

Vampire Hunter

- DISEÑO
- MODELADO
- TEXTURIZADO
- ILUMINACION
- RENDER

David Rodríguez Rives

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (19-20)

Índice

1	INTRODUCCIÓN	4
2	MODELADO	4
2.1	ESCENARIO	4
2.1.1	CONCEPTO, REFERENCIAS Y BOCETOS	4
2.1.2	MODELADO FINAL EN SKETCHUP	7
2.1.3	ELEMENTOS DEL ESCENARIO	8
2.1.4	MODELADO FINAL DEL ESCENARIO	12
2.2	PERSONAJE	13
2.2.1	CONCEPTO, REFERENCIAS Y BOCETOS	13
2.2.2	PROCESO DE MODELADO DEL PERSONAJE	14
2.2.3	MODELADO FINAL DEL PERSONAJE	15
3	TEXTURIZADO	17
3.1	TEXTURAS	17
3.1.1	TEXTURAS AJENAS	17
3.1.2	TEXTURAS PROPIAS	17
3.1.3	BITMAP	18
3.2	UVs	19
3.2.1	COORDENADAS	19
3.2.2	TEXTURAS	19
3.3	CAMARAS	19
3.4	ILUMINACIÓN	20
4	RENDERIZADO	22
4.1	RENDERS ESCENARIO	22
4.2	RENDER PERSONAJE	26

Índice de figuras

FIG 2.1. BOCETO ESCENARIO.....	4
FIG 2.2. PROCESO DE MODELADO DE LA PLANTA SUPERIOR DE SKETCHUP.....	5
FIG 2.3. PROCESO DE MODELADO DE DETALLES DEL ESCENARIO EN SKETCHUP.	6
FIG 2.4. EDIFICIO FINAL DE SKETCHUP	6
FIG 2.5.VISTAS SUPERIOR Y CÓNICA DE LA BASE DEL ESCENARIO DISEÑADA EN SCKETCHUP.	7
FIG 2.6.ESCENARIO IMPORTADO EN 3DS MAX DESDE SCKETCHUP.	8
FIG 2.7.ÁRBOL.....	8
FIG 3.1.TEXTURAS VITEAS.....	17
FIG 3.2.TEXTURAS ORGÁNICAS.....	17
FIG 3.3.TEXTURAS INORGANICAS.	17
FIG 3.4.TEXTURA TEJAS (ORIGINAL Y EDITADAS).	17
FIG 3.5.TEXTURA ATAÚD UTILIZANDO MADERA.	18
FIG 3.6.BITMAP PARA LA LUNA DEL ESCENARIO.	18
FIG 3.7.BITMAP PARA EL FONDO DEL ESCENARIO.	18
FIG 3.9.MAPA DE TEXTURA DIFUSA DE AMBOS PERSONAJES.	19
FIG 3.10.ESQUEMA DE CÁMARAS FÍSICAS.....	20
FIG 3.11.ESQUEMA DE CÁMARAS OMNIS.	20
FIG 4.1.RENDER ESCENARIO.	22
FIG 4.2RENDER ESCENARIO DESDE LA CÁMARA 1.	23
FIG 4.3.RENDER ESCENARIO DESDE LA CÁMARA 2.	24
FIG 4.4.RENDER ESCENARIO.	25
FIG 4.5.RENDERS DEL HOMBRELOBO EN EL ESCENARIO.....	26
FIG 4.5.RENDERS DEL VAMPIRO EN EL ESCENARIO.....	27

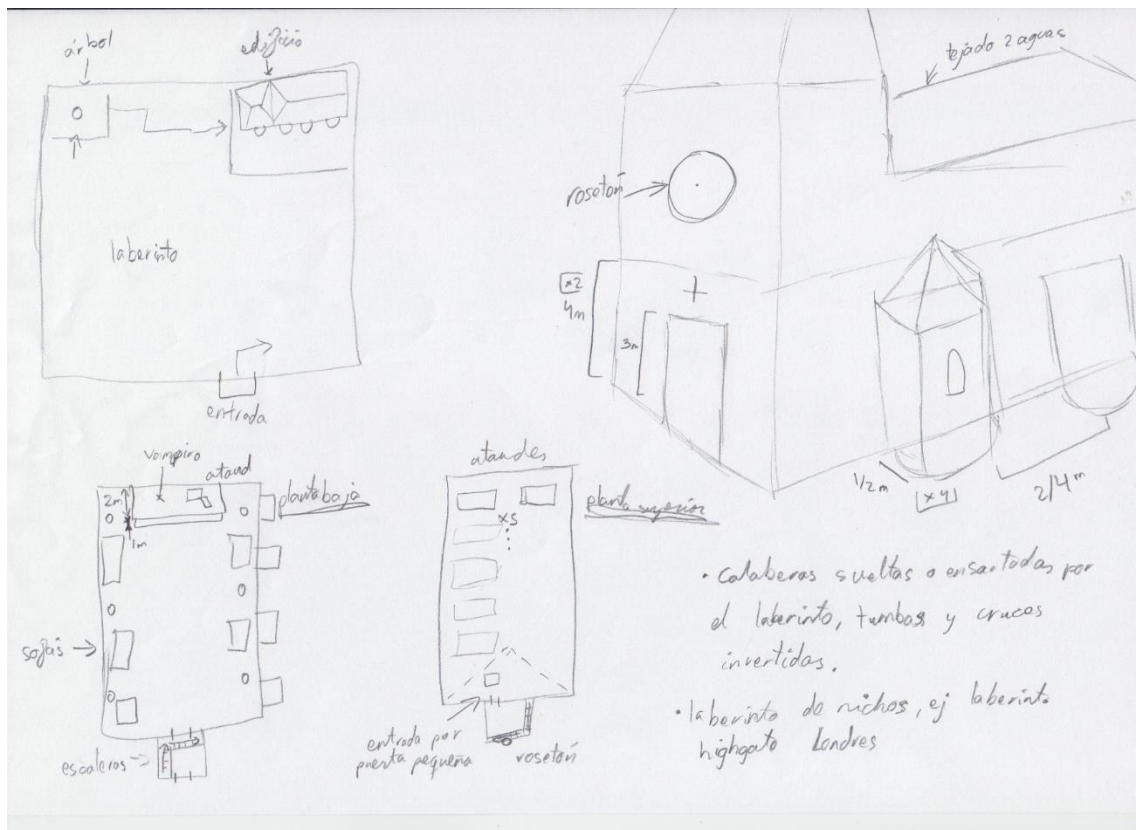
1 INTRODUCCIÓN

Aquí escribir una breve descripción del proyecto a realizar de que va el escenario y quien es el personaje,

2 MODELADO

2.1 ESCENARIO

2.1.1 CONCEPTO, REFERENCIAS Y BOCETOS



En el escenario se puede encontrar un laberinto rodeado de una valla o muro con una textura de nichos tras el cual se encontrará una zona con un árbol y varias calaberas y posteriormente un edificio en el que se situaran los ataudes y la iglesia del vampiro. Esta tendrá dos plantas, la primera en la cual el jugador tendrá que luchar contra este personaje y la segunda en la cual solo habrán varios ataudes.

