

Postgrado en Diseño de Personajes 3D para Videojuegos

Inbar Shahak

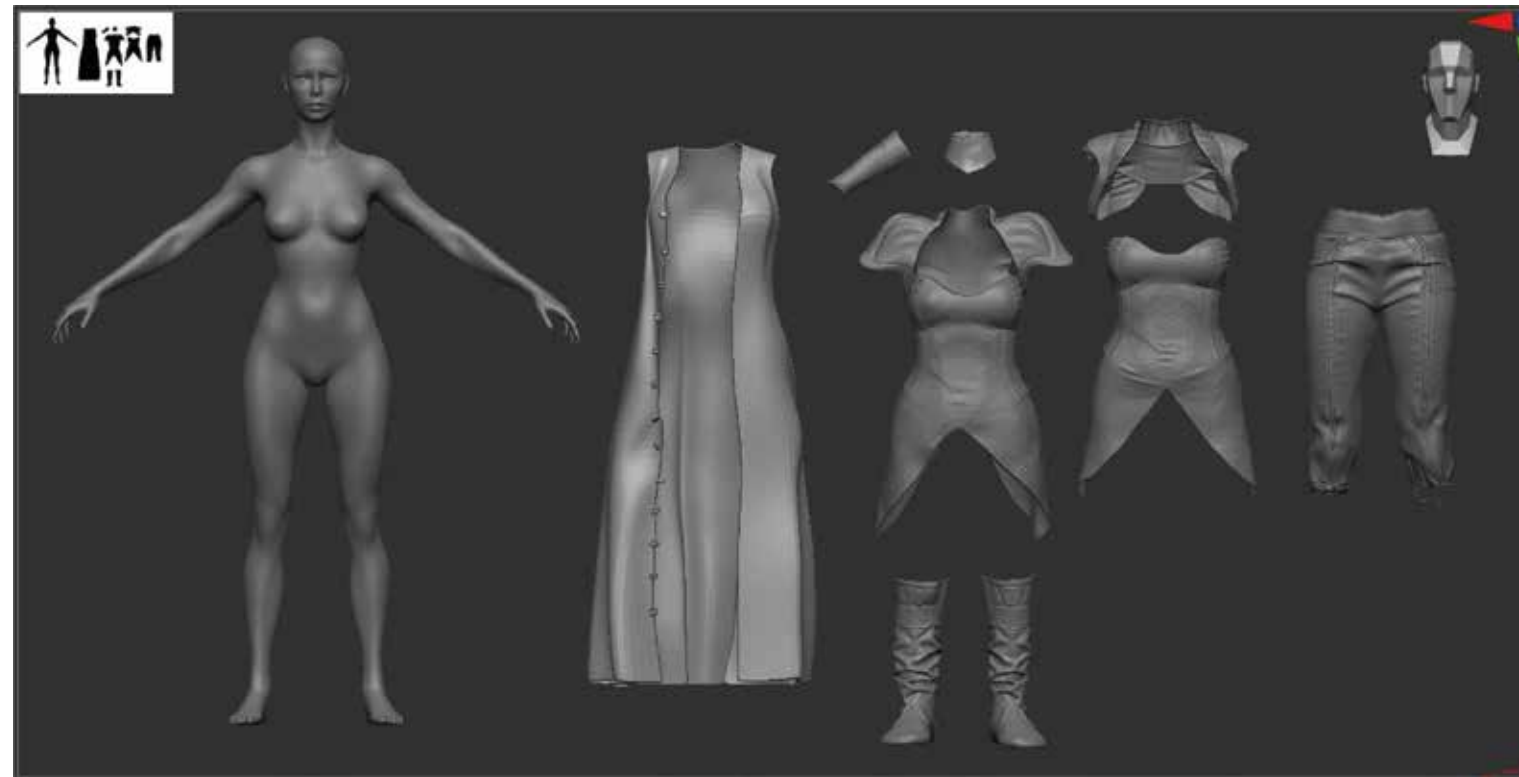
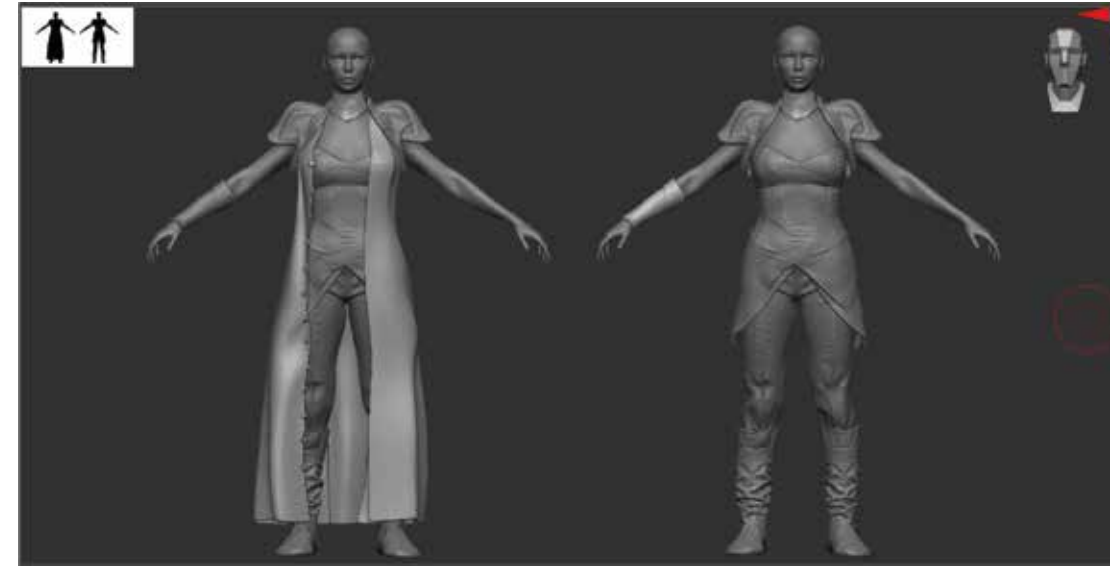
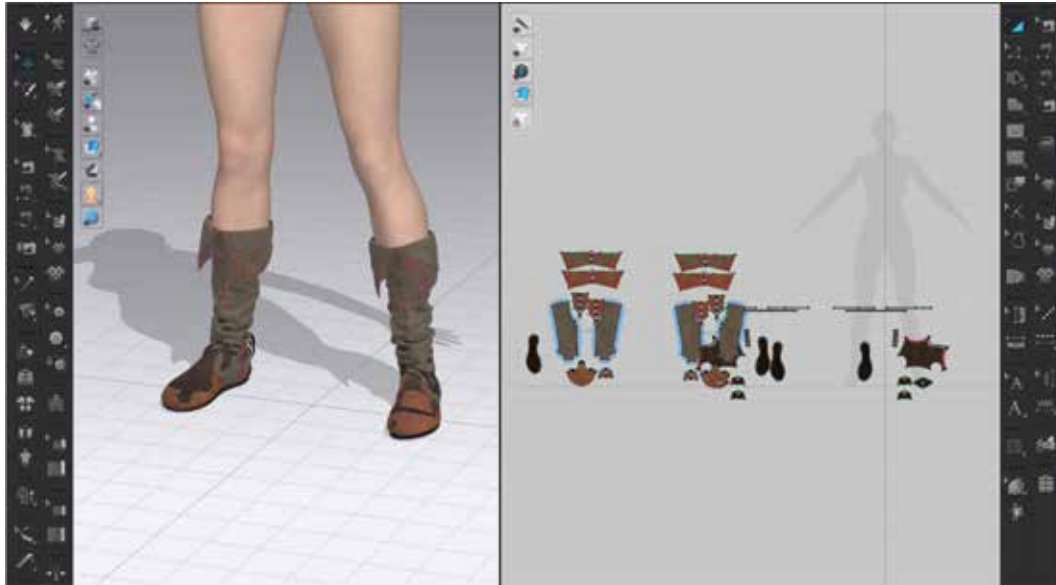


Ilustración digital

& SOFTWARE
HARWARE



Para el diseño del concept del personaje
Comencé con la ilustración digital en Procreate y photoshop,
empecé a trazar la silueta del personaje mientras buscaba una capa larga
y unas botas que se adaptaran a los viajes extensos.
Me imagino a mi personaje como una mujer guardiana y fuerte.
su ropa tendría que ser cómoda y abrigada,
con una paleta de colores que le permitirá camuflajearse en el bosque.



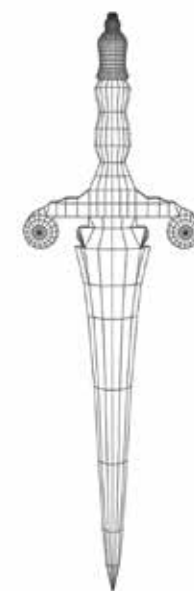
Diseño de Ropas

& SOFTWARE
HARWARE



Como diseñadora de moda, he optado por realizar la ropa en Clo3, antes de exportarlos a Zbrush. Con la ilustración de moda, Diseñé una capa larga de lana pensando en el personaje que viaja por el bosque con la necesidad de una tela larga que pueda mantenerla caliente y esconde su arma en caso de necesidad, y con botas cómodas para viajes extensos.

Diseñé mi ropa de High-Poly con Clo3d y Zbrush; explorando los tipos de tejido y puntadas de las telas entre Clo3d y Zbrush para obtener un aspecto más realista de la tela.



