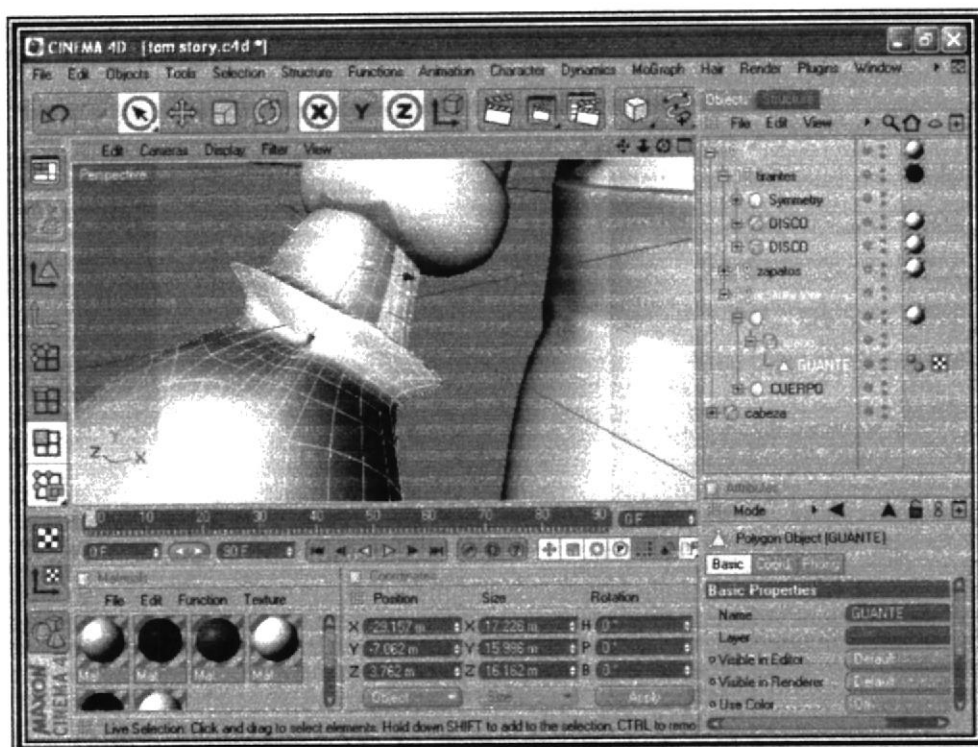


FIG 6-33: modelado con textura

Luego guarde la selección

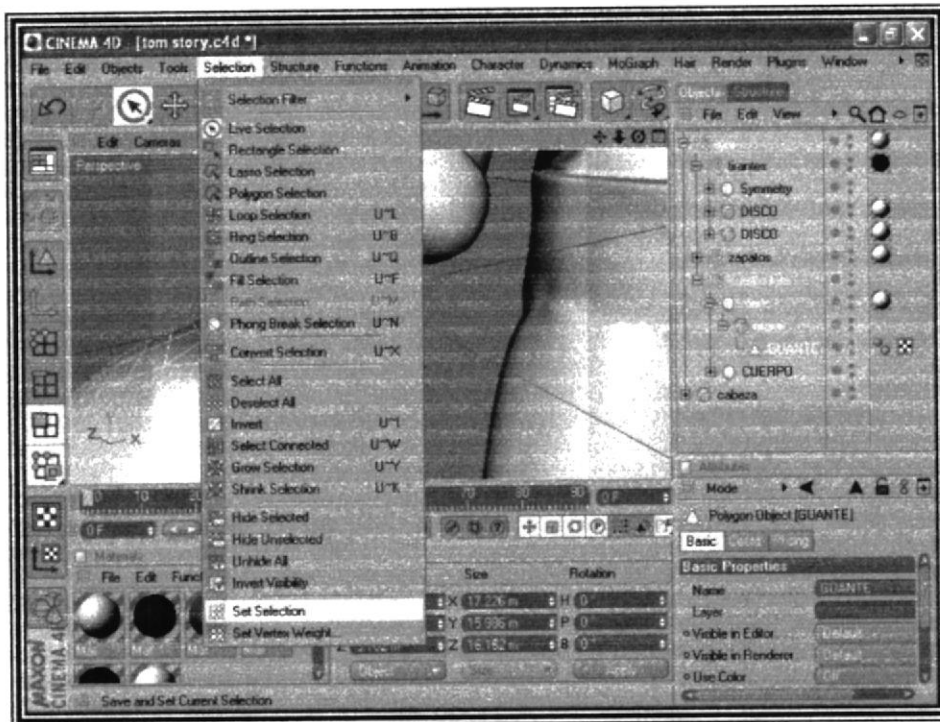


FIG 6-34: Modelado con textura

Aparecerán los atributos de la selección

Al guardarla puede poner el nombre que desee en este caso de (polygon selection lo guarda como brazo).



FIG 6-35: Atributos selección

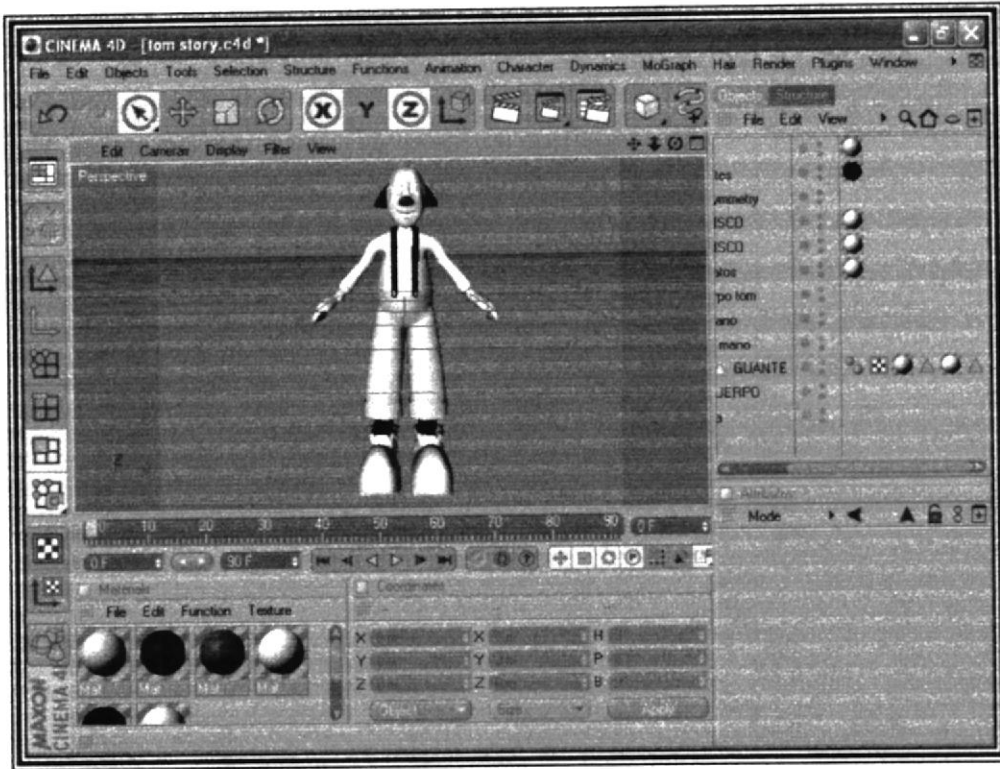


FIG 6-36: Modelado con textura

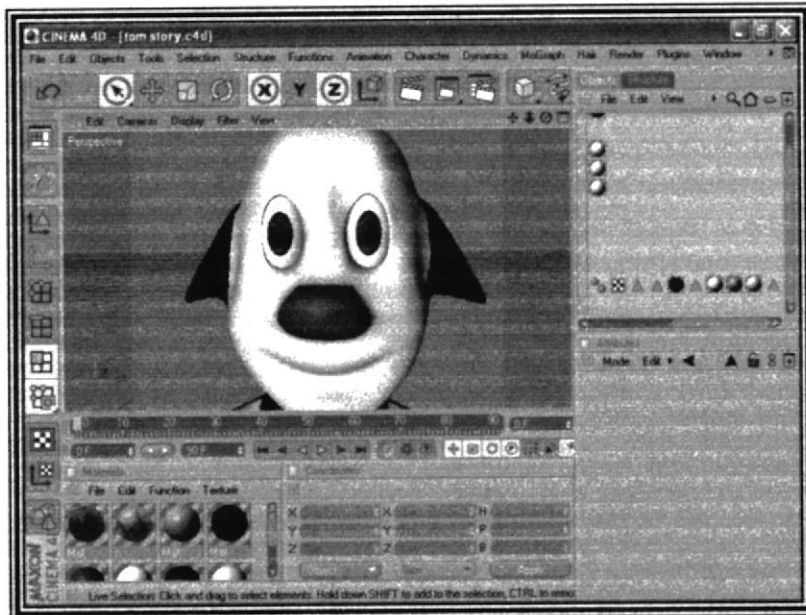


FIG 6-37: Textura del rostro

Seleccione el área donde desea aplicar la textura



FIG 6-38: Textura de las piernas

Guarde la selección como se indico anteriormente con la diferencia que la textura se la crea en photoshop.