2.1.1.1 PROCESO SKETCHUP

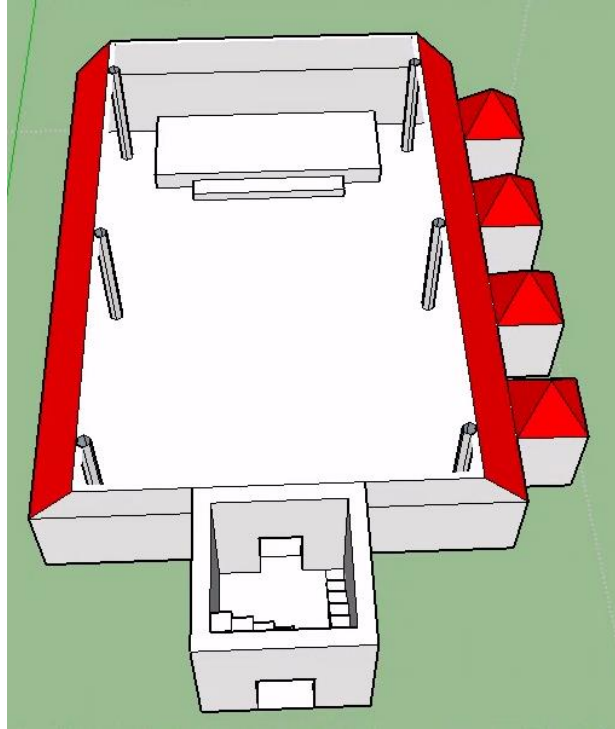


Fig 1.2. Proceso de modelado de la base del edificio de SketchUp

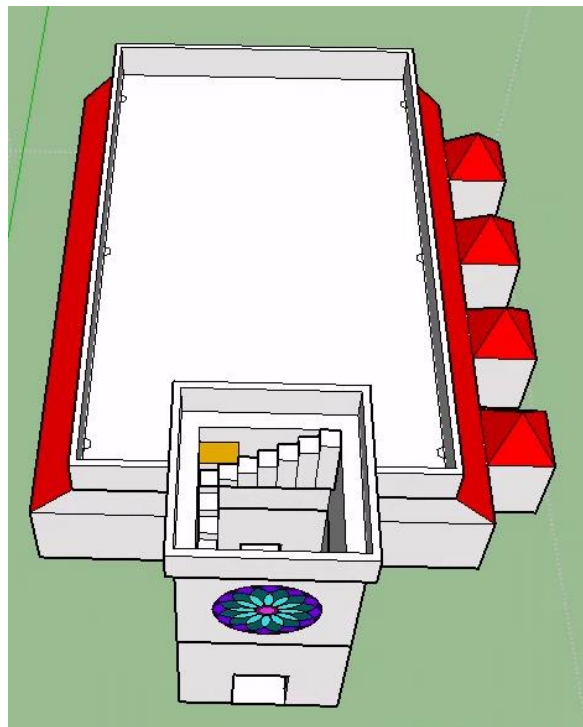


Fig 2.2. Proceso de modelado de la planta superior de SketchUp.

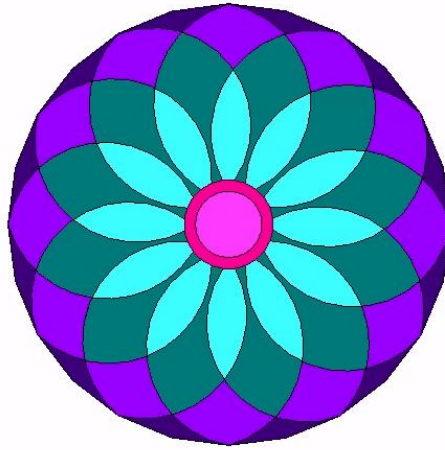


Fig 2.3. Proceso de modelado de detalles del escenario en SketchUp.

