

7. Trabajo de búsqueda

7.1 Introducción

A nosotros nos pareció buena idea hacer un modelo en 3d, en este caso un personaje. Para el desarrollo de este utilizamos Adobe Fuse, un software gratuito en fase beta.

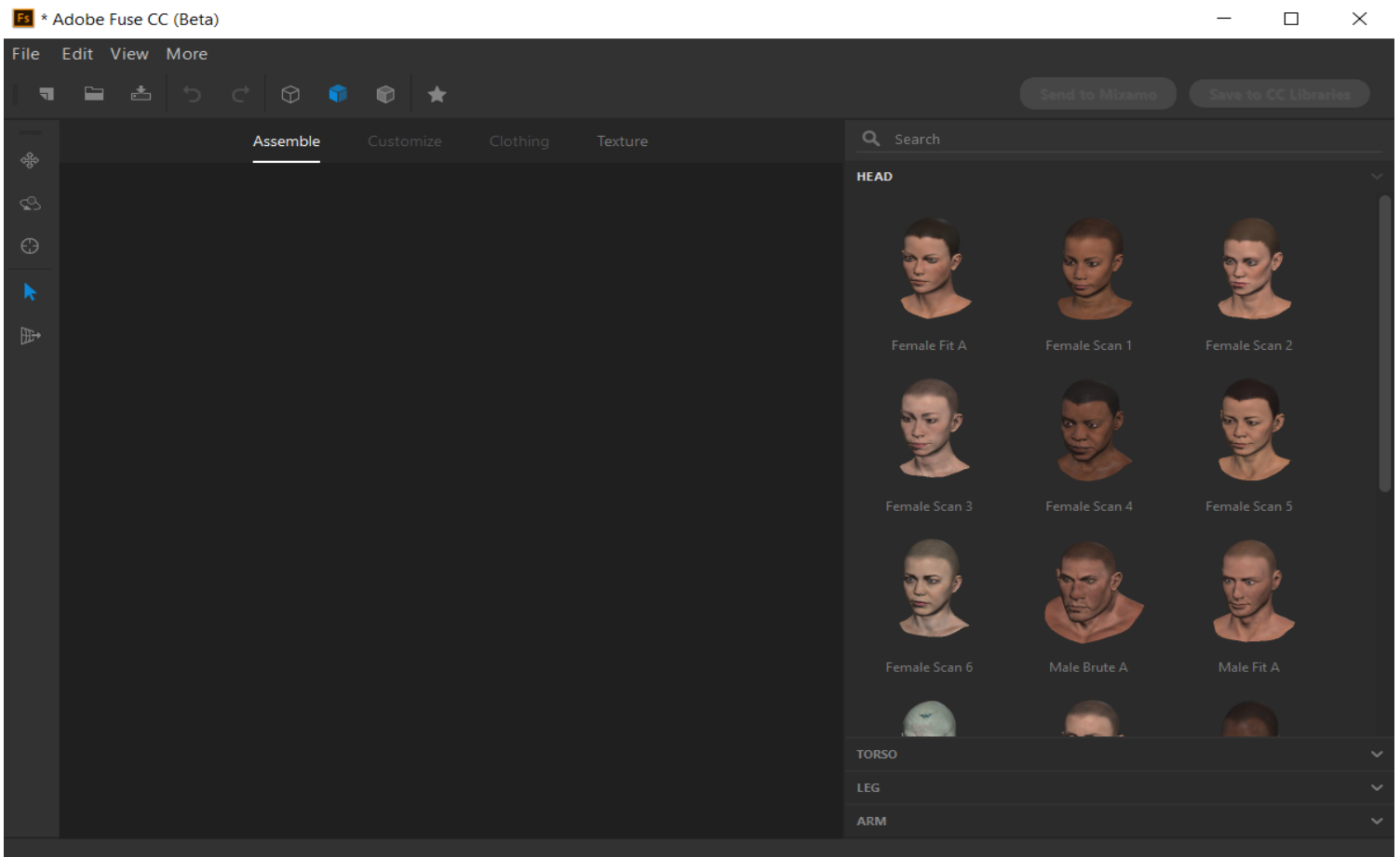


7.2 Precedentes

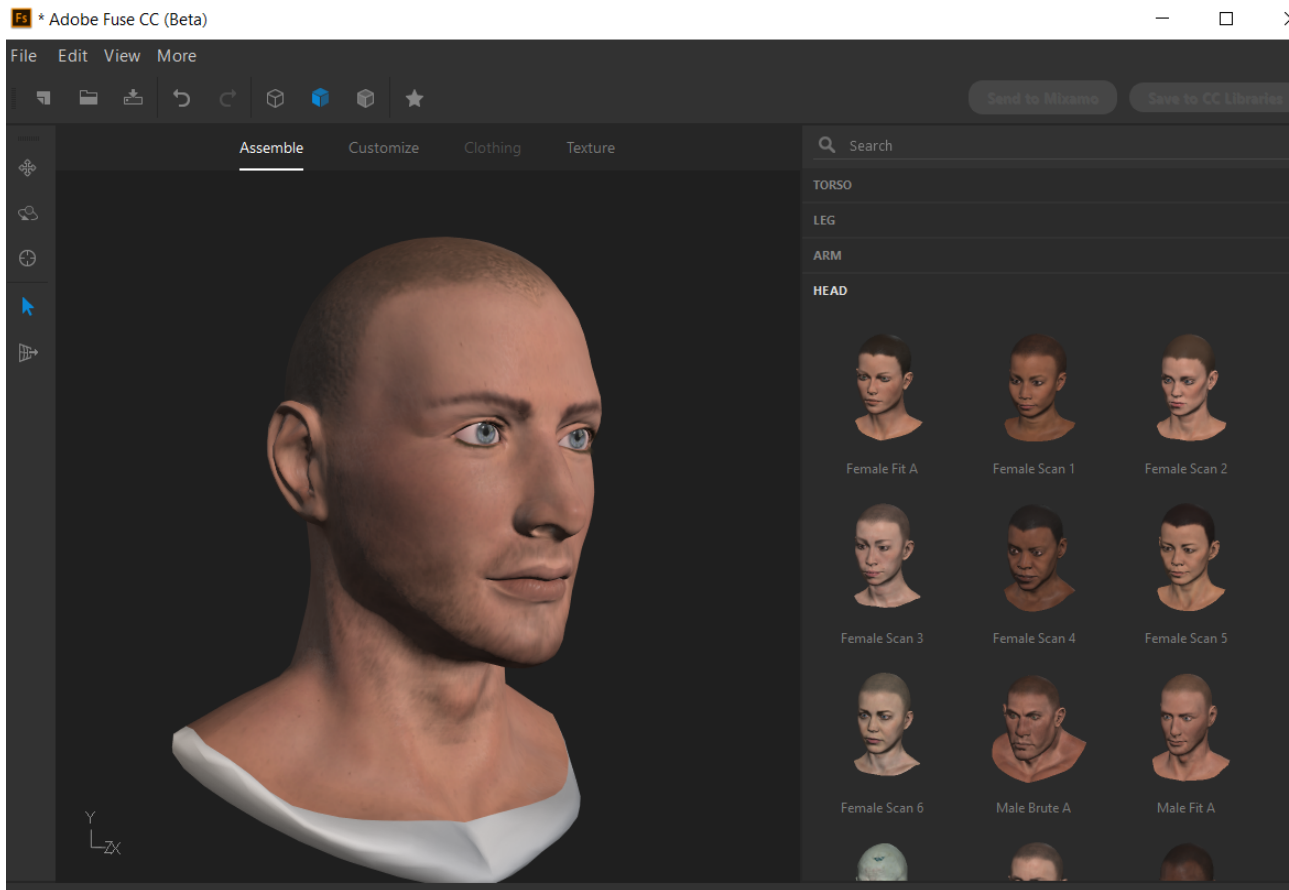
No teníamos precedentes en la creación de modelos 3d así que es nuestra primera toma de contacto.