Diseño de armas

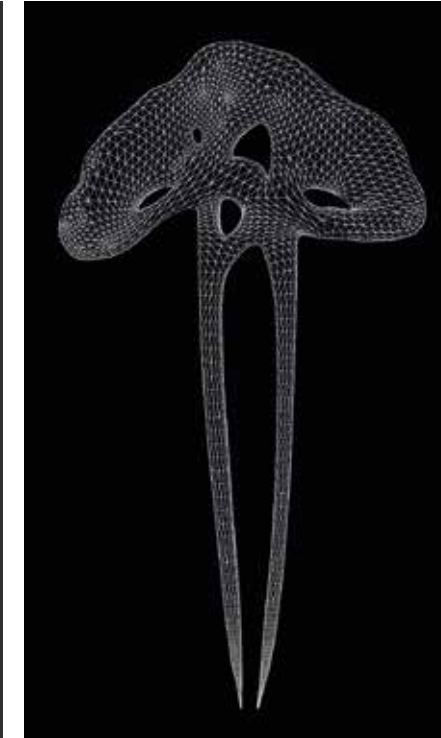
& SOFTWARE
HARWARE



AUTODESK
3DS MAX



La daga está engarzada con varios tipos de piedras preciosas, y tiene un aspecto rico y antiguo. He usado referencias de armas de la edad media, combinado con diseño de joyería de art-nouveau para lograr el aspecto que deseaba. Modelé las piedras en Rhino, y las transferí a Zbrush, y agregue la geometría de las piedras al modelo de la daga de High-poly. He usado referencias de zafiro, cuarzo y turquesa para el diseño de su textura, además de explorar técnicas de pátina metálica, usando mapas de textura en la búsqueda de cómo se vería el metal envejecido.



& SOFTWARE
HARWARE



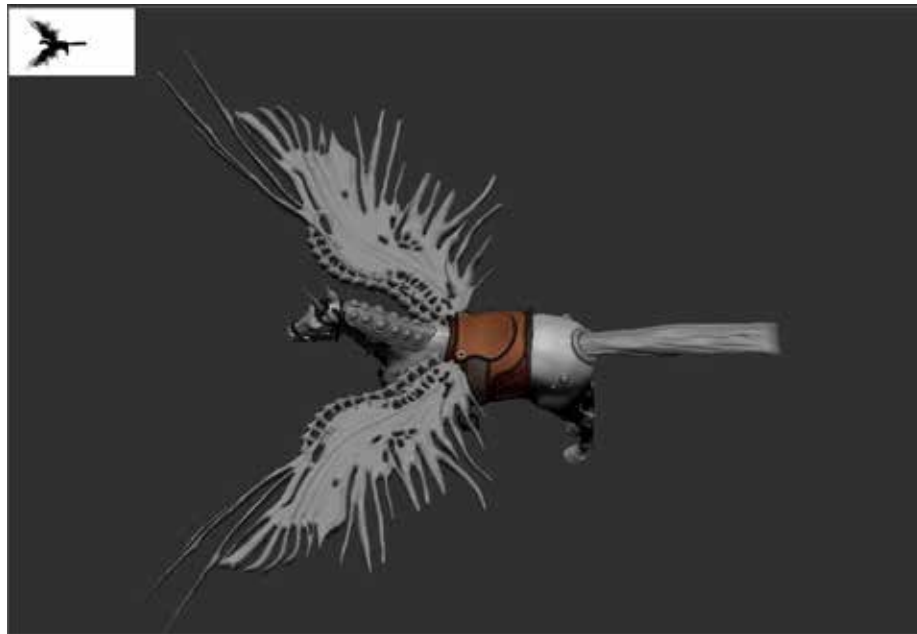
AUTODESK
3DS MAX



Diseño de armas

La segunda arma es una horquilla para un personaje sofisticado. Pensé que sería interesante si ella pudiera atacar con algo que pareciera delicado e inofensivo; sin embargo, es tan afilado que pudiera quitárselo del pelo y arrojarlo a sus enemigos. Diseñé la horquilla mientras miraba la referencia de joyería de art-nouveau, teniendo en cuenta el flujo natural de este tipo de joyas, la pátina que podría aparecer en las joyas antiguas; y el brillo de las perlas naturales que se usaba comúnmente en esa época.





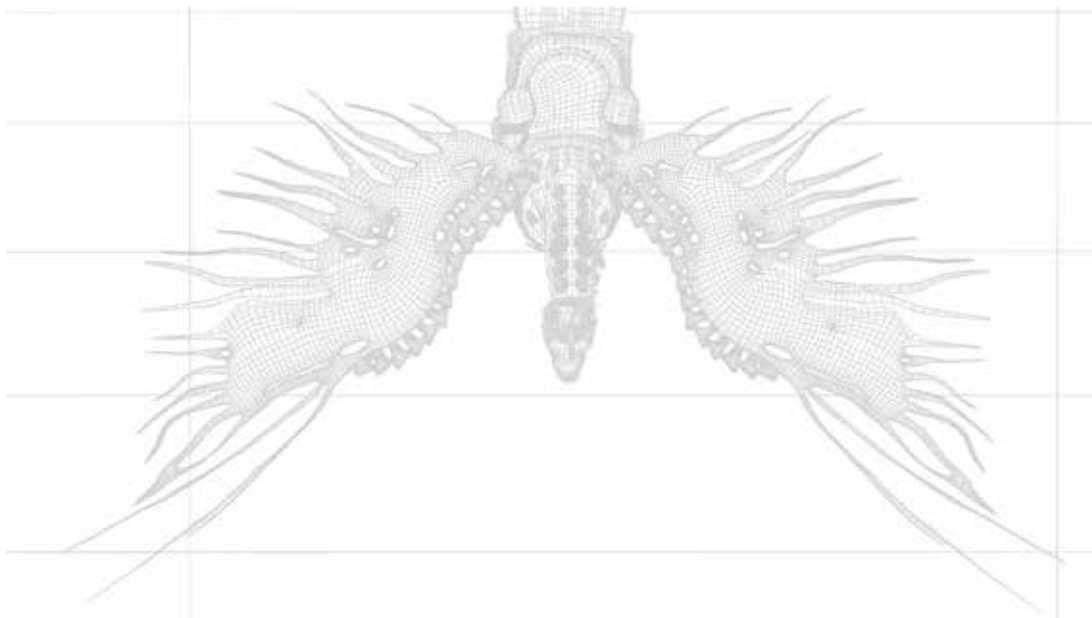
Modelado del Caballo

& SOFTWARE
HARWARE



AUTODESK
3DS MAX

He elegido un caballo como medio de transporte porque es una forma más común de viajar durante la edad media. Me encanta la idea de combinar estructuras orgánicas (el caballo y sus alas) que se puedan lograr con un estilo paramétrico una vez aplicado al diseño de la escultura de Zbrush.



El caballo está engarzado con piedras de ónix, armadura de plata y un cuerno para poder ayudar a su mujer guerrera en sus batallas y mantenerla a salvo. El Sillín, tiene texturas de cuero y tela.