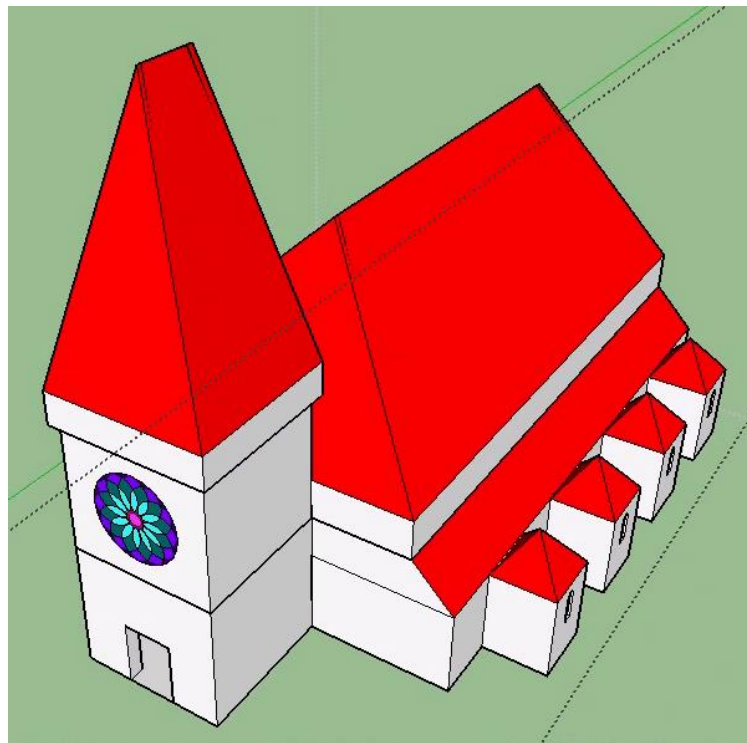


Fig 2.4. Edificio final de SketchUp

2.1.2 MODELADO FINAL EN SKETCHUP

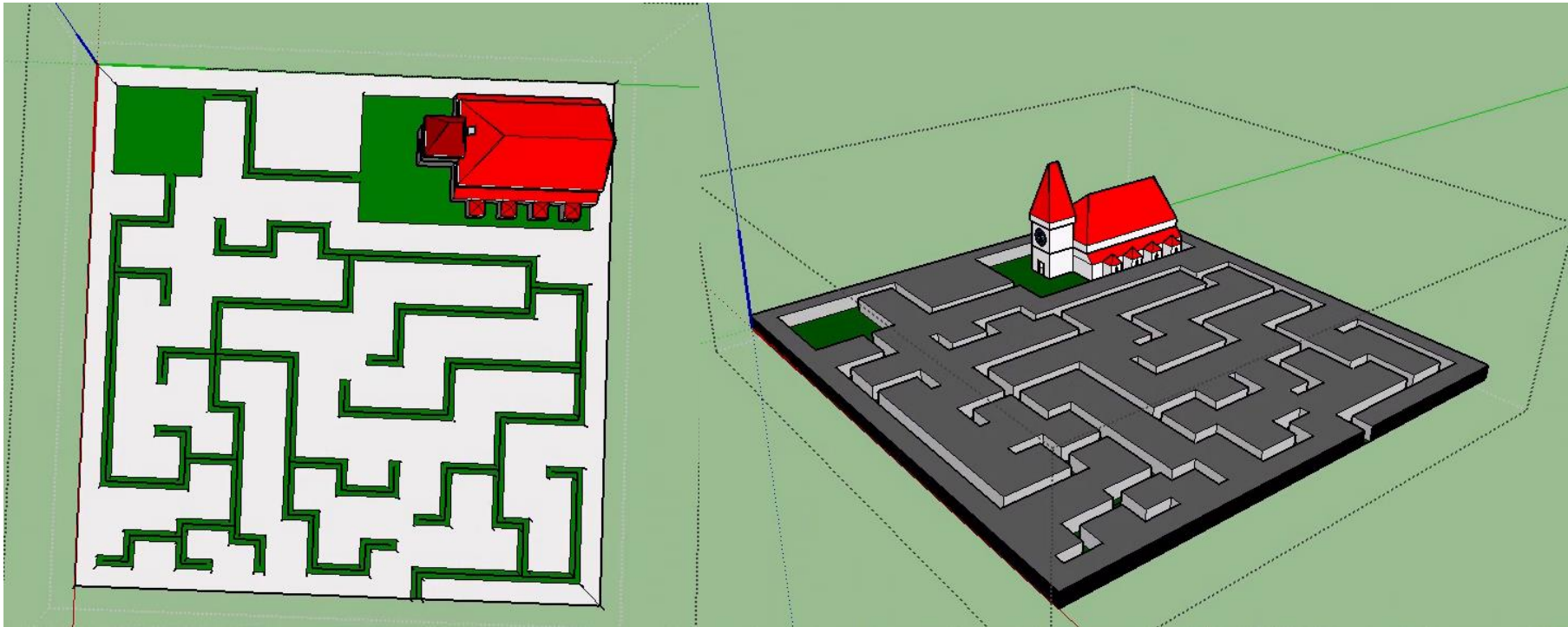


Fig 2.5. Vistas superior y cónica de la base del escenario diseñada en ScketchUp.

2.1.2.1 EXPORTACION 3Ds MAX

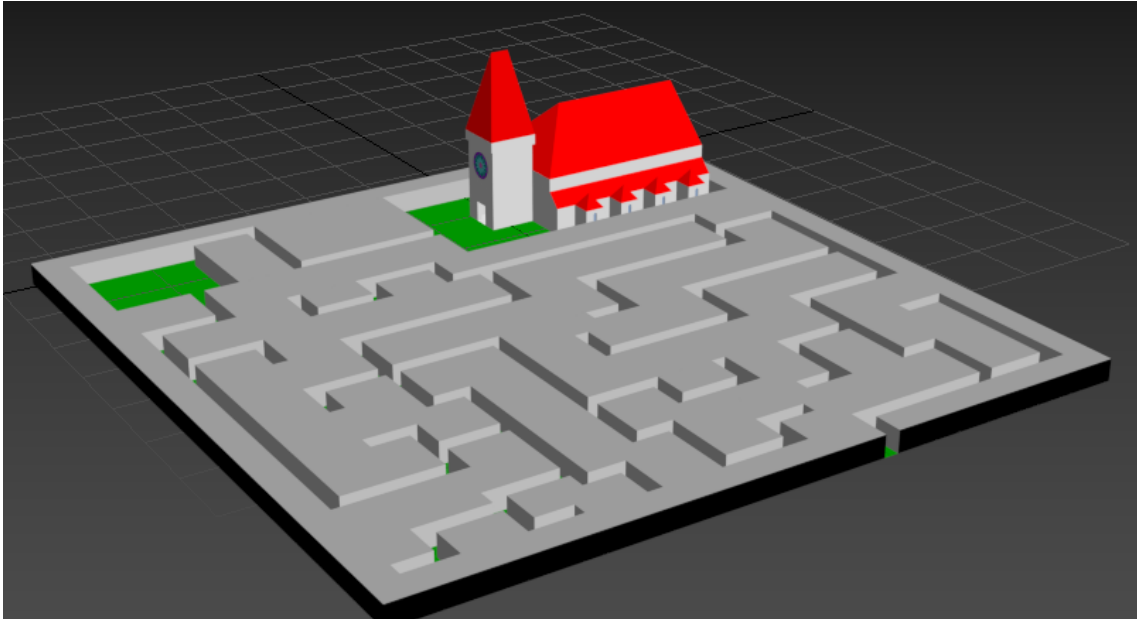


Fig 2.6.Escenario importado en 3Ds Max desde ScketchUp.

2.1.3 ELEMENTOS DEL ESCENARIO

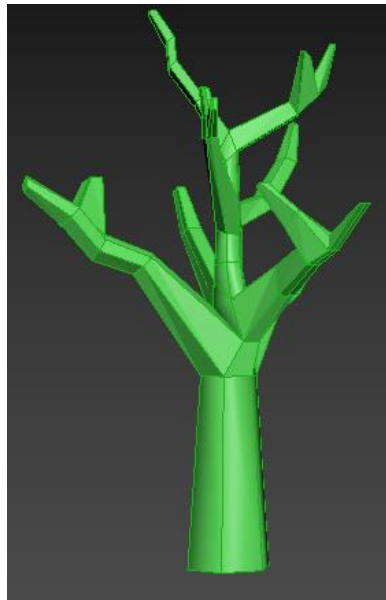
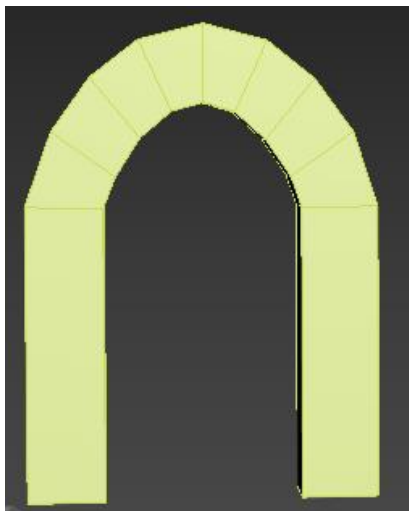


Fig 2.7.Árbol

2.1.3.2 ARCO DE ENTRADA



2.1.3.3 CALABERA Y PALO

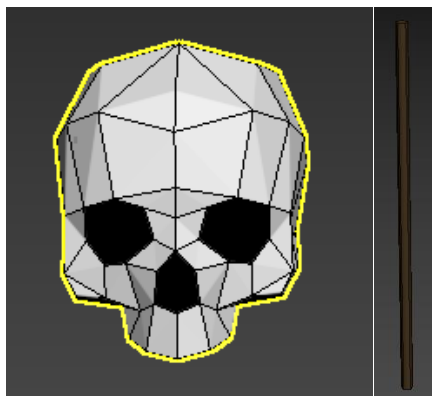
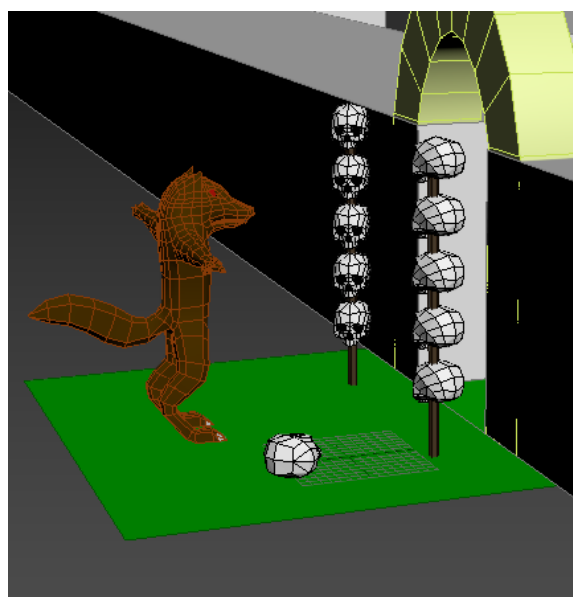


