

El arte de crear un personaje 3D: una exploración del proceso de producción

Santillán, Julieta
Diseño y Animación Digital
santillanjulietag@gmail.com

Tema

Se aborda el proceso completo de **creación de un personaje 3D realista y funcional**, utilizando técnicas avanzadas de modelado, texturizado, rigging y renderizado.

Objetivo

El objetivo de este proyecto es **explorar el proceso completo de desarrollo de un personaje 3D**, pasando por las etapas de modelado, texturizado, rigging y renderizado. Se busca que el personaje final sea detallado y adecuado para su uso en videojuegos o cortometrajes.

Método

1. **Diseño Conceptual:** Creación del blueprint en Adobe Photoshop para guiar el modelado.
2. **Modelado 3D:** Utilización de Autodesk Maya para objetos inorgánicos.
3. **Texturizado:** Aplicación de texturas en Substance Painter.
4. **Rigging:** Creación del esqueleto virtual y ajustes de skin weights.
5. **Renderizado:** Uso del motor Arnold para generar imágenes finales.

Proceso

El proceso de creación del personaje 3D implicó varios retos técnicos, principalmente en la integración de las partes del cuerpo y los movimientos del personaje. ZBrush permitió esculpir formas orgánicas, mientras que Autodesk Maya facilitó el trabajo en las piezas mecánicas, como el brazo robótico. El texturizado con Substance Painter fue clave para lograr un acabado realista en la ropa y los metales. El rigging presentó desafíos al ajustar los movimientos sin deformaciones, lo que requirió ajustes manuales en los pesos de la malla. A pesar de las dificultades, el personaje resultó ser funcional y listo para su uso en videojuegos o cortometrajes.

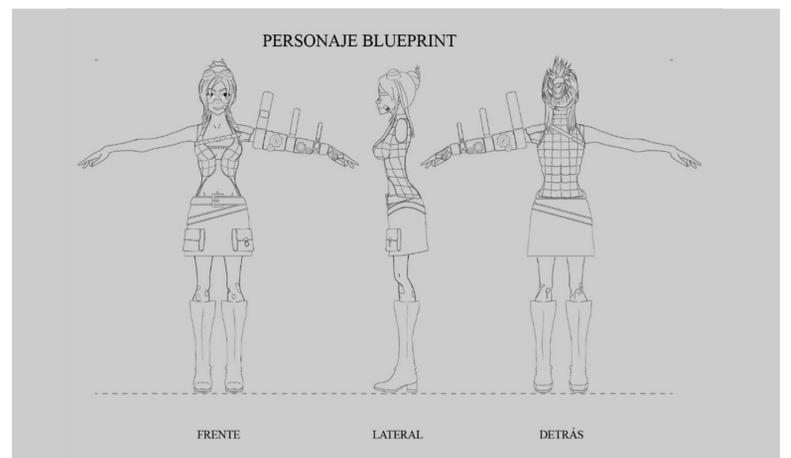
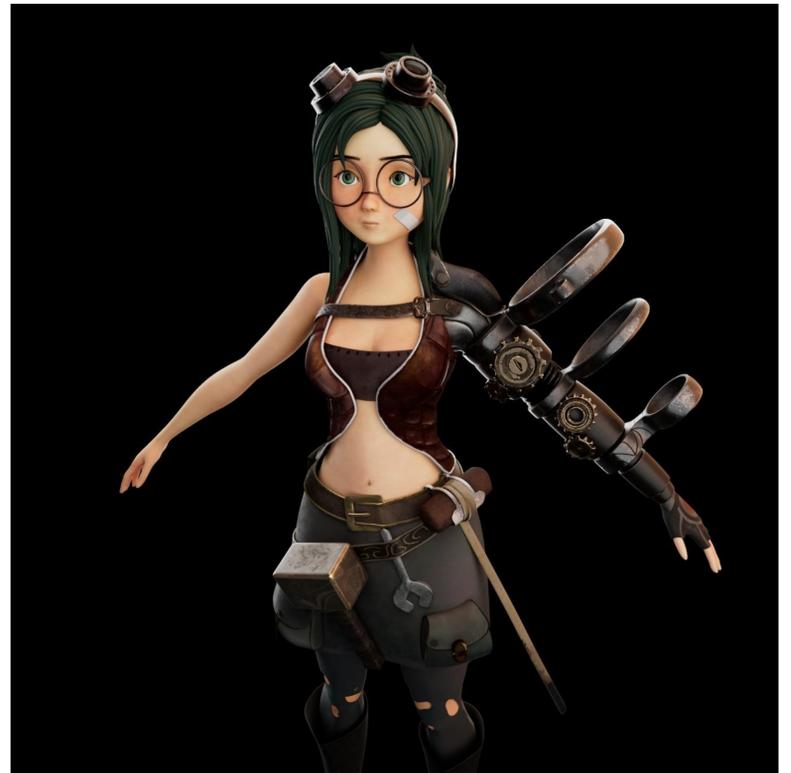
Principales resultados

Creación de un personaje 3D detallado, listo para ser animado.

Texturizado realista aplicado a la piel, ropa y objetos metálicos.

Sistema de rigging funcional para movimientos naturales del personaje.

Personaje finalizado, preparado para su uso en entornos interactivos.



PROYECTO
COMPLETO