Modelado del Personaje

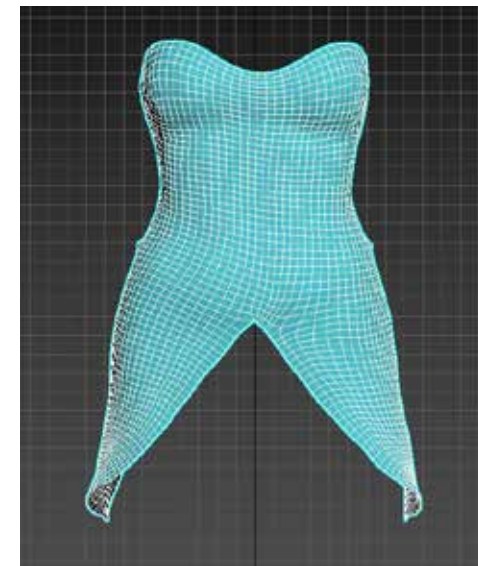
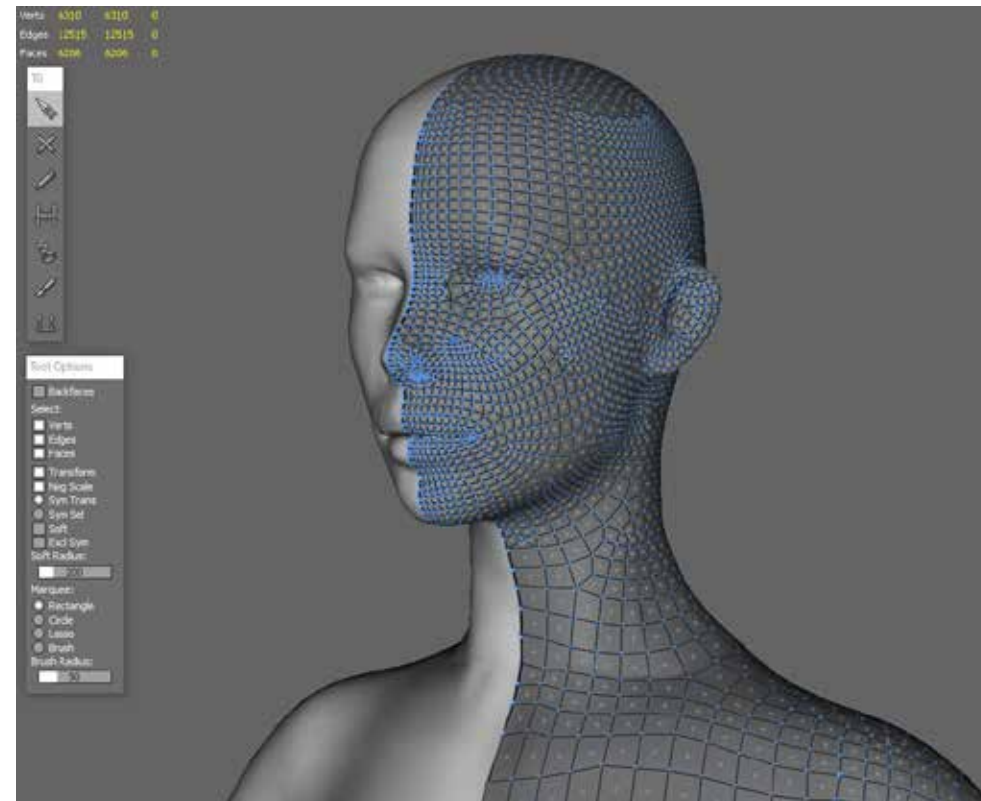
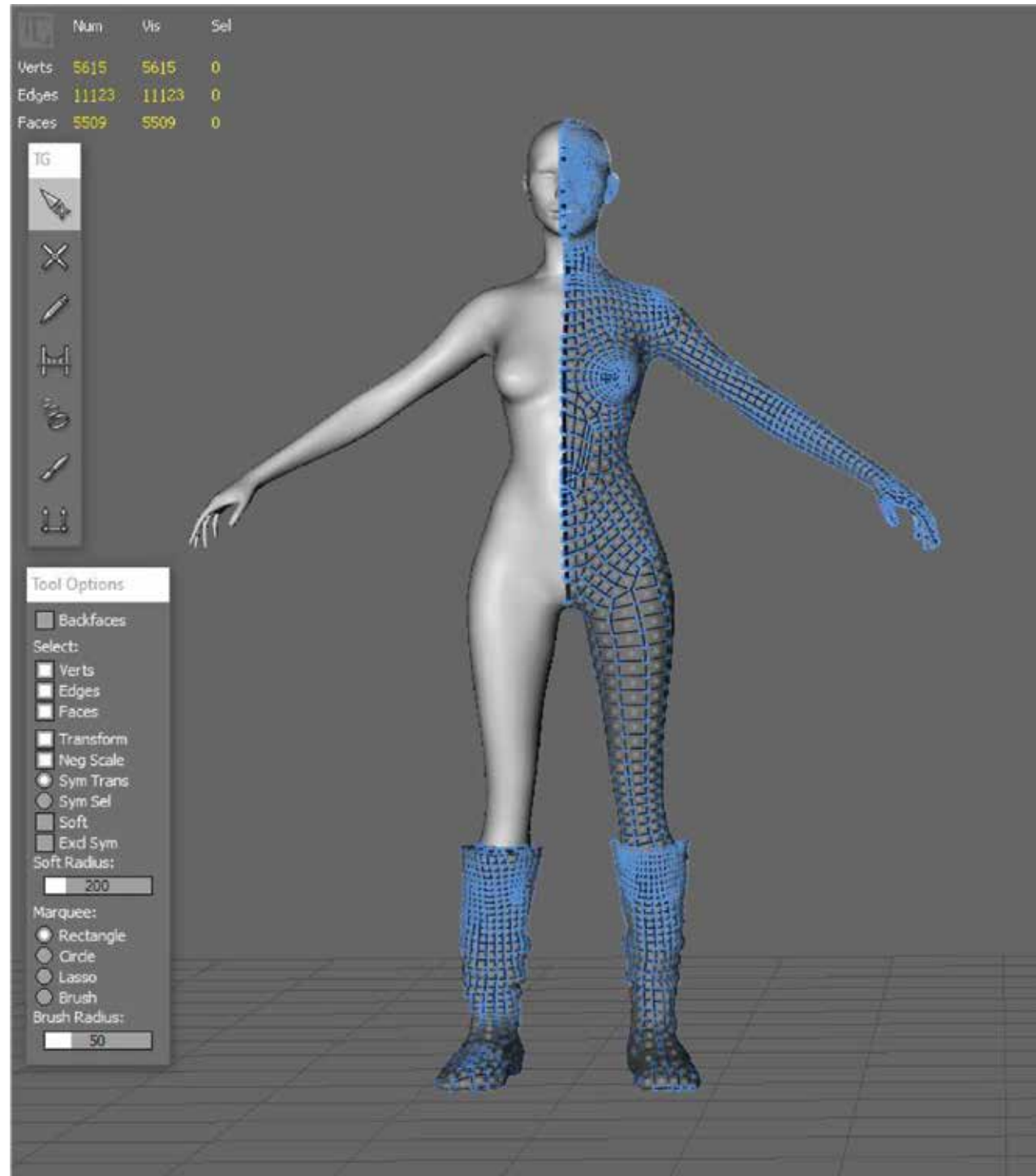
& SOFTWARE
HARWARE



AUTODESK
3DS MAX



Para el diseño del personaje empecé con trazar la silueta en Procreate
Me imagino a mi personaje como una mujer guardiana y fuerte.
Su ropa tenía que ser cómoda y abrigada,
con una paleta de colores que le permitieran camuflajearse en el bosque.



Retopología

& SOFTWARE
HARWARE

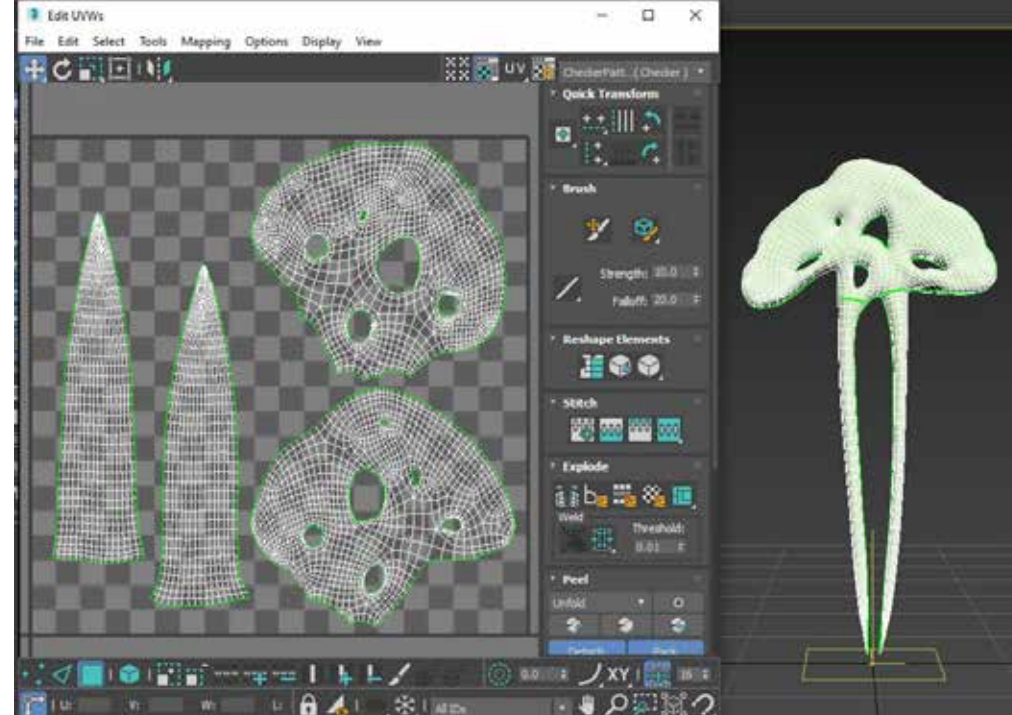
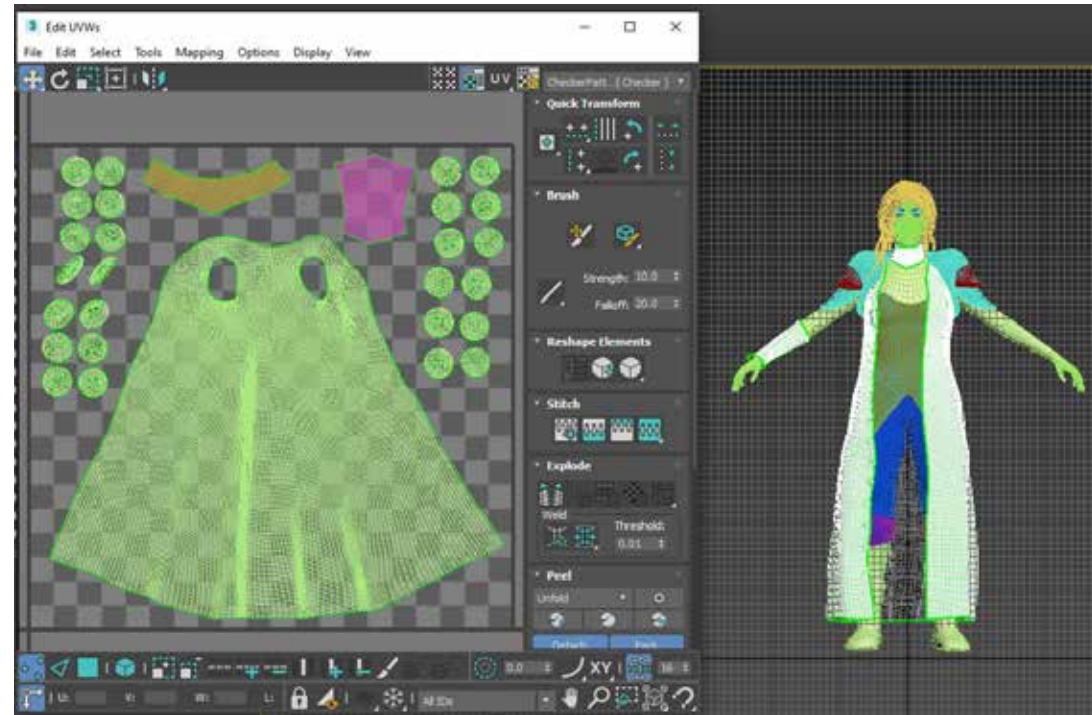
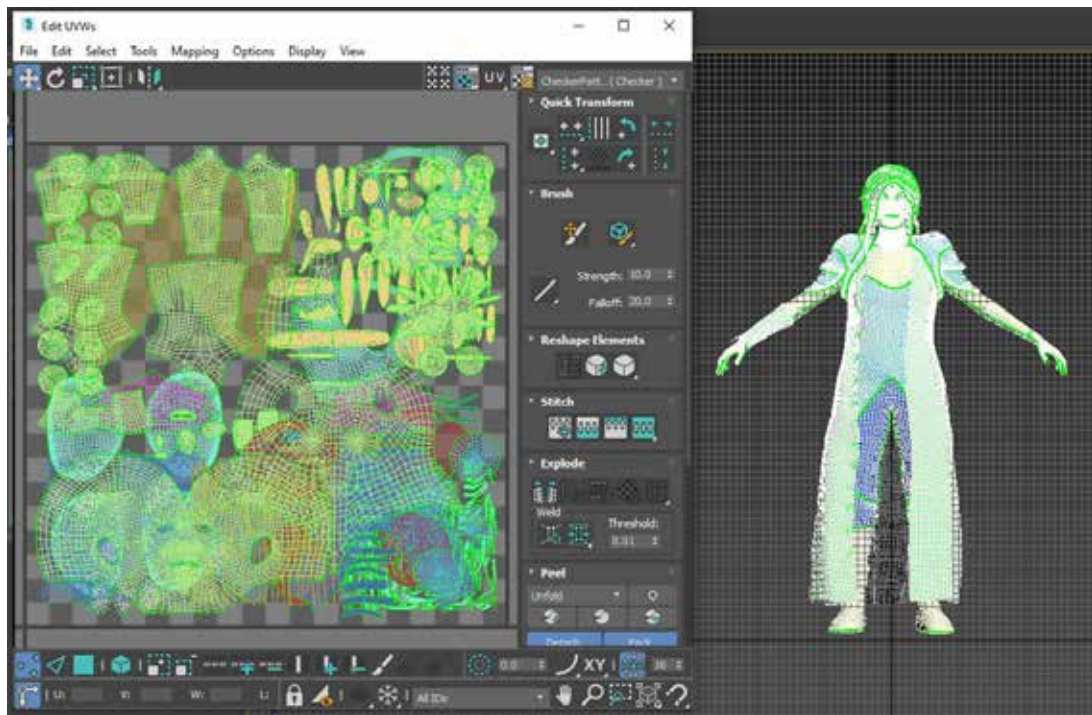