FIG 6-39: Guardar selección

Realice la textura en photoshop y guárdela en la carpeta textura

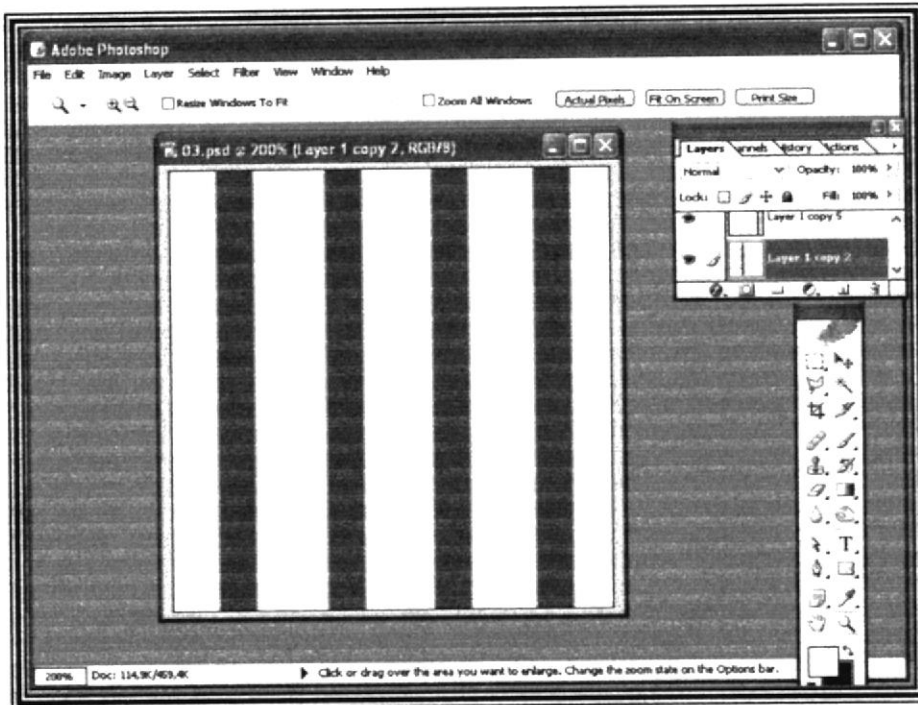


FIG 6-40: Textura photoshop

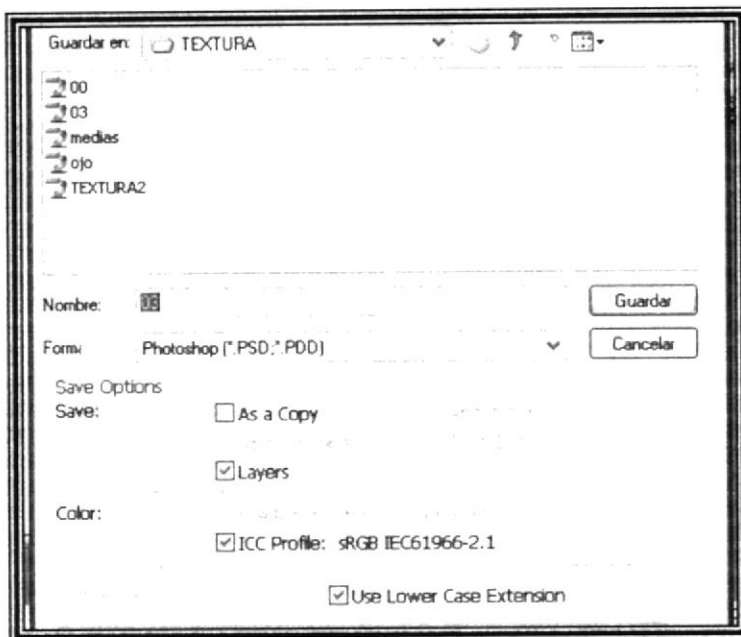


FIG 6-41: Textura photoshop



Cargue la textura en color



FIG 6-42: Material editor

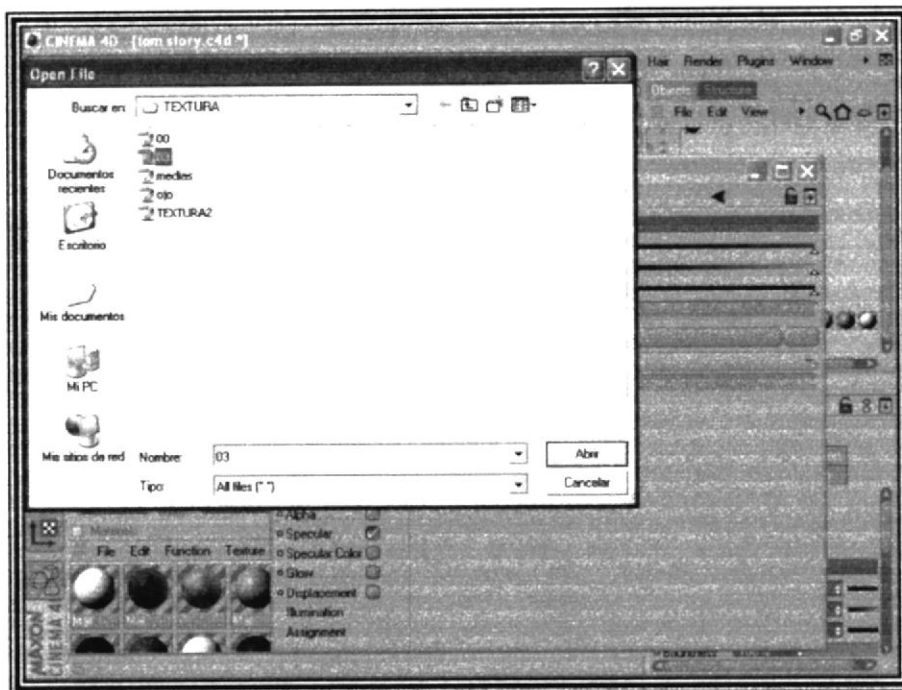


FIG 6-43: Textura photoshop



Una vez cargada aplique la textura en el área previamente seleccionada



FIG 6-44: Aplicación de la textura

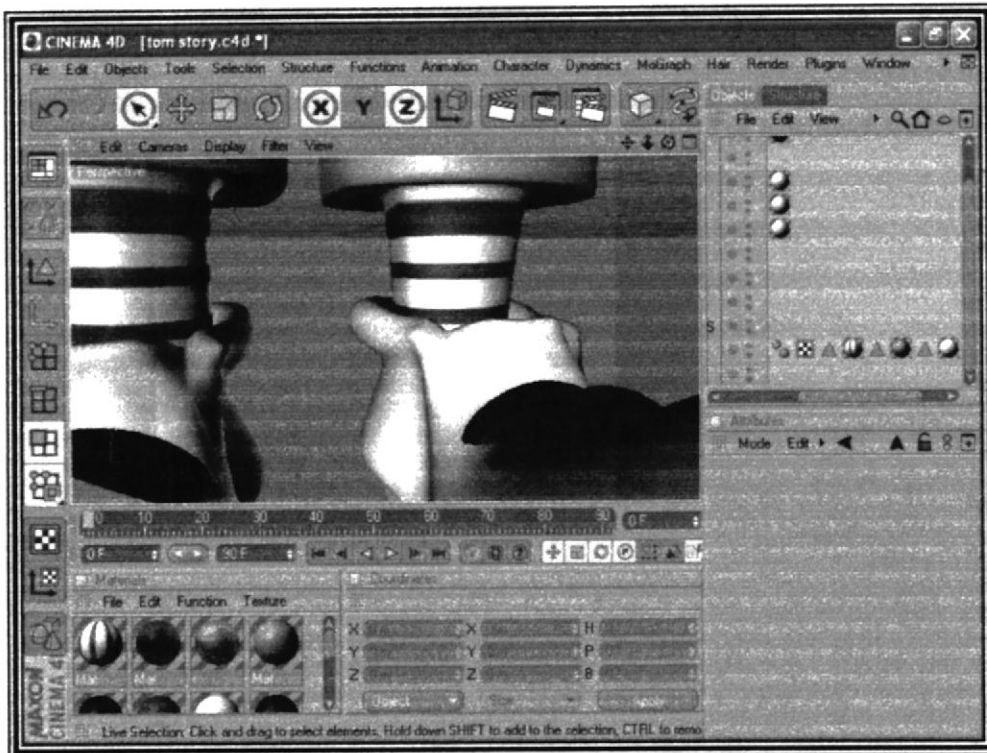


FIG 6-45: Textura aplicada



Modele las manzanas y aplique el hiper NURBS

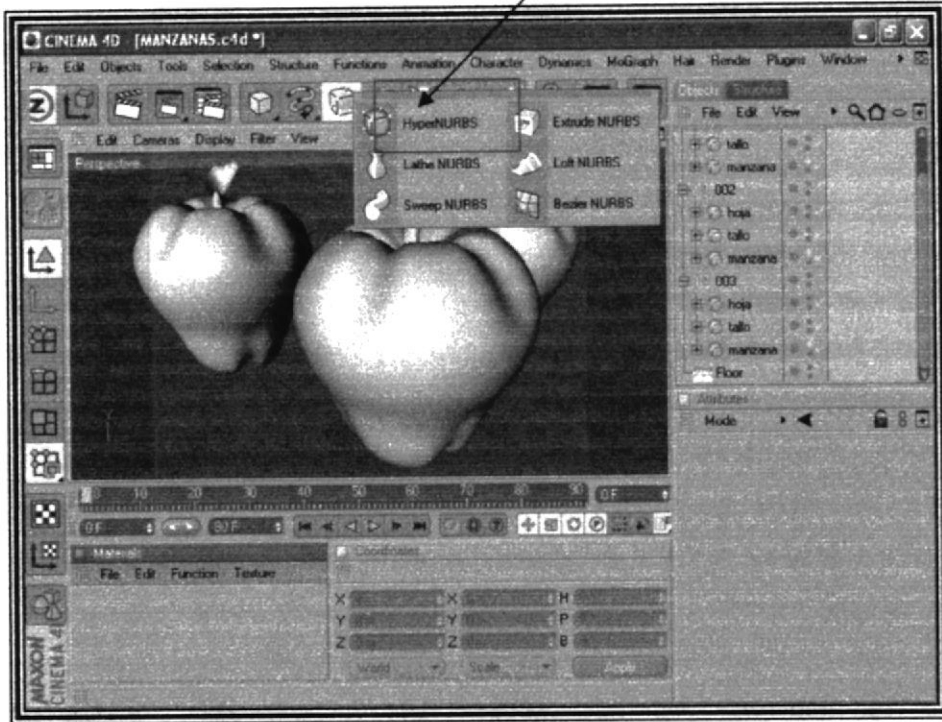


FIG 6-46: Modelado manzanas