Fig 0.9.Calabera y Palo



2.1.3.4 CRUZ INVERTIDA Y LÁPIDA

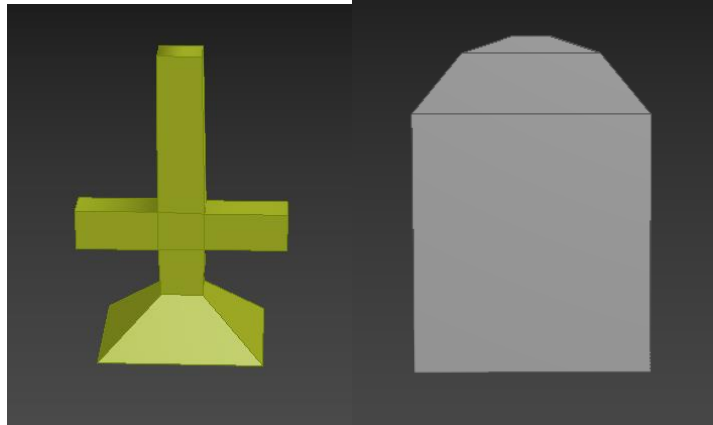


Fig 0.10.Cruz invertida y Lápida

2.1.3.5 SOFA

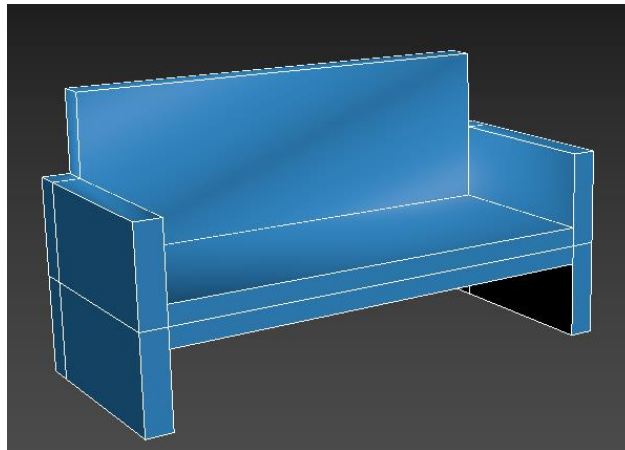
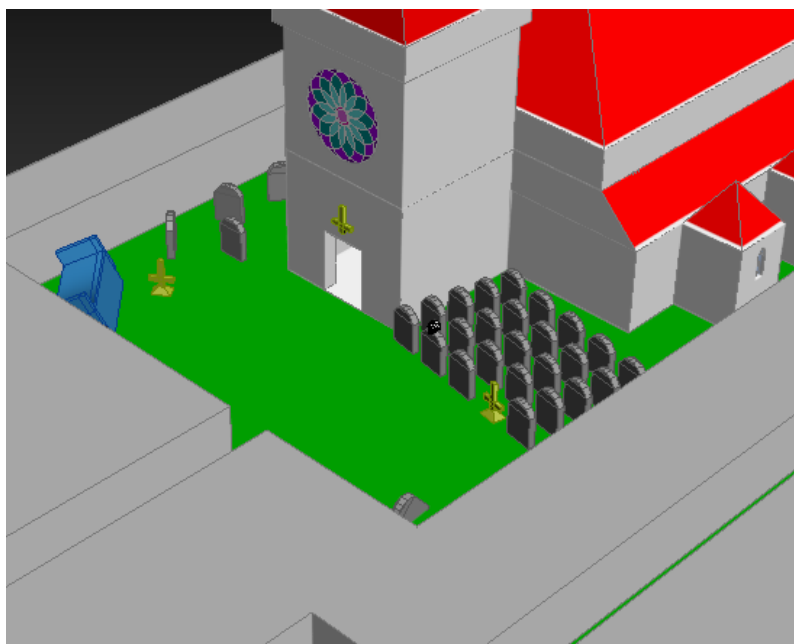


Fig 0.11.Sofá.



2.1.3.6 LUNA

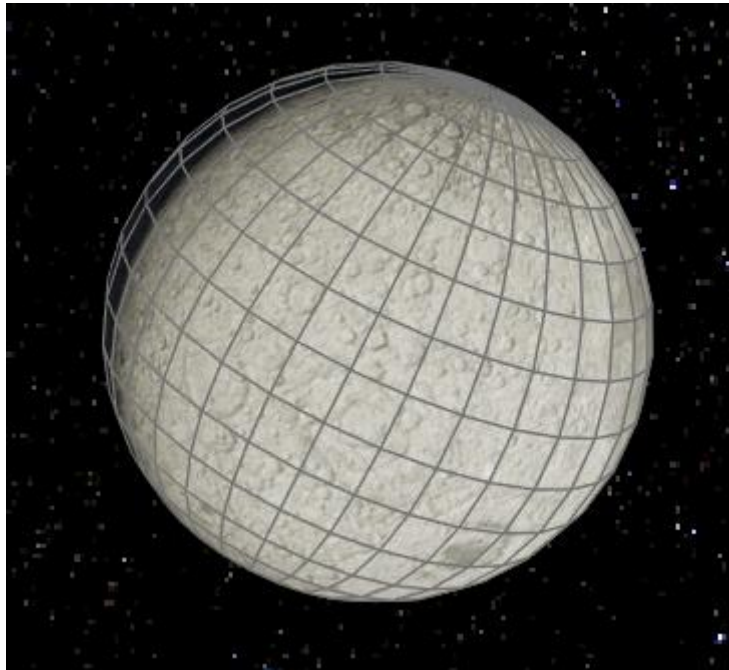


Fig 0.12 Luna.

2.1.3.7 CANDELERO



Fig 0.13 Candelero.