AUTODESK
3DS MAX



Para el proceso de retopología realicé un estudio de diferentes tipos de trabajo, para practicar los diferentes metodos de trabajar retopologia de los modelos organicos, de las telas y de las hard surface modeling .

Con el Topogun realicé la retopología de la mitad del cuerpo del personaje para exportarla en formato FBX y realizar un Mirror en 3D Studio MAX
Con Zbrush realicé la retopología de las ropas con Zremesher controlando el Target Polycount.

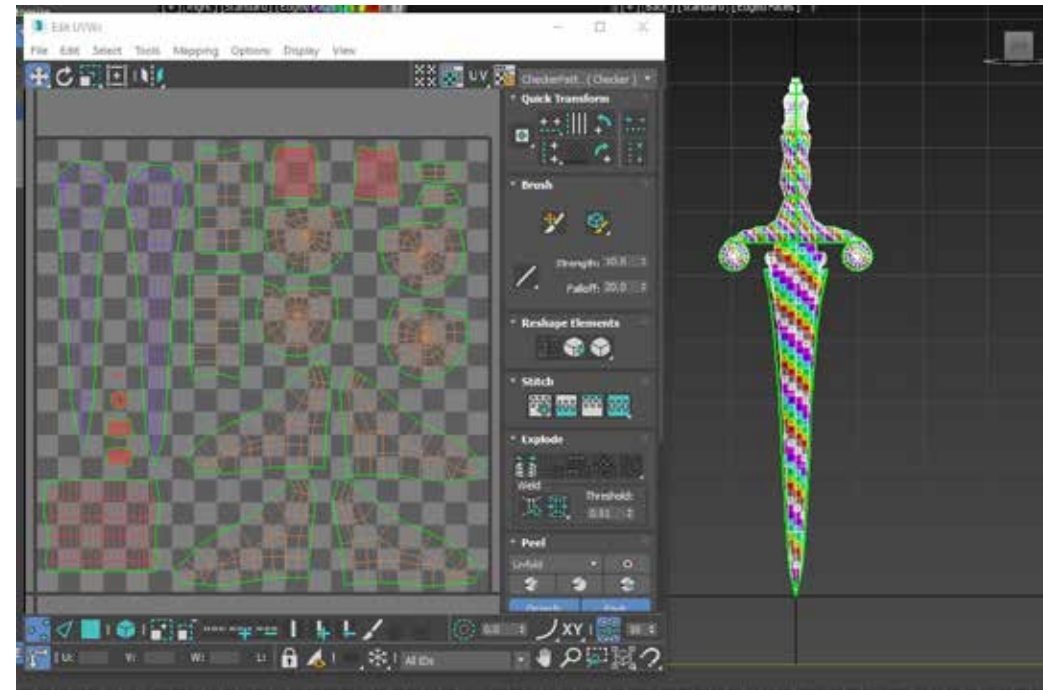
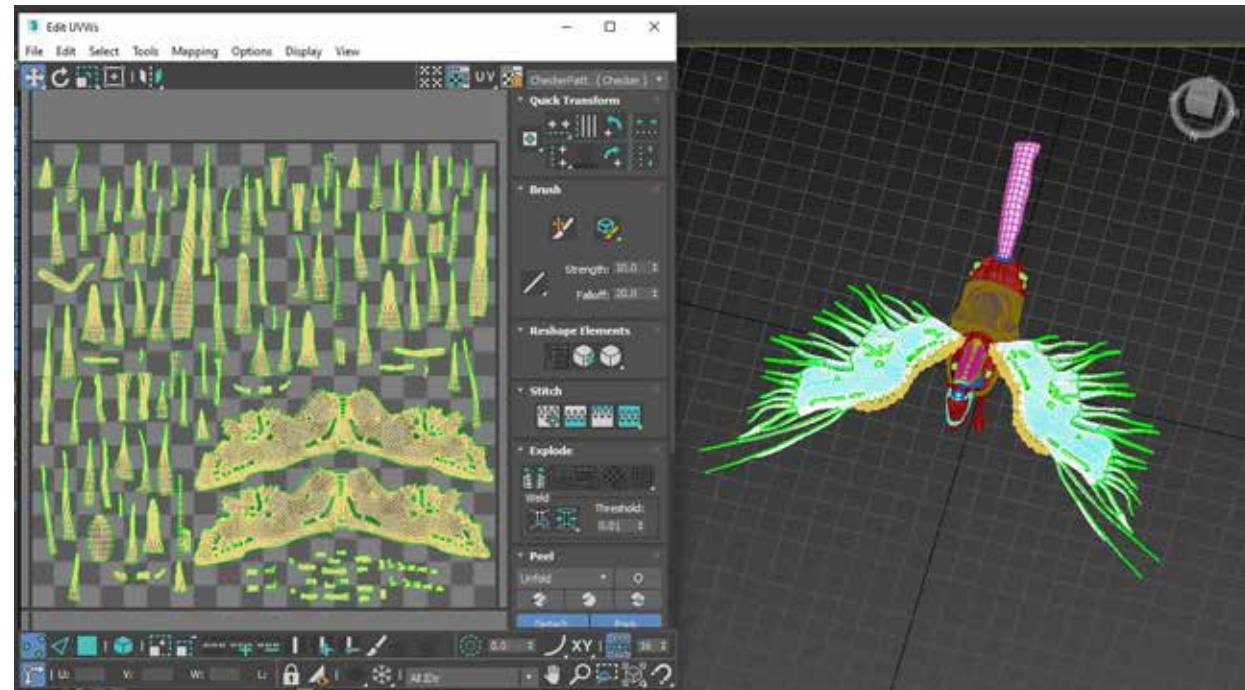
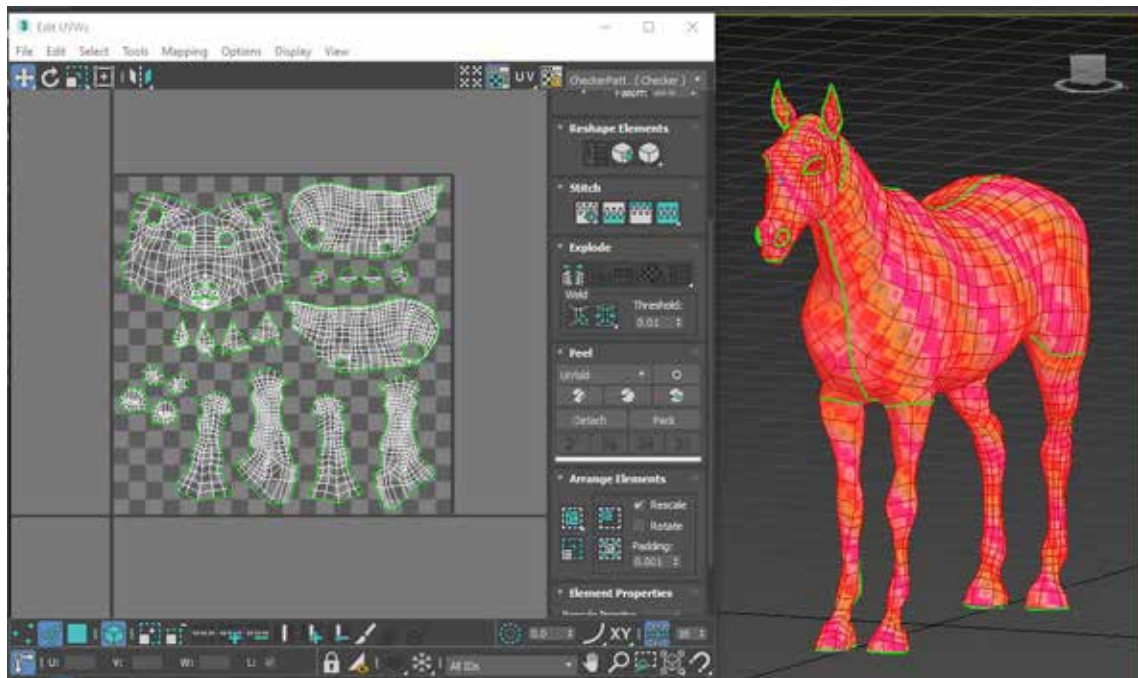