Luego proceda a colocar la textura

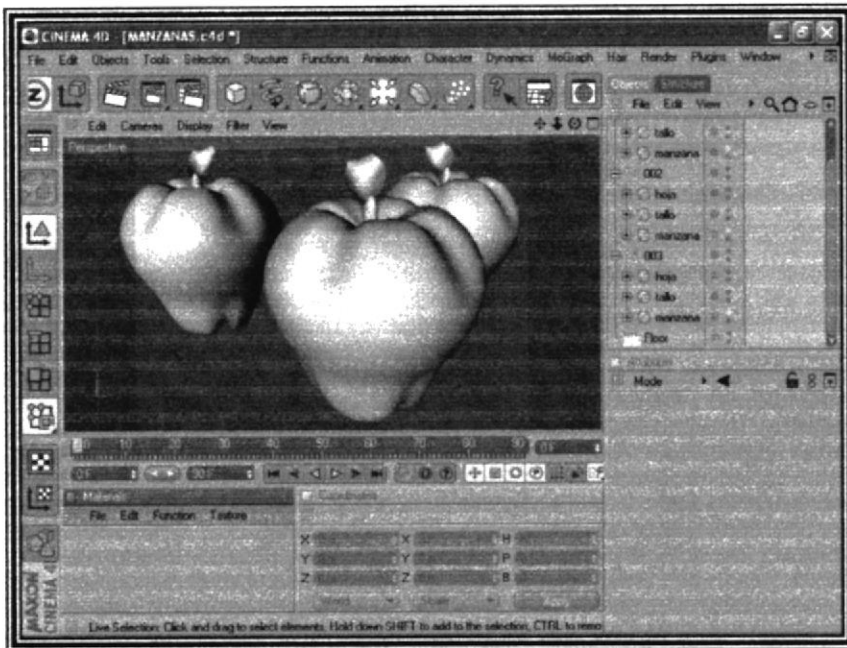


FIG 6-47: Textura manzanas



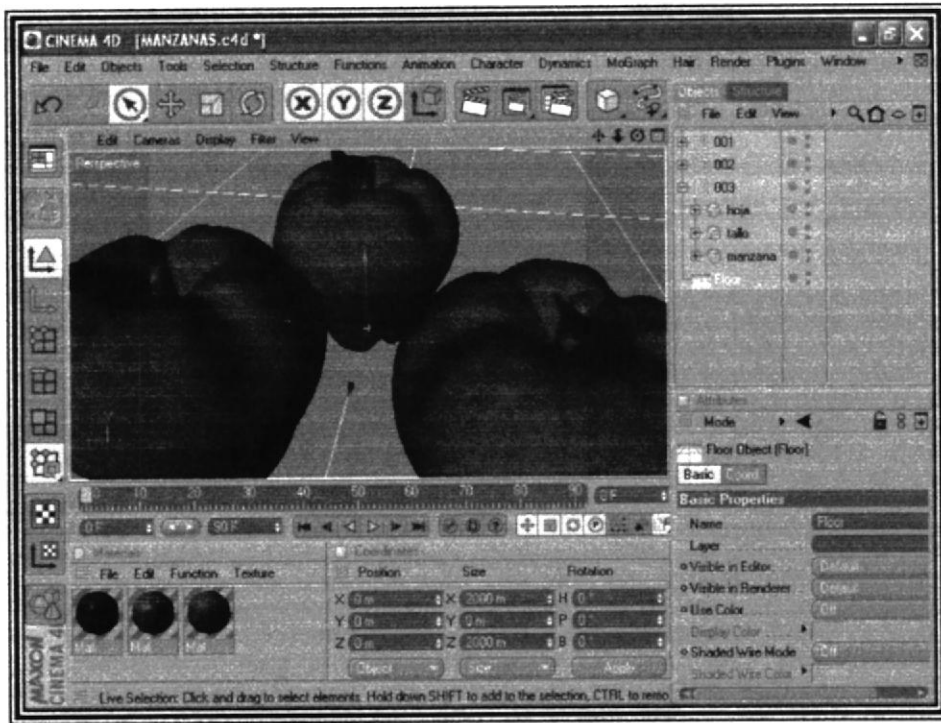


FIG 6-48: Textura manzanas

Cree los yunques

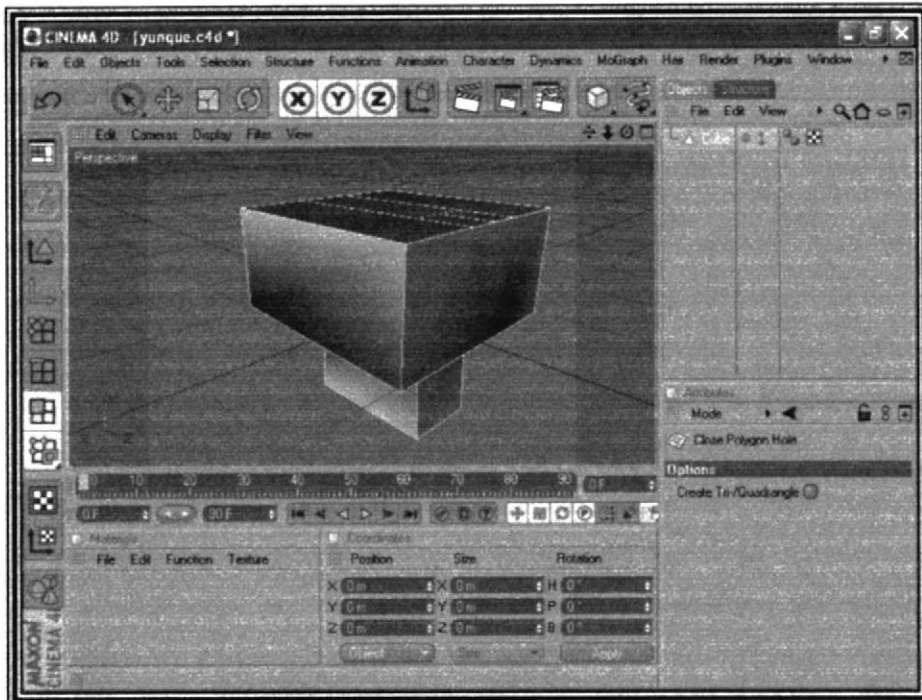


FIG 6-49: Modelado yunque



FIG 6-50: Modelado yunque



FIG 6-51: Modelado yunque



FIG 6-52: Textura del yunque

6.3.4 JOINT

La aplicación para joint la encontrara en carácter, luego presione joint tool para crear los joint

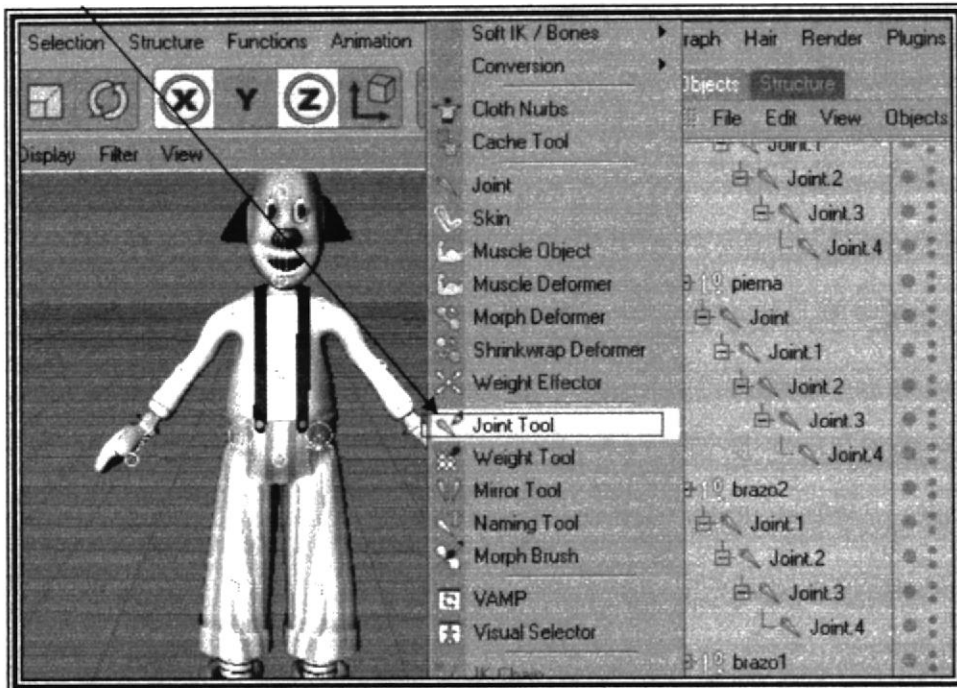


FIG 6-53: Aplicación de joint

Luego coloque un *tags*, este se encuentra en la pestaña *Objects*, haga un clic en la opción *Tags*, luego *Character Tags* y finalmente en *IK*.