7.3 Creación del personaje

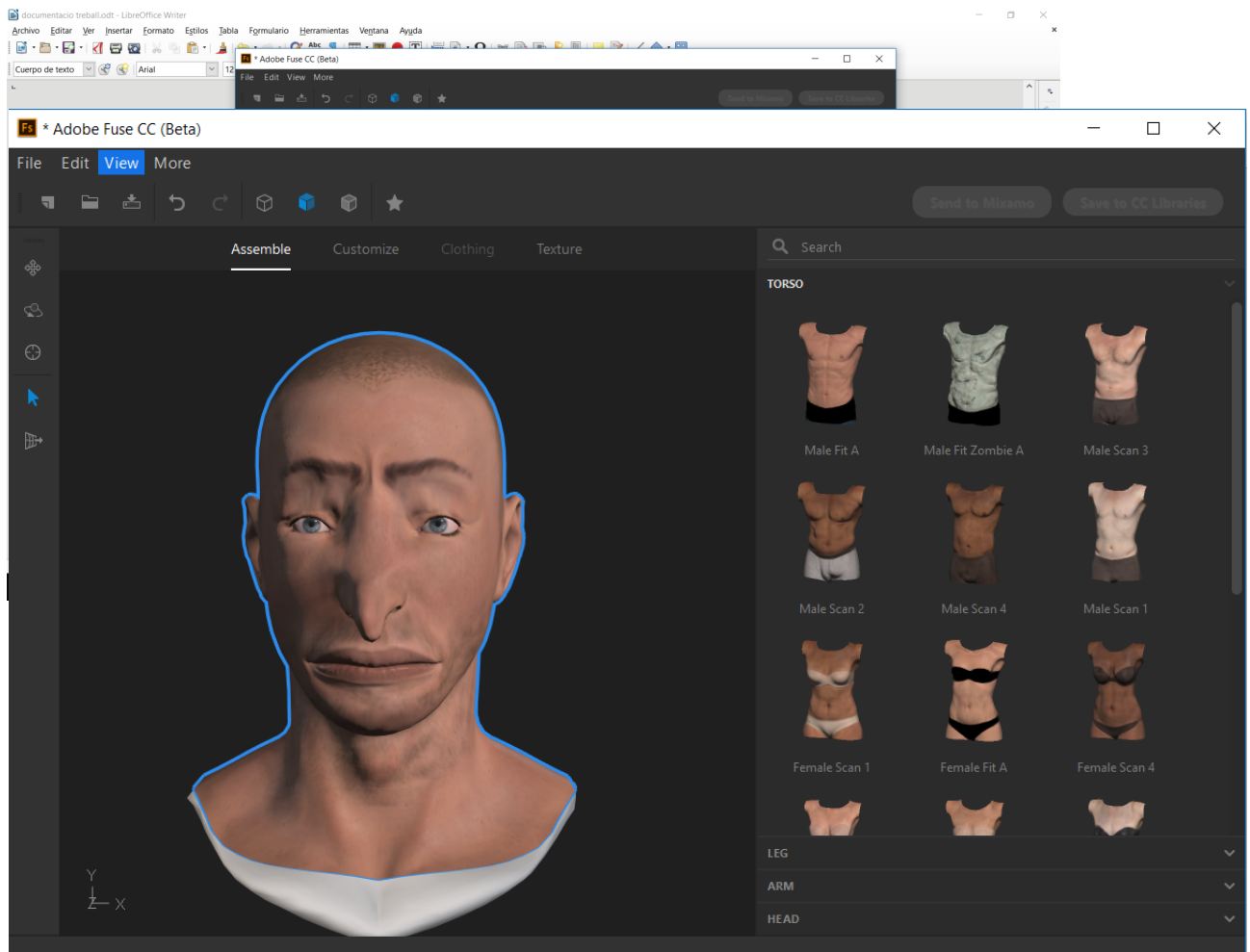
Interfaz principal de Adobe Fuse:

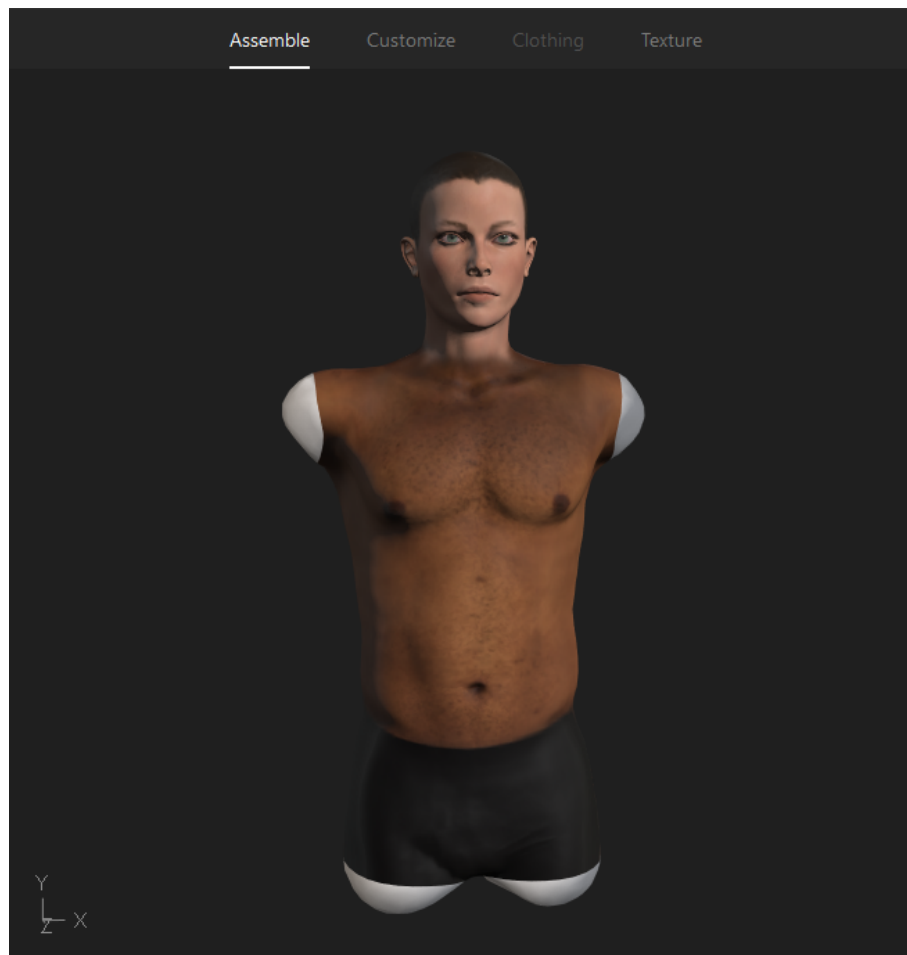


Este será nuestro punto de partida, primero vamos a escoger el tipo de rostro de nuestro personaje.



Una vez escogido el rostro podemos modificarlo a nuestro gusto poniendo el cursor sobre la parte que queramos

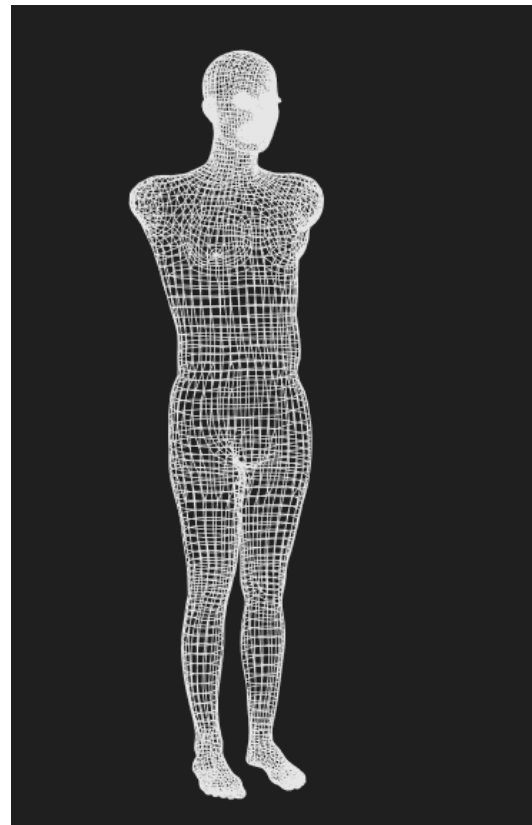




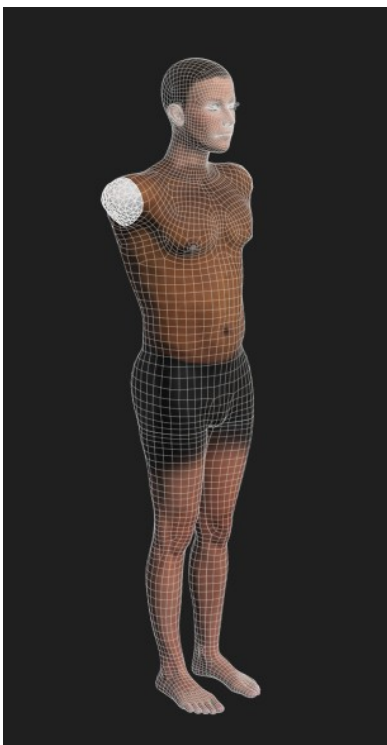
Ensamblar en la
parte superior de la
pantalla para

ingresar al espacio de trabajo Ensamblar. Este espacio de trabajo proporciona acceso a una biblioteca de partes intercambiables que puede usar para crear un cuerpo de personaje.