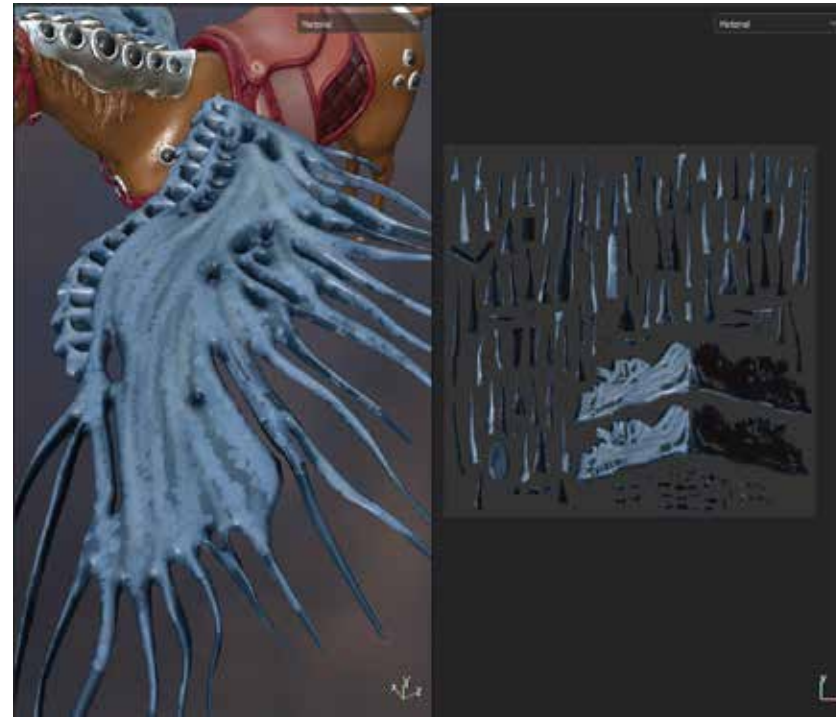
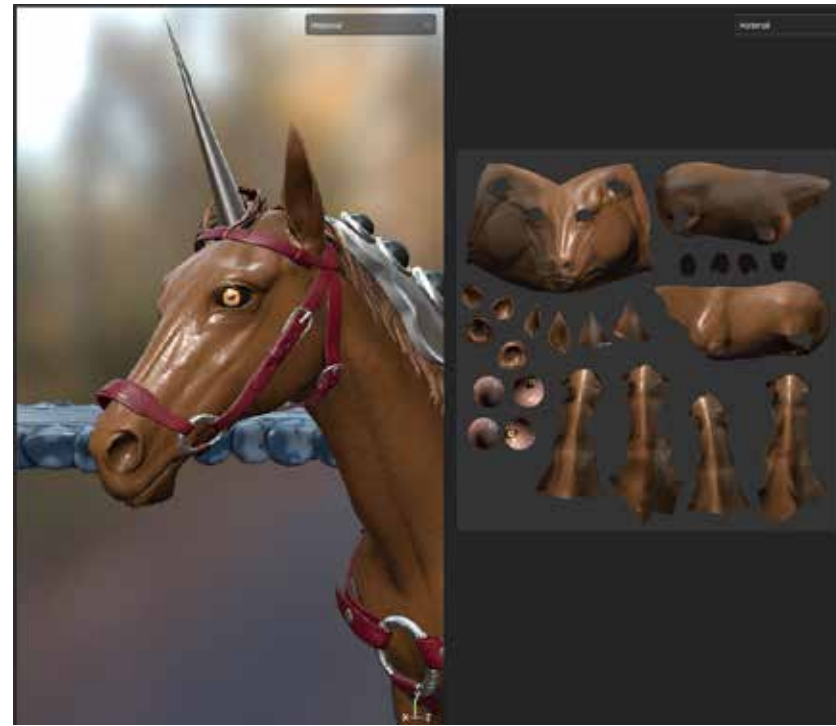
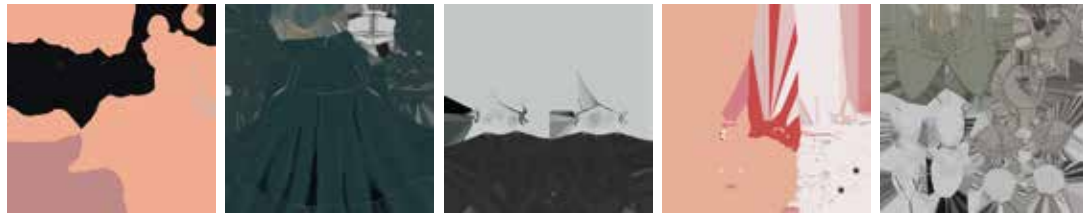
MAPEADO UV