FIG 6-54: Aplicación de ik

Al hacer clic en *IK* aparecerá la ventana del *Object*, una especie de botón, justo a la derecha del *joint*, al cual al darle un clic notará que en sus atributos hay unas opciones, las cuales utilizará para poder enlazar un *joint* con otro.

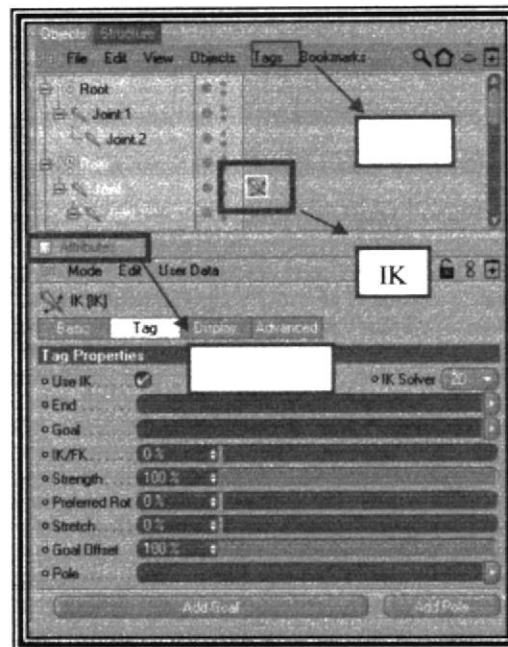


FIG 6-55: Aplicación de ik

Arrastre el *joint.2* en donde dice *End* y luego de clic en *Add Goal* y se creará una especie de ligadura y lo mismo realice con el *joint.2 + joint.4*



Al crear los goal hay que sacarlos fuera del root y el las coordenadas en rotación colocar 0° eso se hace con cada goal