2.1.4 MODELADO FINAL DEL ESCENARIO

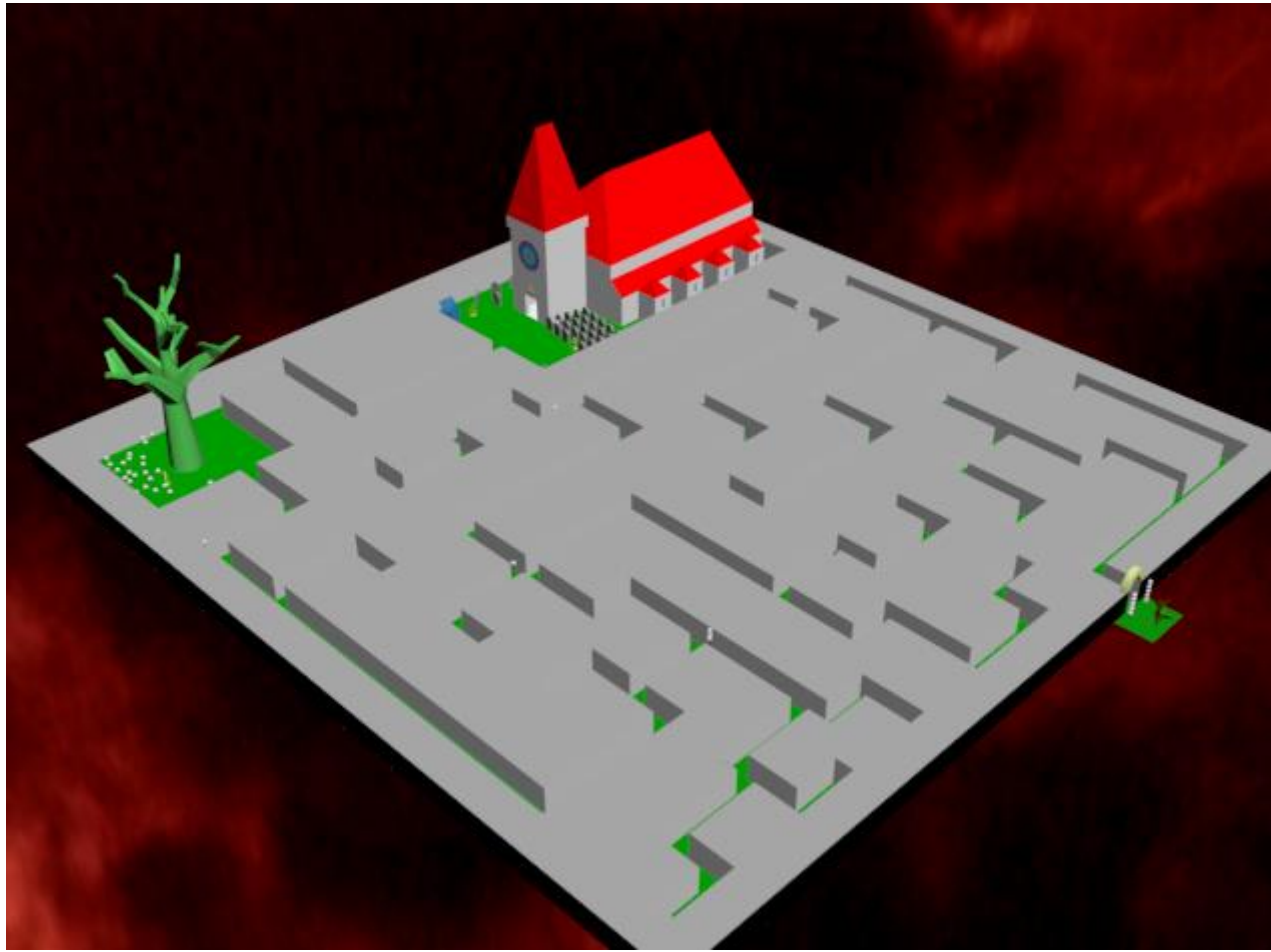


Fig 0.12. Vista general del escenario modelado.

2.2 PERSONAJE

2.2.1 CONCEPTO, REFERENCIAS Y BOCETOS

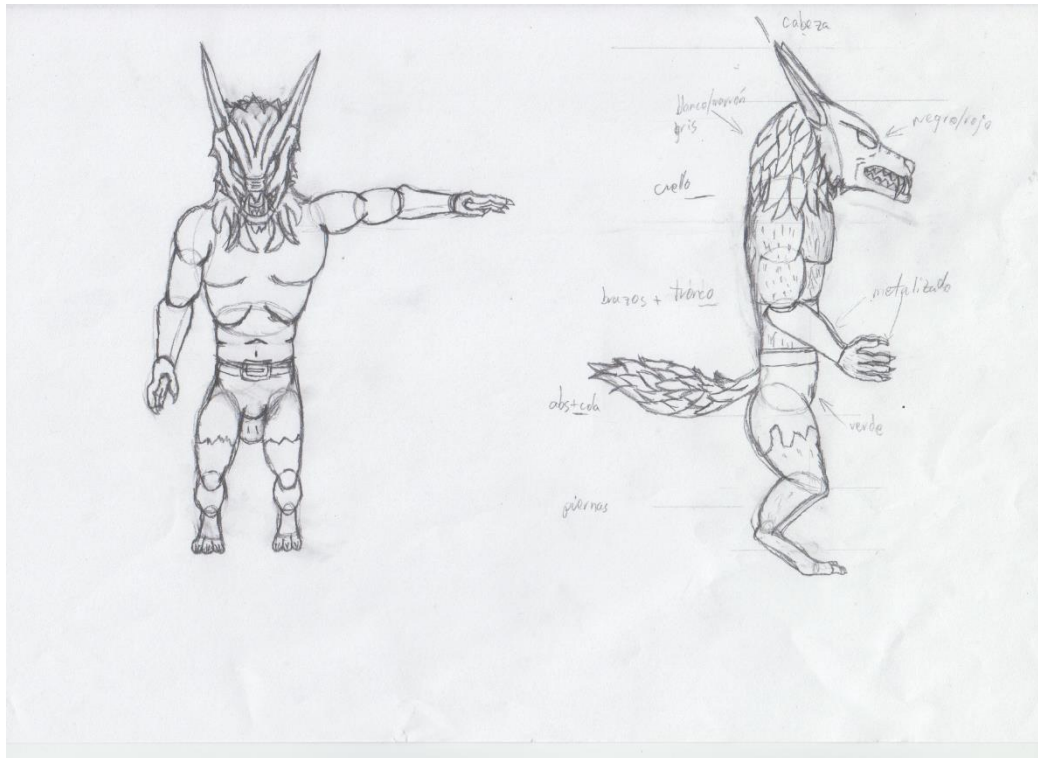


Fig 0.13. Boceto del personaje 1.

Uno de los personajes se trata de un hombre lobo basado en el personaje de “Warwick” del juego “League of Legends”.

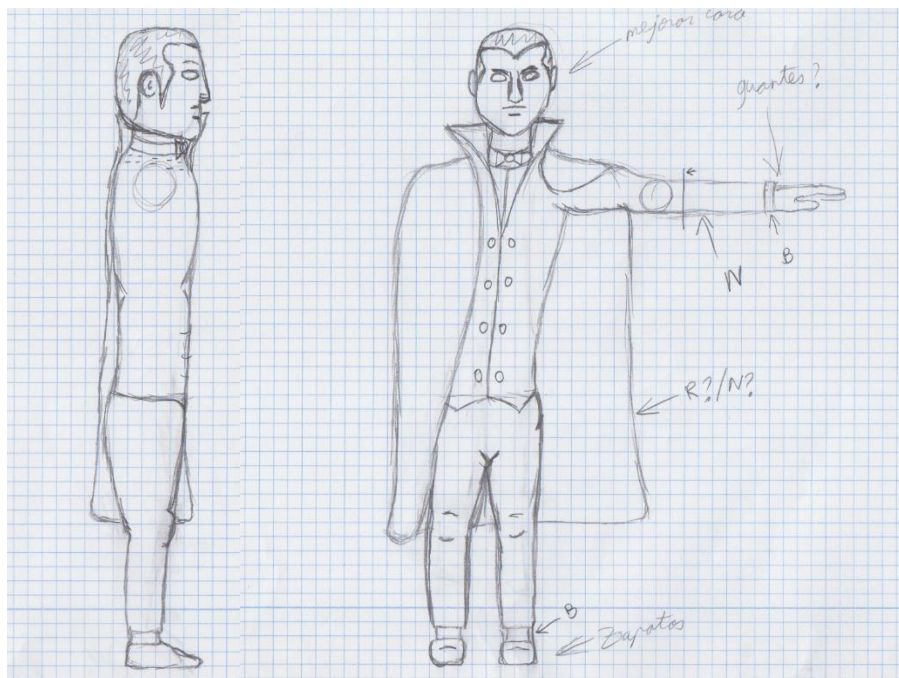


Fig 0.14. Boceto del personaje 2.