& SOFTWARE
HARWARE



Para el mapeado UV usé el 3D Studio Max



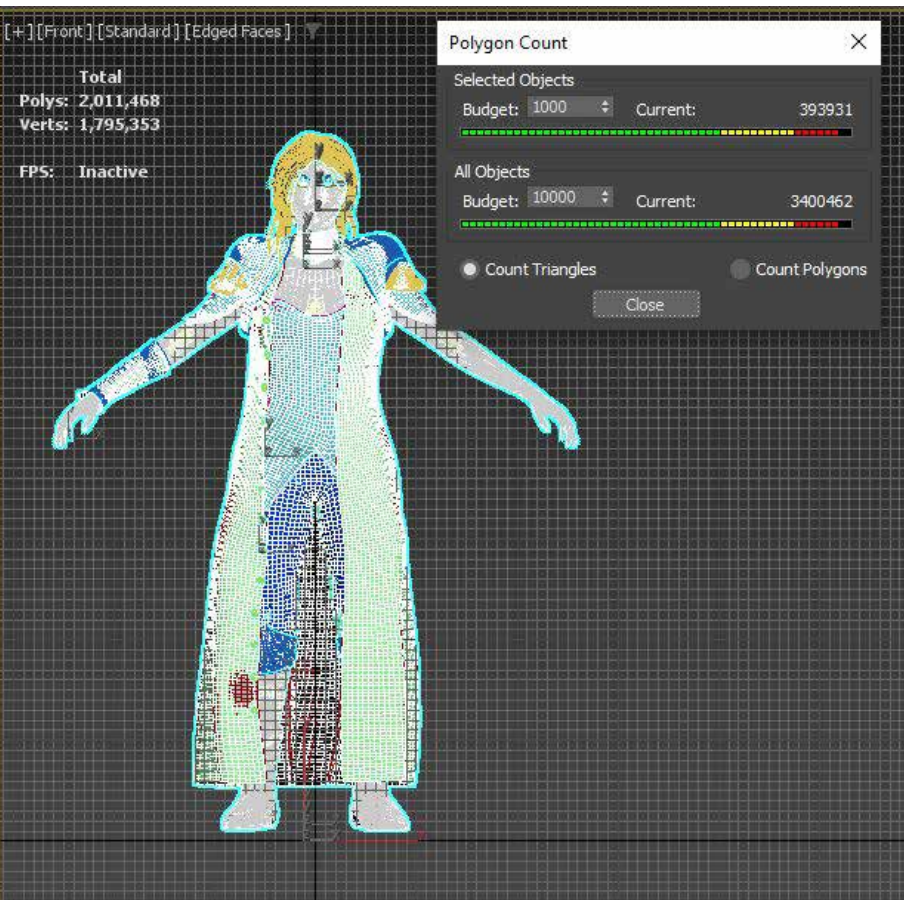
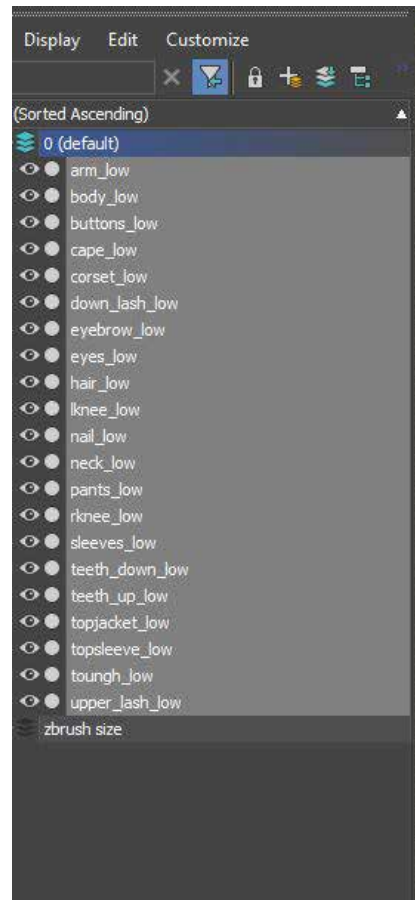
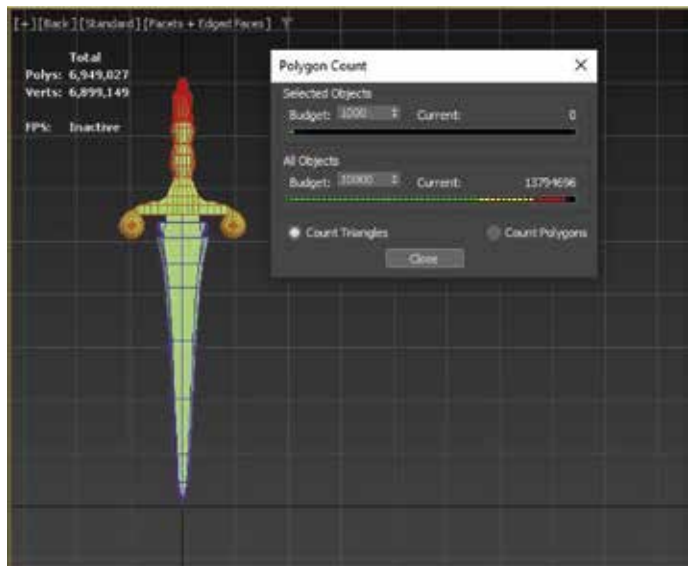
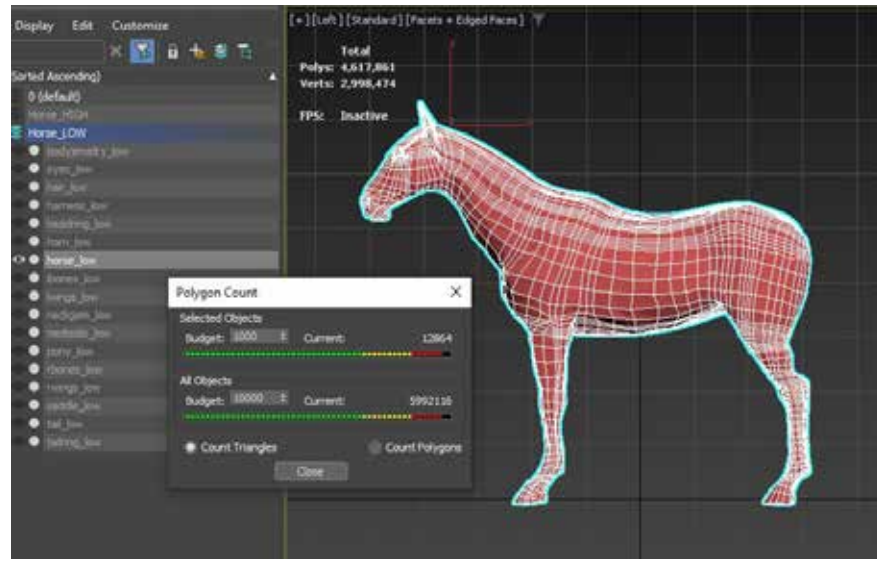
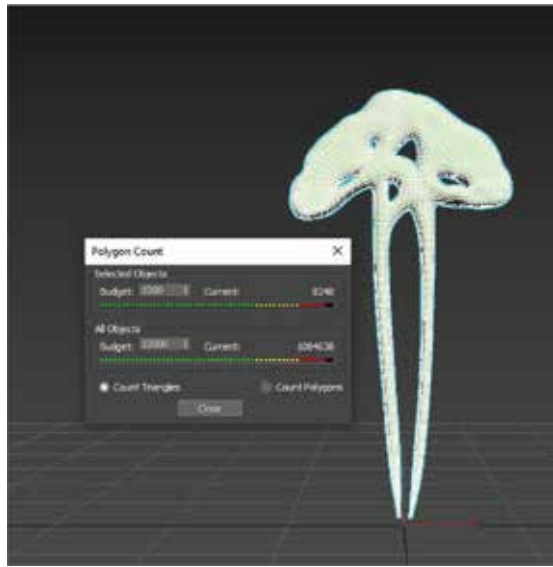
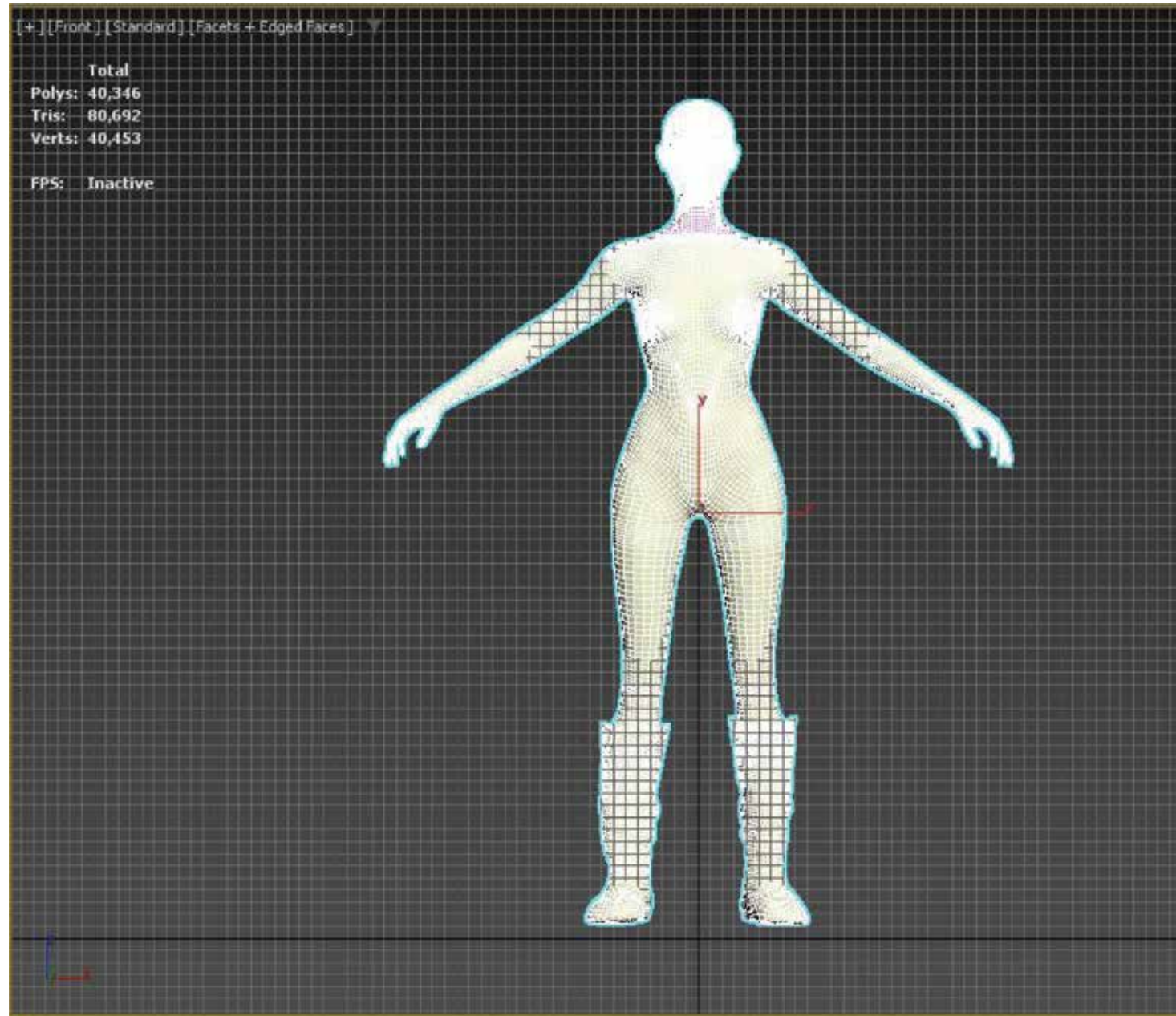