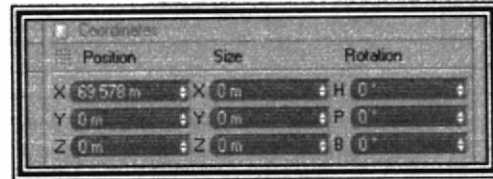


FIG 6-56 Coordenadas

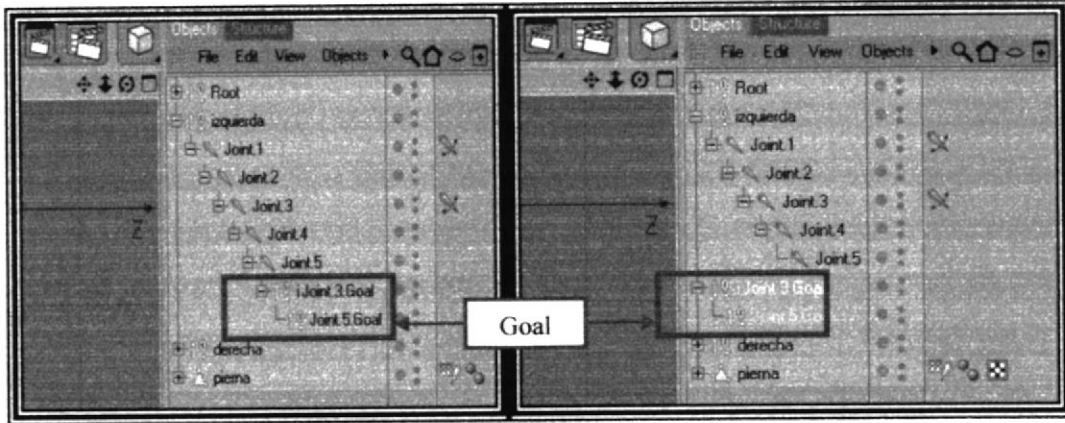
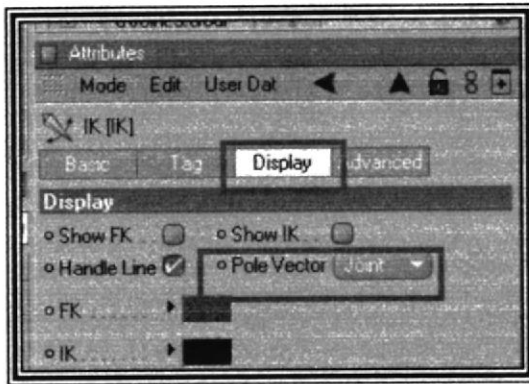


FIG 6-57: Goal



En el primer IK en los atributos en Display, hay una opción que dice Pole Vector ahí le cambiara a joint.

FIG 6-58: Display

En Joint Pole en los Atributos en la opción Object, Display coloque Cube, en Radius 20m, Aspect Ratio 1, Orientation xy. (Esto se hace para cada pierna)

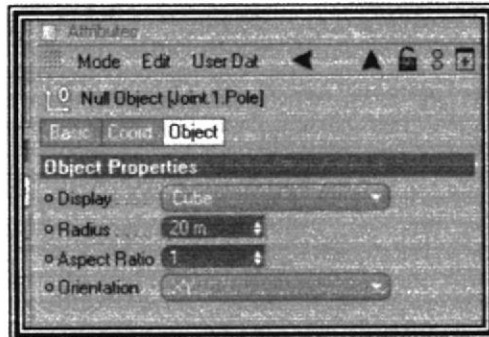


FIG 6-59: Atributos

Luego en Character a lo que se desplaza la ventana, vera la opción que dice Skin, de un clic y lo coloque en el modelado que tiene, seguido en la tabla de objects en la opción Tags, Character Tags y luego en Weight de un clic y se creara una especie de botón. (Esto servirá para ponerle restricciones a cada joint).

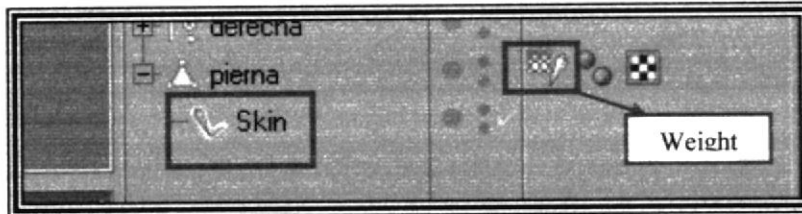


FIG 6-60: Skin



FIG 6-61: skin

Haga clic en ese botón y en los Atributos vera la opción Tags Joints, en donde dice Joints Objects coloque los joint, los Goal, los pole y todo lo que tiene en la ventana. Object para luego darle clic en Auto Weight.

Para despintar los joint utilice el Weight Tool que se encuentra en Character.

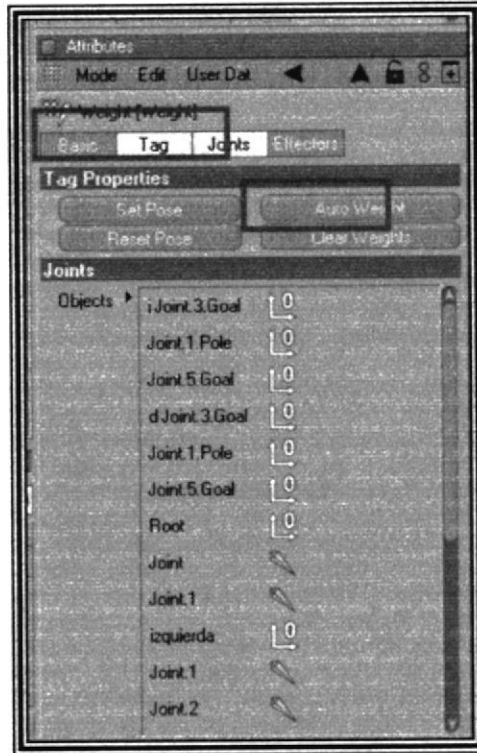


FIG 6-62: Atributos weight

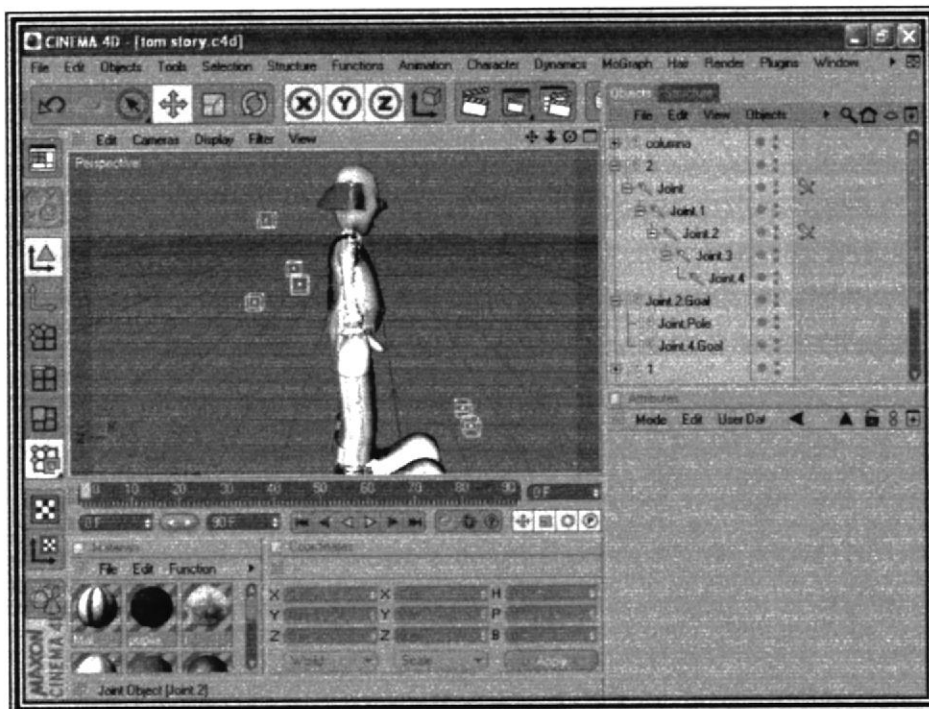


FIG 6-63: controladores



6.3.5 ANIMACIÓN

6.3.5.1 MORPH

Para crear los movimientos de la cara debe desactivar el hiper nurbs ya que el morph solo actúa con polígonos



FIG 6-64: Morph

Luego haga clic en morph y nos aparecerá los atributos en el cual procedo animar los puntos.