El segundo personaje está basado en la popular imagen del vampiro Drácula.

2.2.2 PROCESO DE MODELADO DEL PERSONAJE

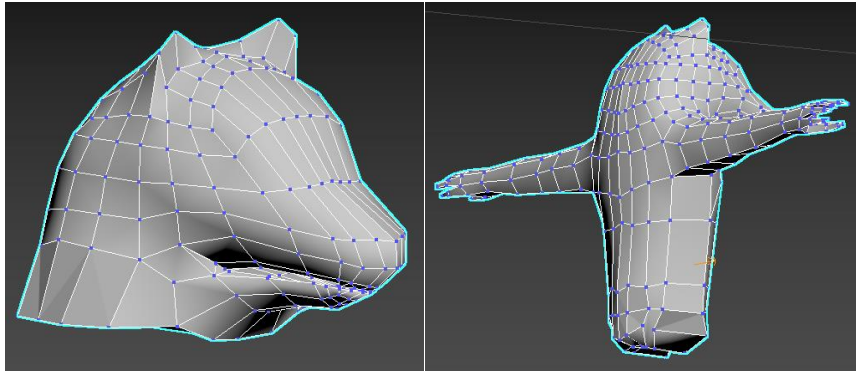


Fig 0.15. Proceso de modelado del personaje en 3Ds Max.

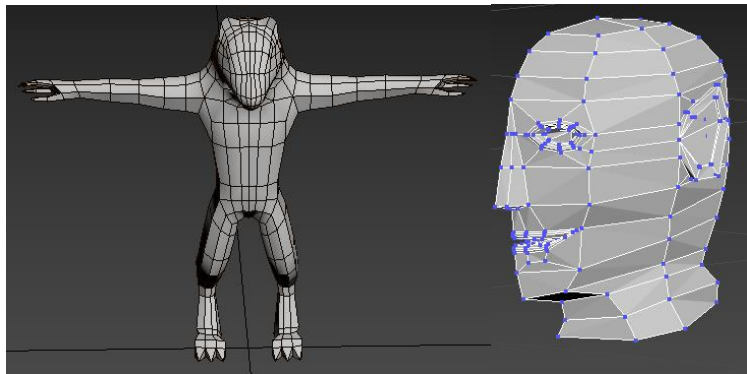


Fig 0.16. Proceso de modelado del personaje en 3Ds Max.

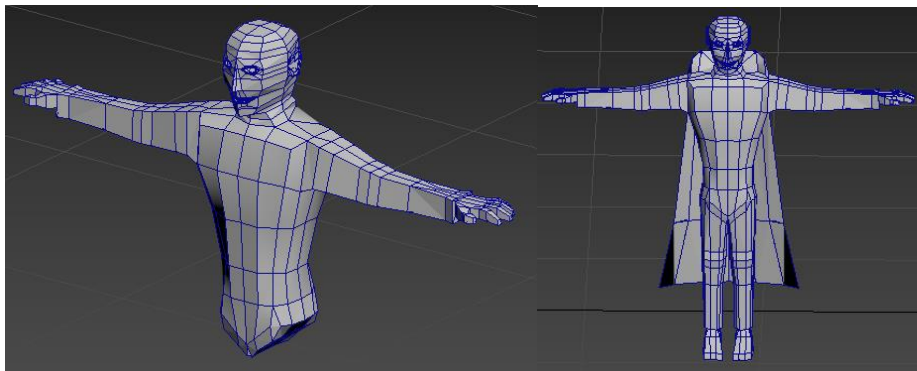


Fig 0.17. Proceso de modelado del personaje en 3Ds Max.

2.2.3 MODELADO FINAL DEL PERSONAJE

Vistas del personaje modelado, en la que se pueda ver la geometría. También puede tener geometrías de posición como en la figura de ejemplo.

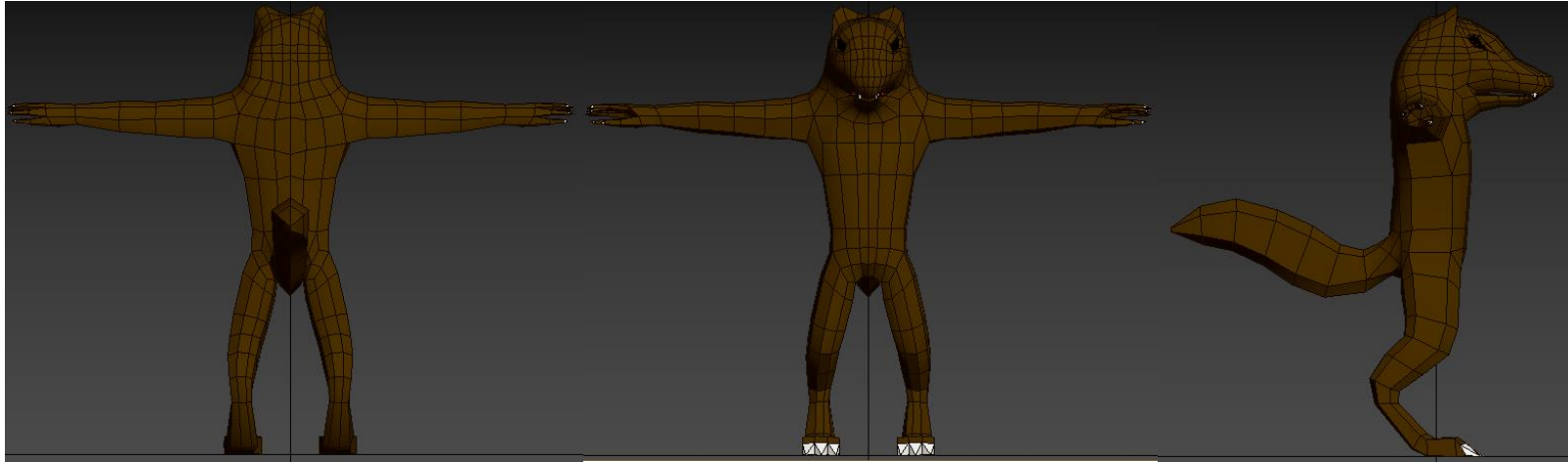
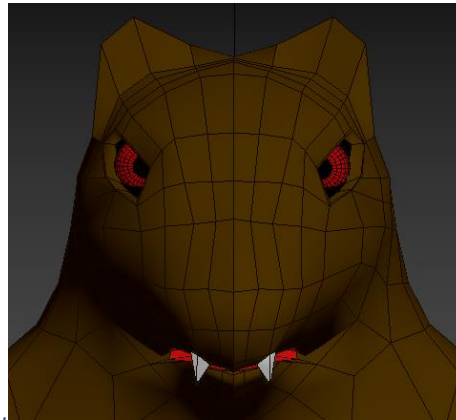