Materiales y pintado

& SOFTWARE
HARWARE



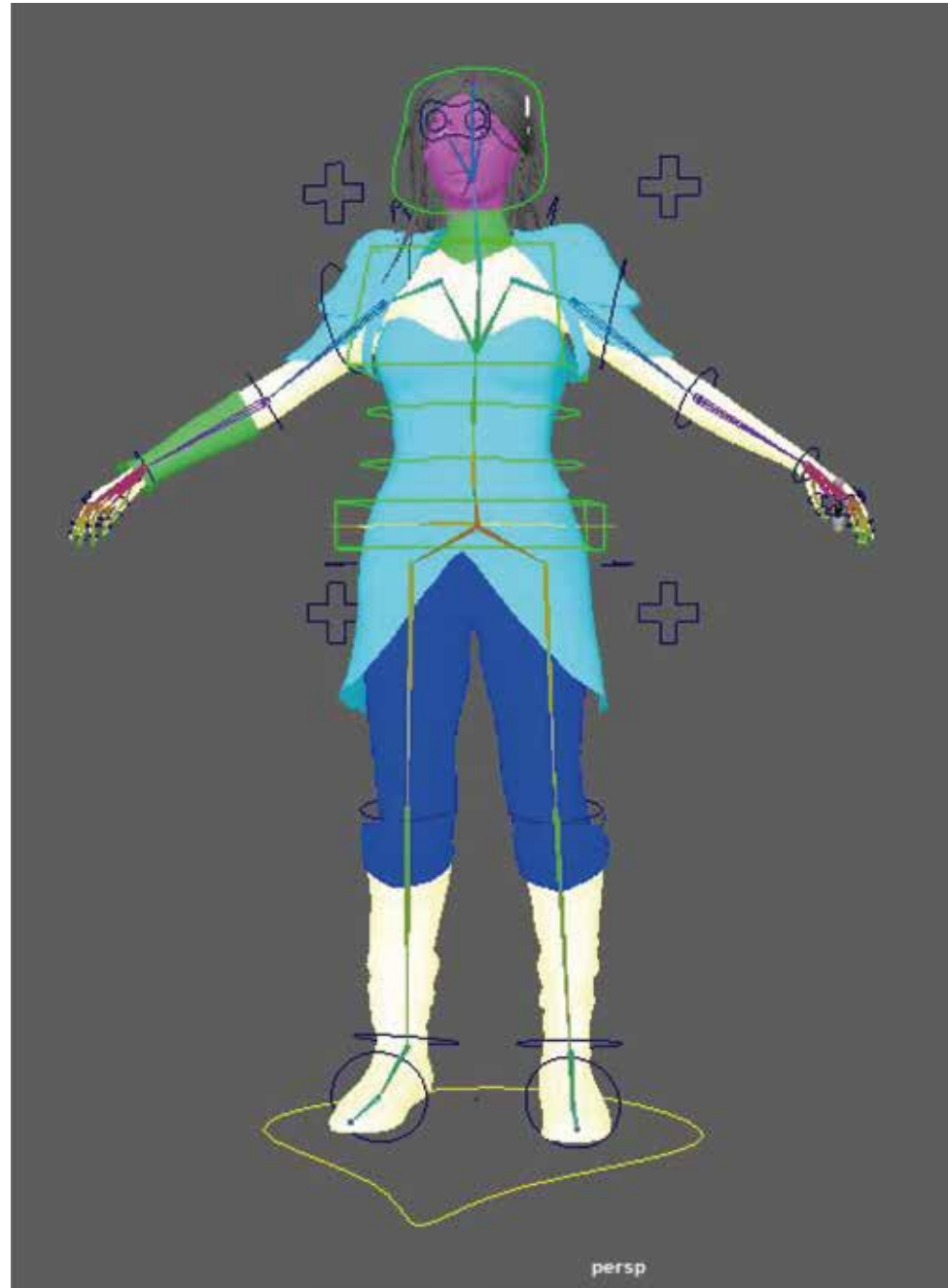
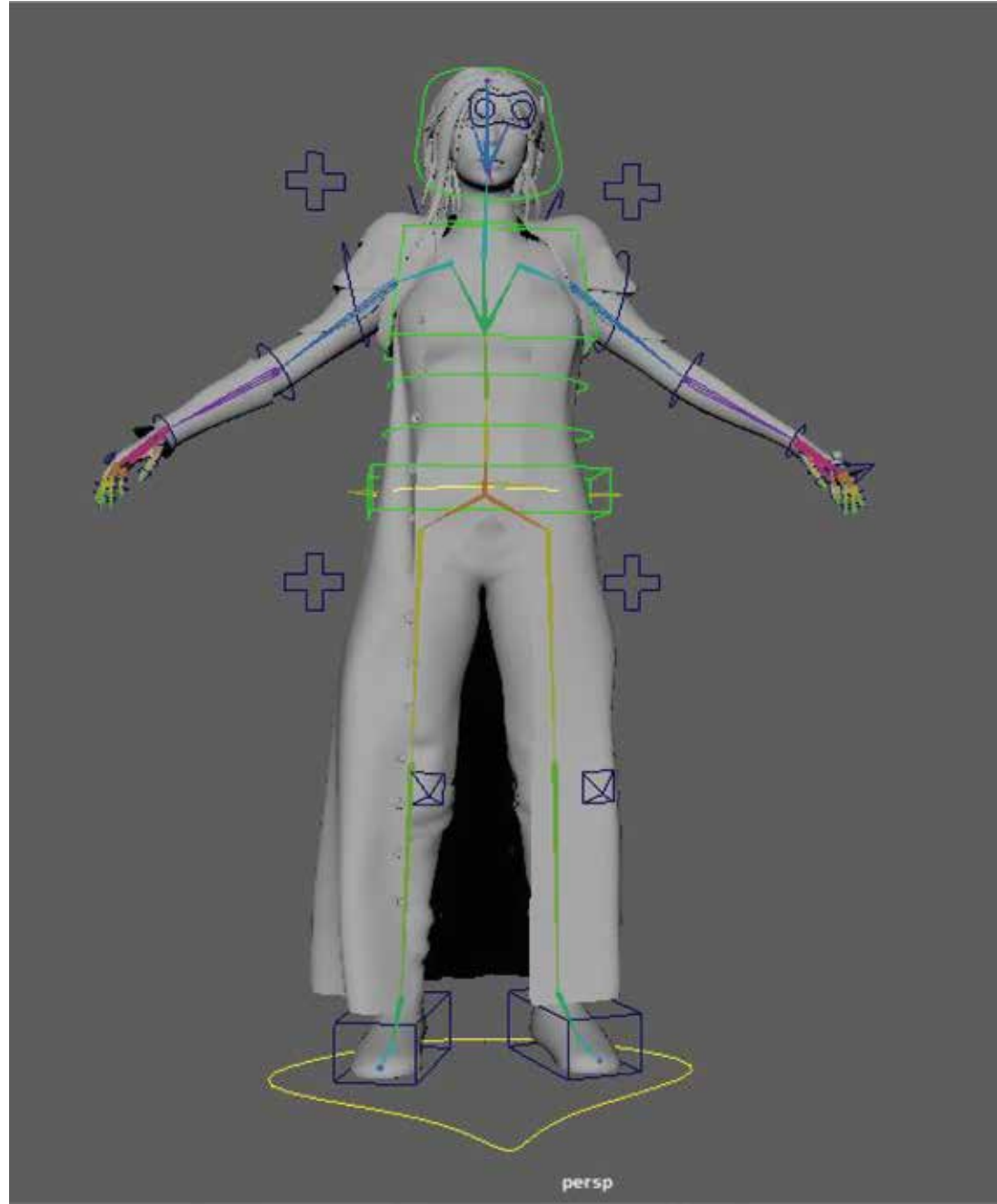
Para el texturizado de los distintos Textures, utilicé el programa Substance Painter,
 Para las ropas, Realicé un estudio de las telas en Substance Painter para buscar texturas que se vean reales,
 después de darme cuenta de que hacerlo digitalmente es un proceso similar
 a cómo tratar de lograr una ilustración realista en un mundo 2d.
 Estaba buscando la forma de distinguir la seda y la lana en la tela digital
 para encontrar los valores de sus materiales y textura.



POLYCOUNT

& SOFTWARE
HARWARE





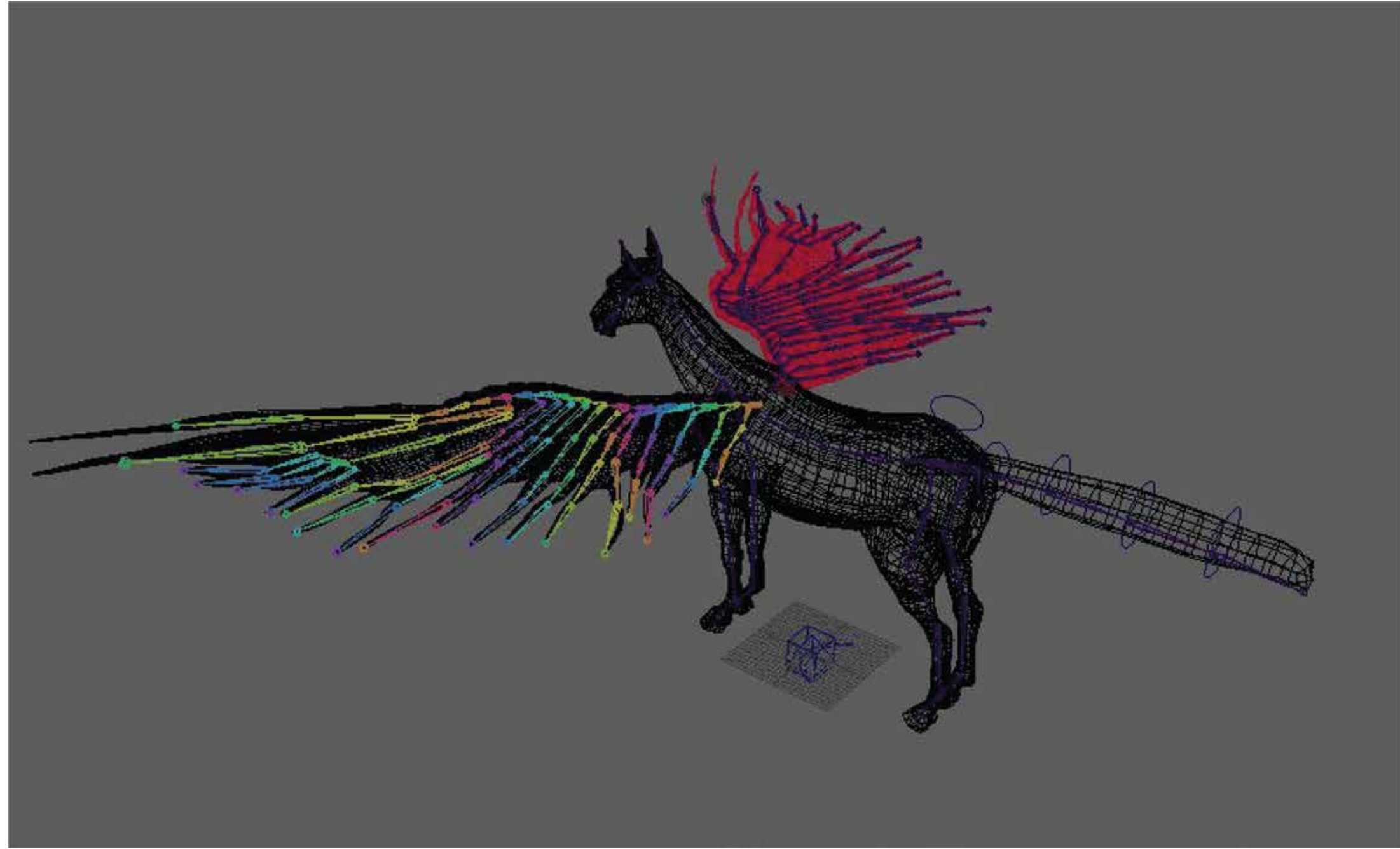
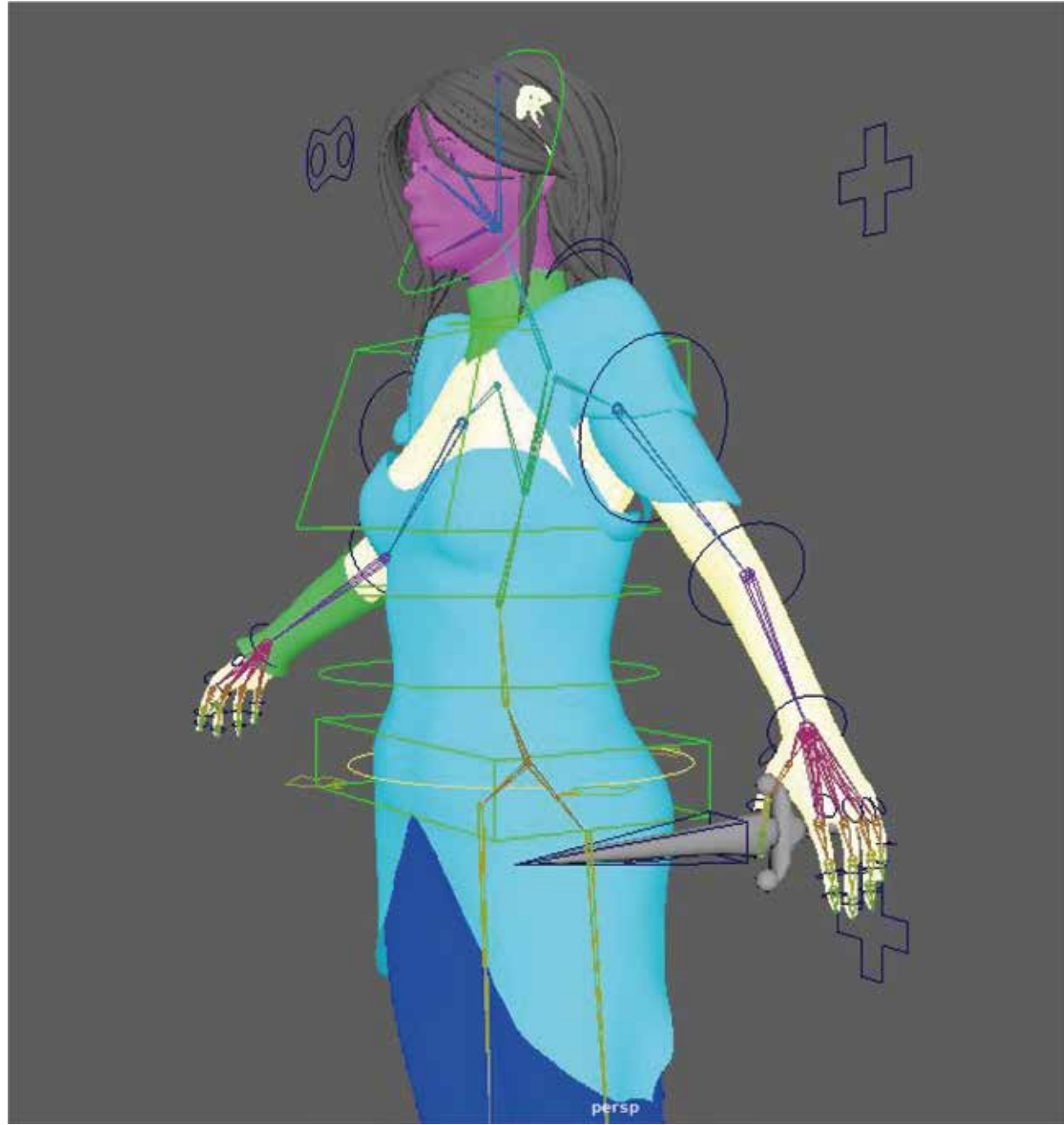
RIGING