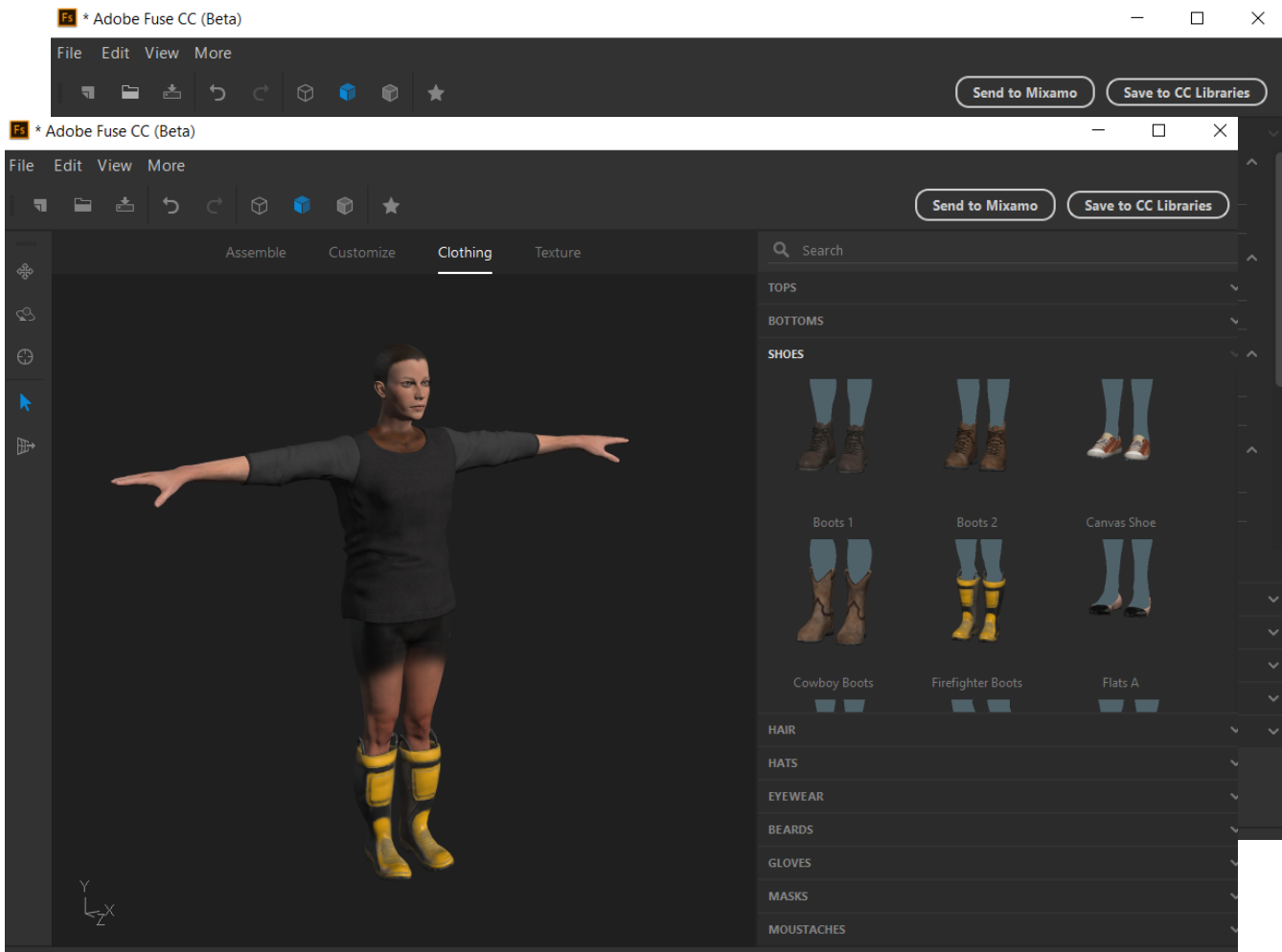
Haga clic en la biblioteca Head y busque el encabezado etiquetado como Male Scan A. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en su cabeza para ensamblar automáticamente el torso, los brazos y las piernas apropiados en el lienzo.



Tenemos diferentes vistas en Adobe Fuse



Este programa también nos permite modificar las partes del cuerpo como queramos:



Finalmente podemos añadir vestimenta al personaje; botas, sombreros, guantes etc.

Una vez terminado el personaje se puede exportar a una plataforma llamada Mixamo (propiedad de Adobe) y hacer que tenga movimiento (animarlo):

Auto-Rigger



Review and confirm

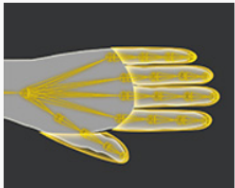
Press "Finish" to start applying animation or download your character and use one of our control rig scripts.

Facial Blendshapes

Enable Facial Blendshapes to generate 50+ animation-ready shapes for your character, which you can use in your 3D animation software, facial animation driver or game engine.

Skeleton levels of detail

Mixamo Standard skeleton has complete joint chains and fully articulating fingers, for a total of 65 joints for the entire skeleton.



Facial Blendshapes

Enabled ▾

Skeleton LOD

Standard Skeleton (65) ▾

FINISH