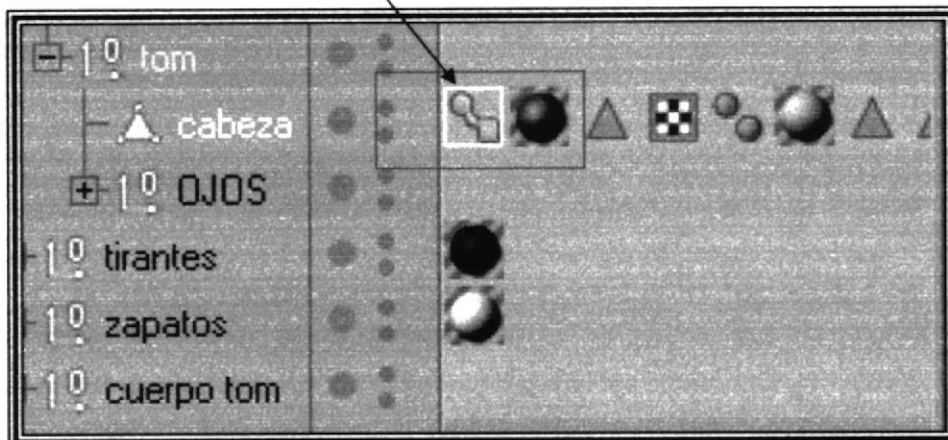


FIG 6-65: Morph



Automáticamente al hacer clic en el morph se crea una base para hacer los movimientos se presiona add morph y aparecerá otro el cual va a modificar.

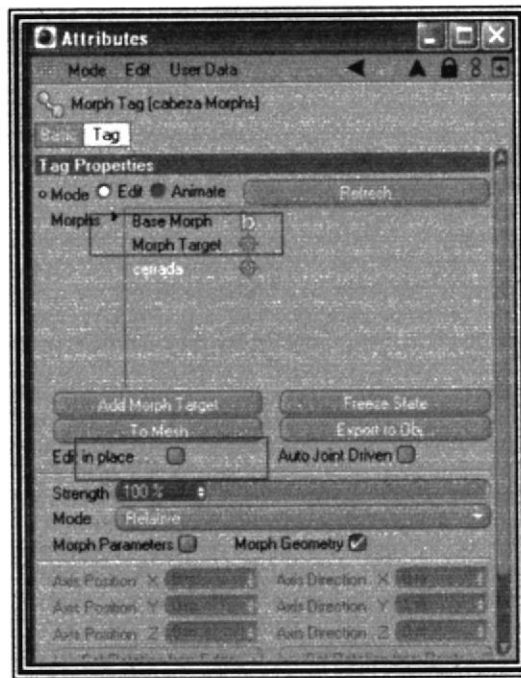


FIG 6-66: Atributos morph

Una vez creadas las gesticulaciones proceda a grabar para obtener un Quit time movi como referencia de los movimientos de la cara.

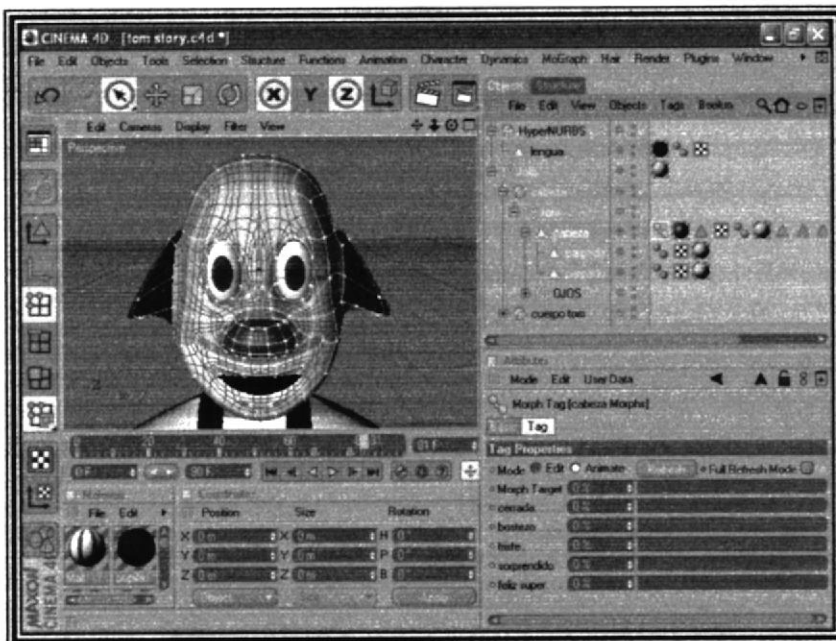


FIG 6-67: Gesticulaciones morph

Para grabar de un clic en grabar y animamos la acción

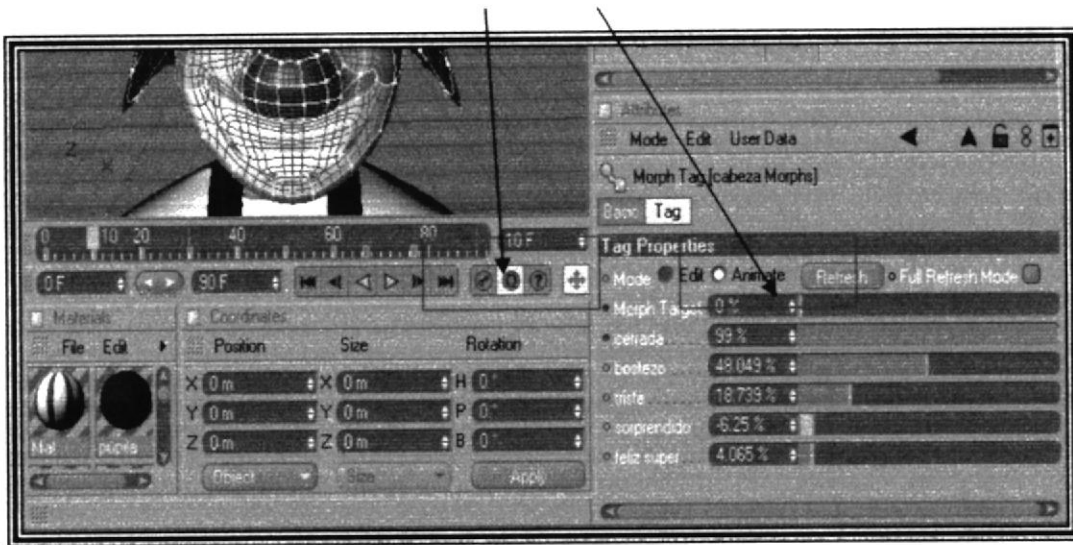


FIG 6-68: Gesticulaciones morph

Para hacer el render de un clic en la tercera opción y obtendrá la ventana en la cual especificara todos los detalles del video.



FIG 6-69: Render

En output especifique la resolución del video. El formato los cuadros (Frame) y el Frame rate que son los cuadros utilizados.