Fig 0.18. Vistas del personaje 1 modelado y pretexturizado



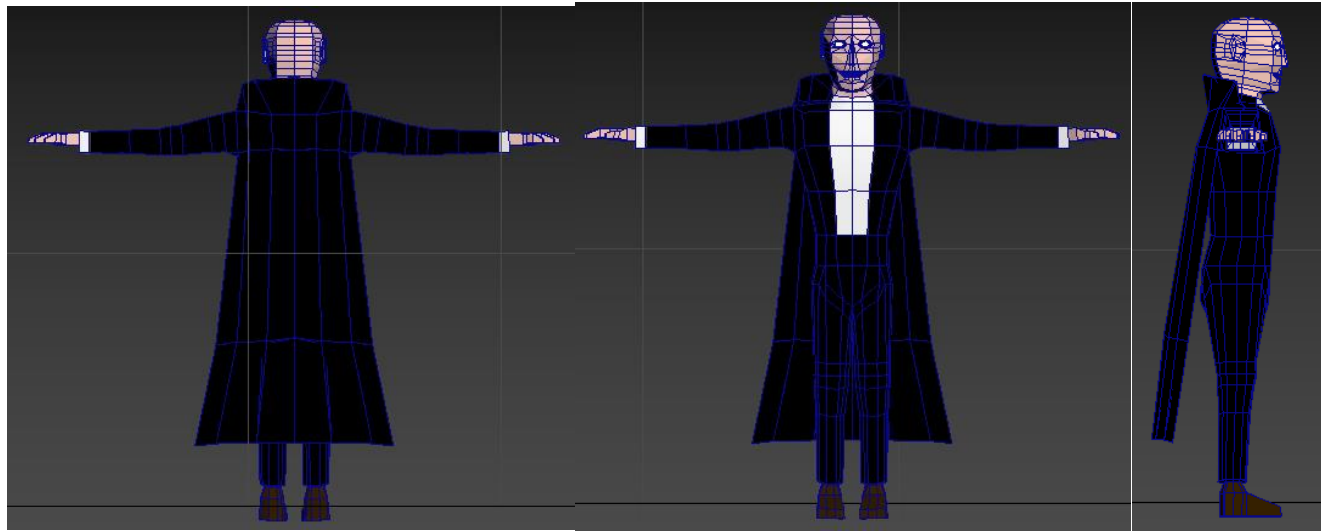
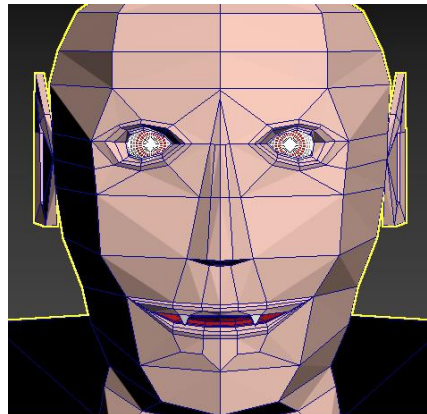


Fig 0.19. Vistas del personaje 2 modelado y pretexturizado.



3 TEXTURIZADO

3.1 TEXTURAS

3.1.1 TEXTURAS AJENAS

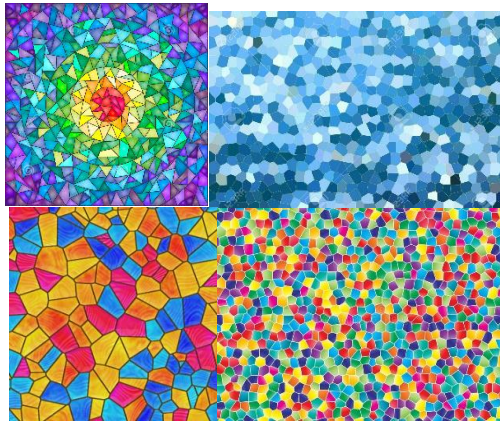


Fig 3.1.Texturas viteas.



Fig 3.2.Texturas orgánicas.



Fig 3.3.Texturas inorganicas.

3.1.2 TEXTURAS PROPIAS



Fig 3.4.Textura tejas (original y editadas).



Fig 3.5.Textura ataúd utilizando madera.

3.1.3 BITMAP

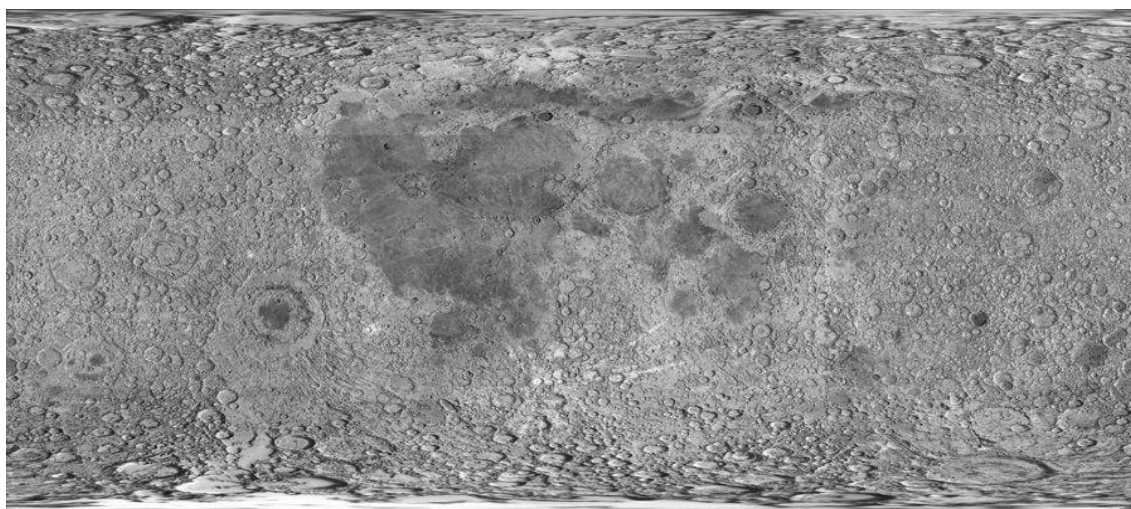


Fig 3.6.Bitmap para la luna del escenario.

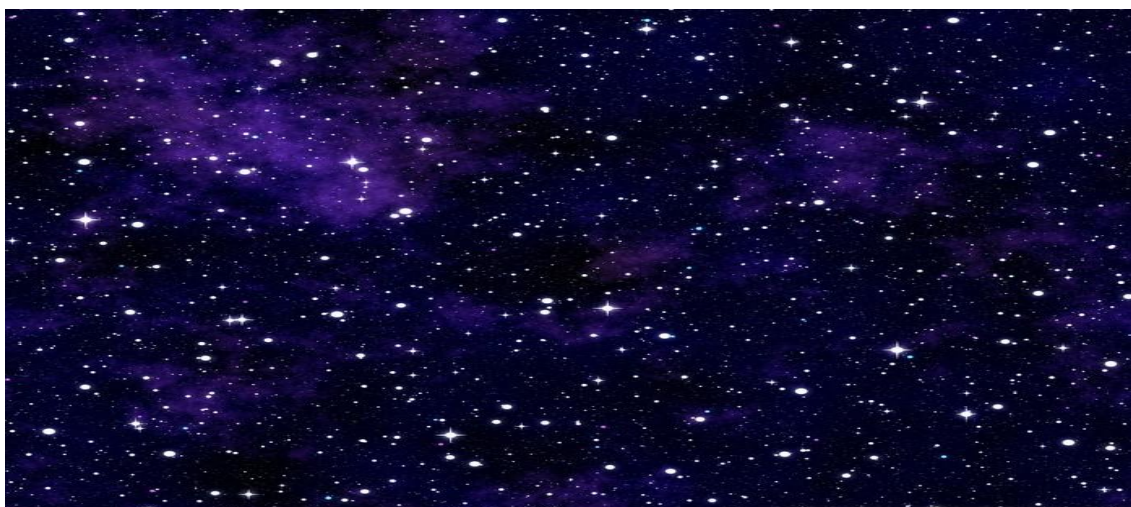


Fig 3.7.Bitmap para el fondo del escenario.