IK/FK Controladores

& SOFTWARE
HARWARE



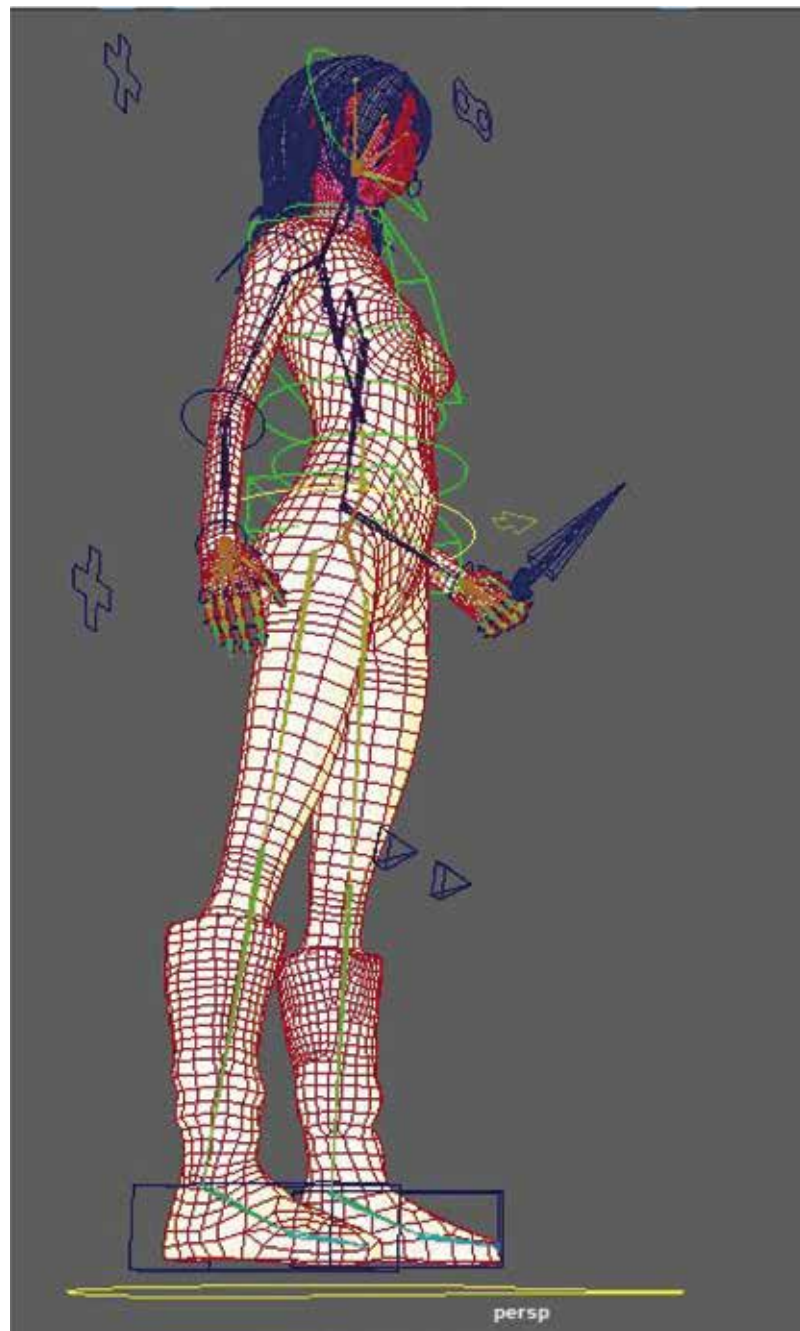
Para el rig del personaje utilicé el programa Maya,



RIGGING

& SOFTWARE
HARDWARE



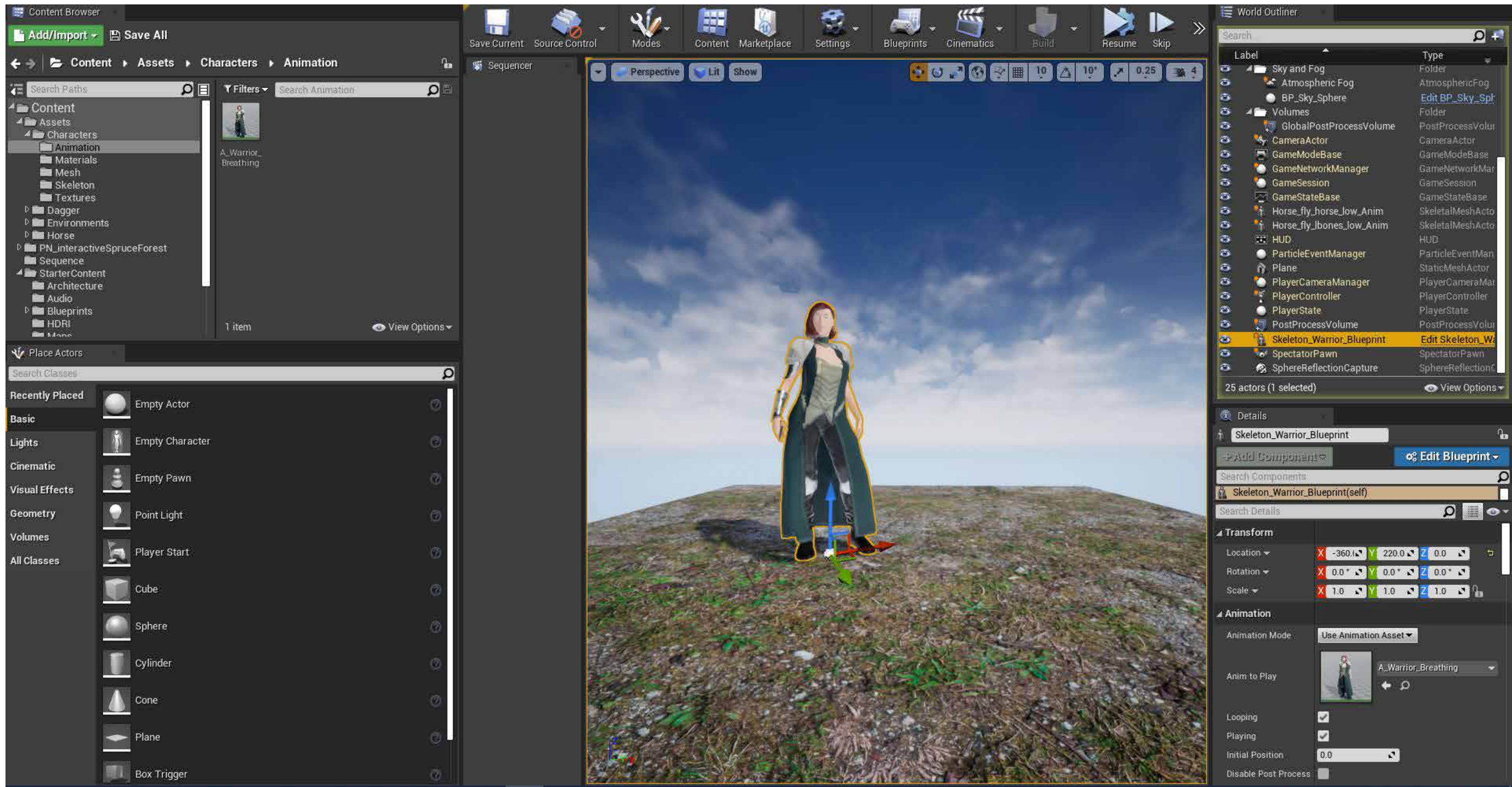


POSADO

& SOFTWARE
HARWARE



Para el posado del personaje utilicé el programa Maya,



Rendarizado de animación

& SOFTWARE
HARWARE



Llevar mis diseños a Unreal fue una parte muy importante para comprender el flujo de trabajo completo de un diseño de personajes para videojuegos. Parece un software enorme y definitivamente espero que algún día llégue a saber más sobre él.





RENDERIZADO

& SOFTWARE
HARWARE



Para el render utilicé el programa Marmoset



RENDERS FINALES

& SOFTWARE
HARWARE





Postgrado en Diseño de Personajes 3D para Videojuegos