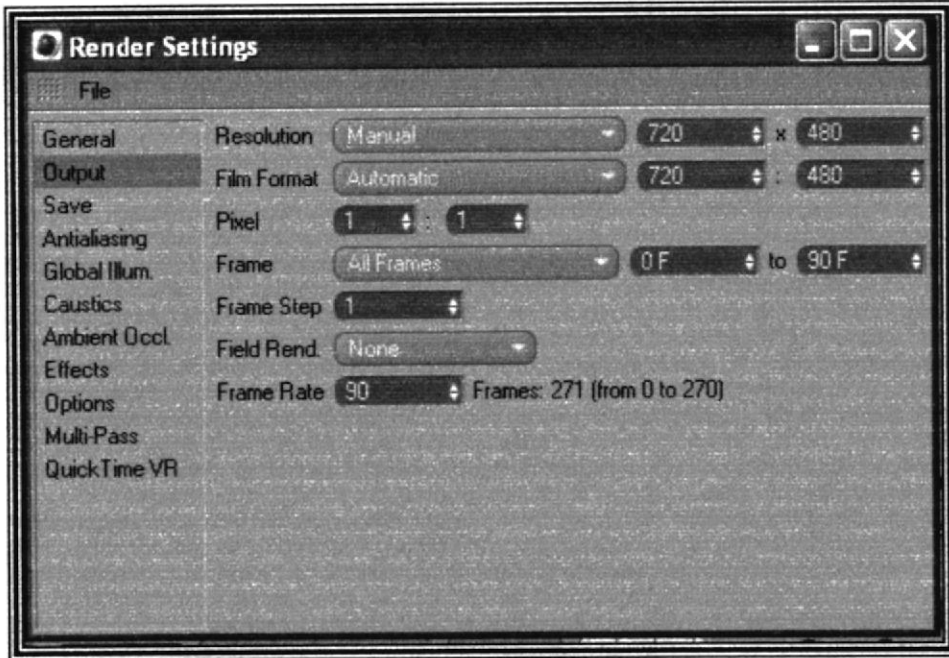


FIG 6-70: Render

Resolución

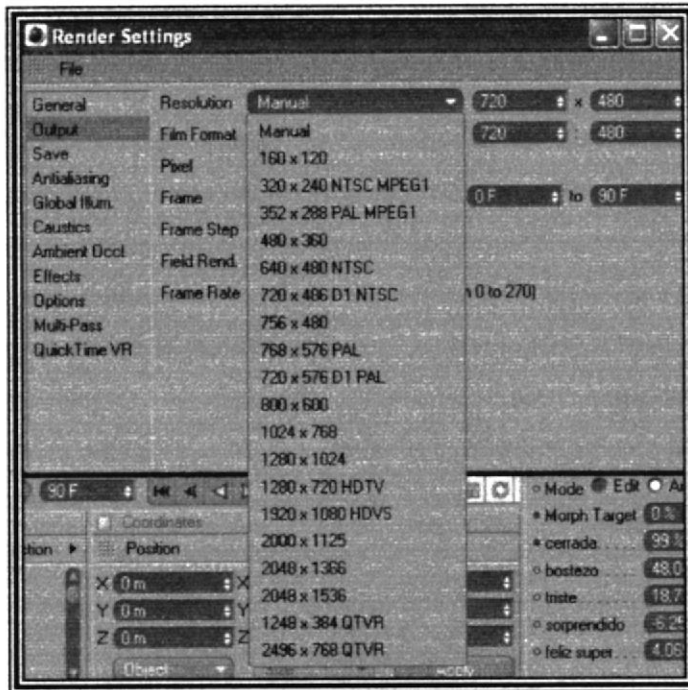


FIG 6-71: Resolución



Formato



FIG 6-72: Formato

Frame

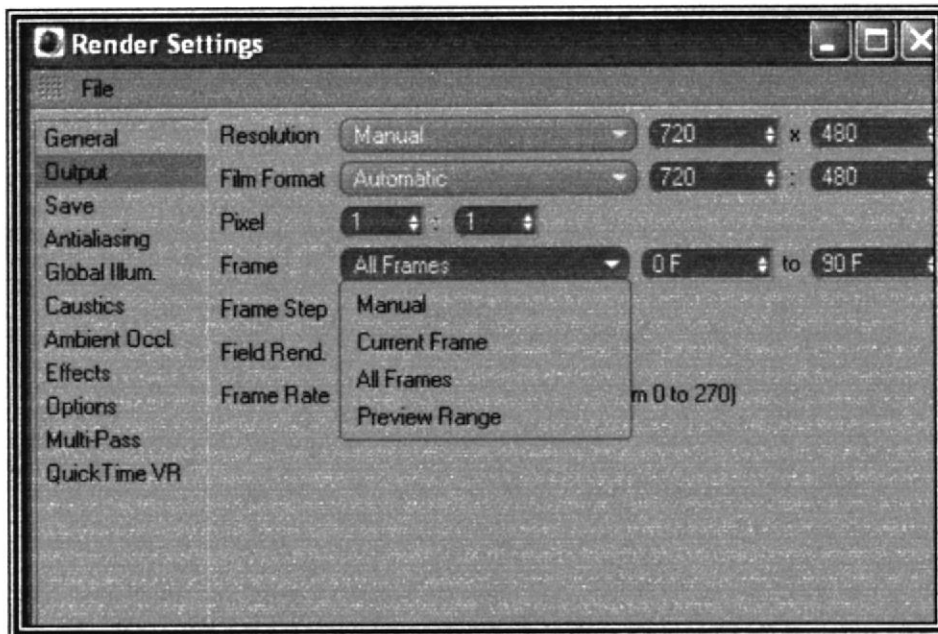


FIG 6-73: Frame

Formato de video



FIG 6-74: Formato de video

Opciones

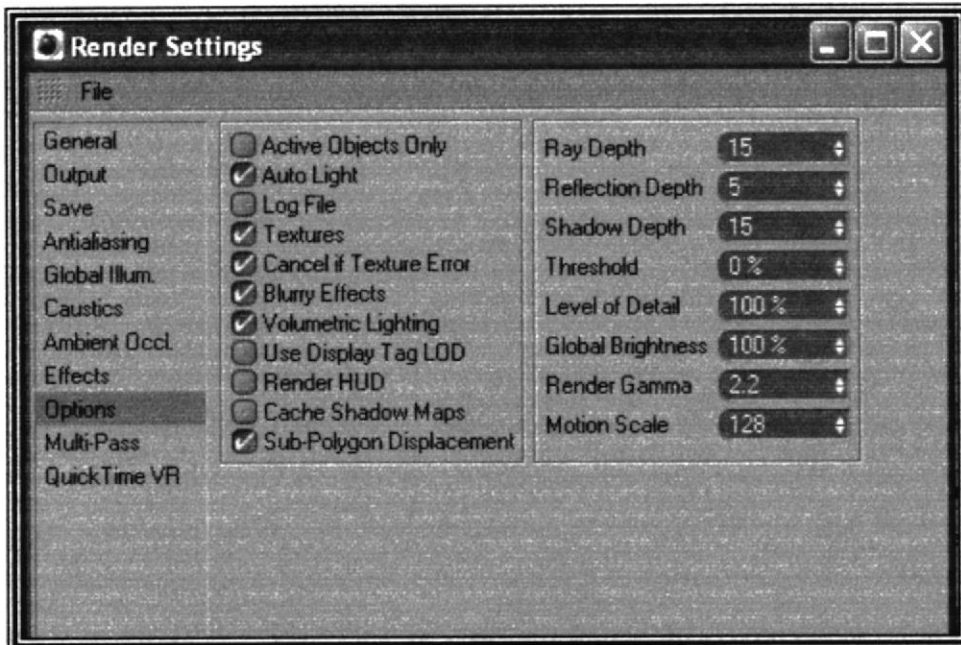


FIG 6-75: Opciones

6.3.5.2 ANIMACIÓN DEL PERSONAJE



FIG 6-76: Personaje con join

CAMINATA DEL PERSONAJE



FIG 6-77: Personaje con join



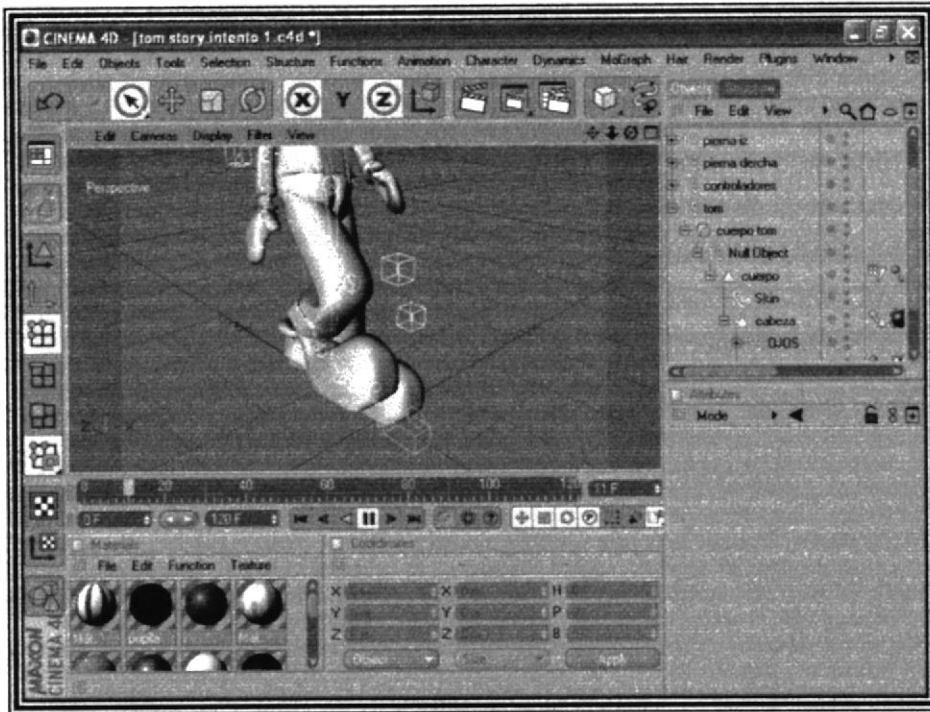


FIG 6-78: Personaje con join

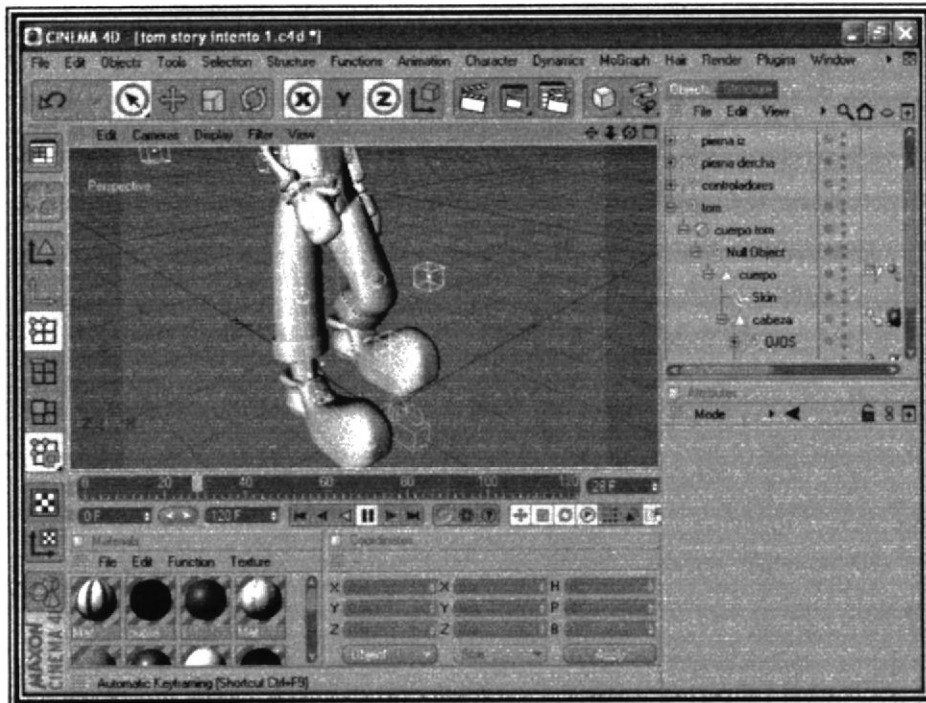


FIG 6-79: Personaje con join



6.4 POST PRODUCCIÓN

La edición de todas las tomas se las realizo en After effects Pro.

6.4.1 EDICIÓN

La edición de las tomas se las realiza en After effects Pro. Cuando abre el programa. Aparece una ventana que dice si quiere crear un proyecto nuevo o abrir un proyecto. En este caso de clic en New Project.

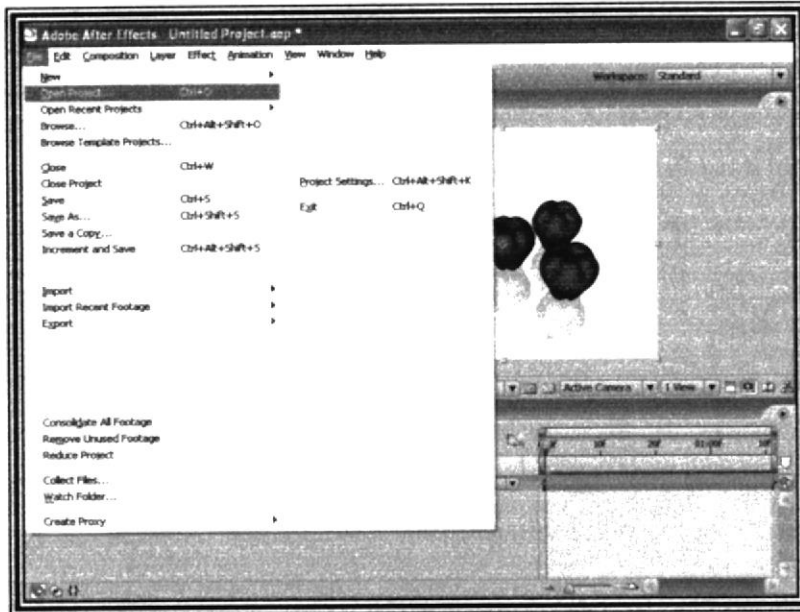


FIG 6-80: Edición

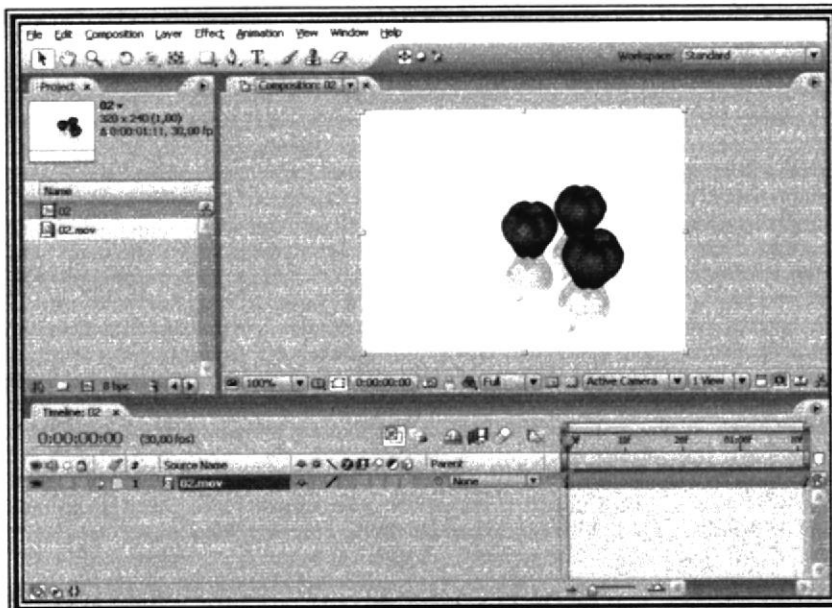
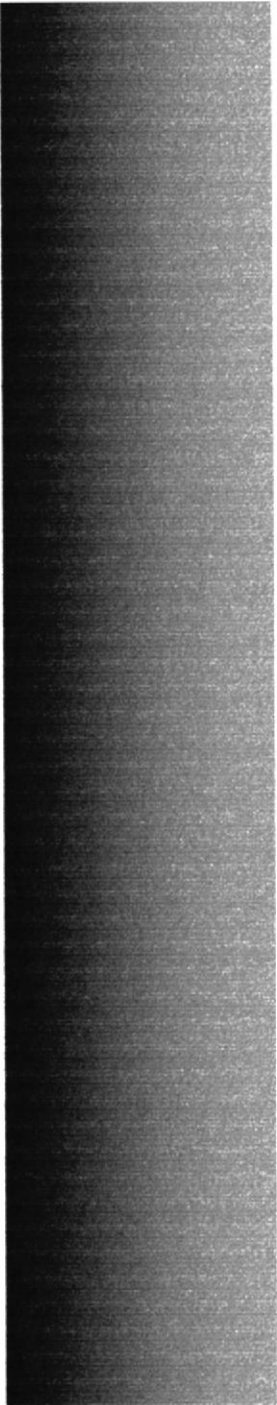


FIG 6-81: Edición



CAPÍTULO 7 CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

7.1 CONCLUSIONES

Este trabajo se lo ha realizado con la ayuda de los docentes encargados y con todos los conocimientos adquiridos en la institución.

7.2 RECOMENDACIONES

Al momento de instalar el software en su computador asegúrese de tener la memoria suficiente, para lograr un mayor desempeño con el programa, y de esta manera evitar molestias a futuro.