3.2 UVs

3.2.1 COORDENADAS

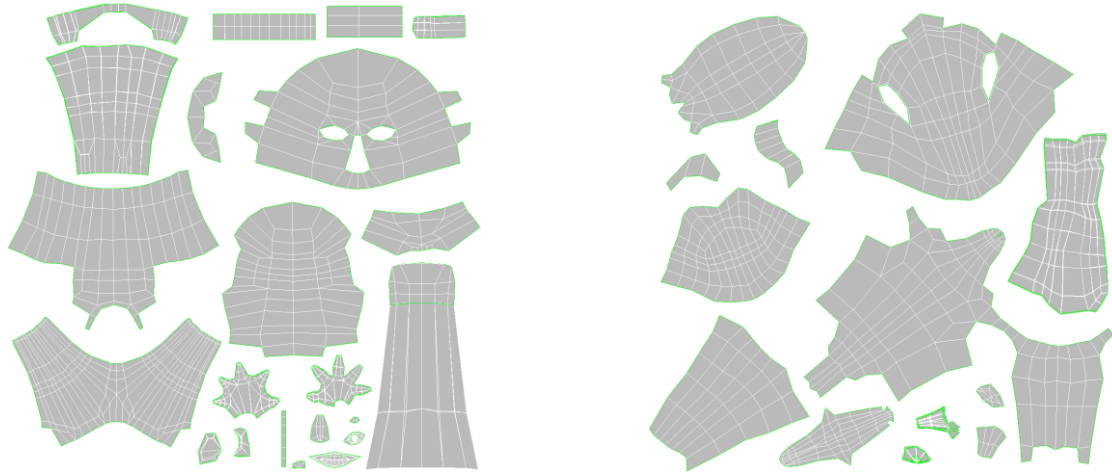


Fig 3.9. Bitmap UV para el vampiro y el hombrelobo.

3.2.2 TEXTURAS

Añadir los distintos mapas de texturas usados en el personaje.



Fig 3.8. Mapa de textura difusa de ambos personajes.

3.3 CAMARAS

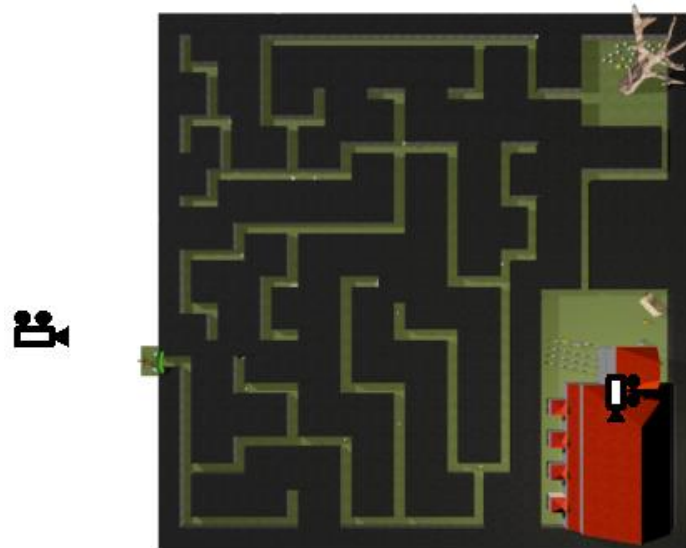


Fig 3.9. Esquema de cámaras físicas.



Fig 3.101. Esquema de cámaras omnis.

3.4 ILUMINACIÓN



Fig 2.11 Esquema de iluminación de la escena interior.

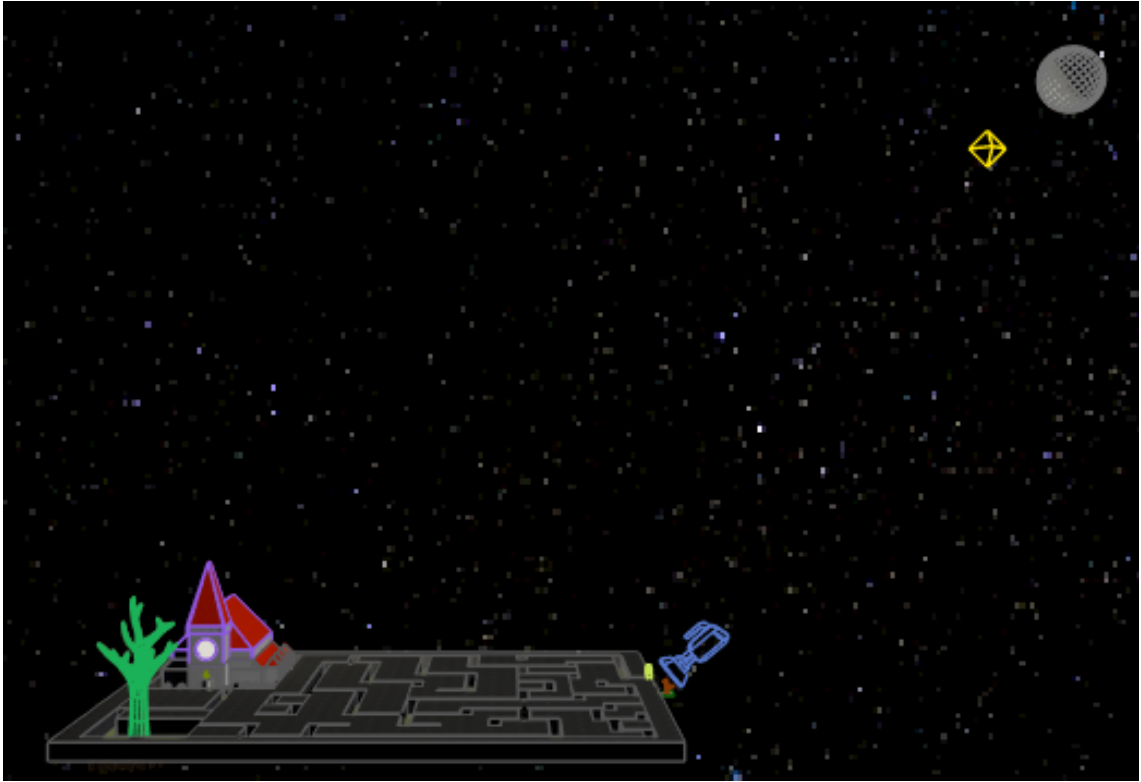


Fig 2.12 Esquema de iluminación de la escena exterior.

4 RENDERIZADO

4.1 RENDERS ESCENARIO

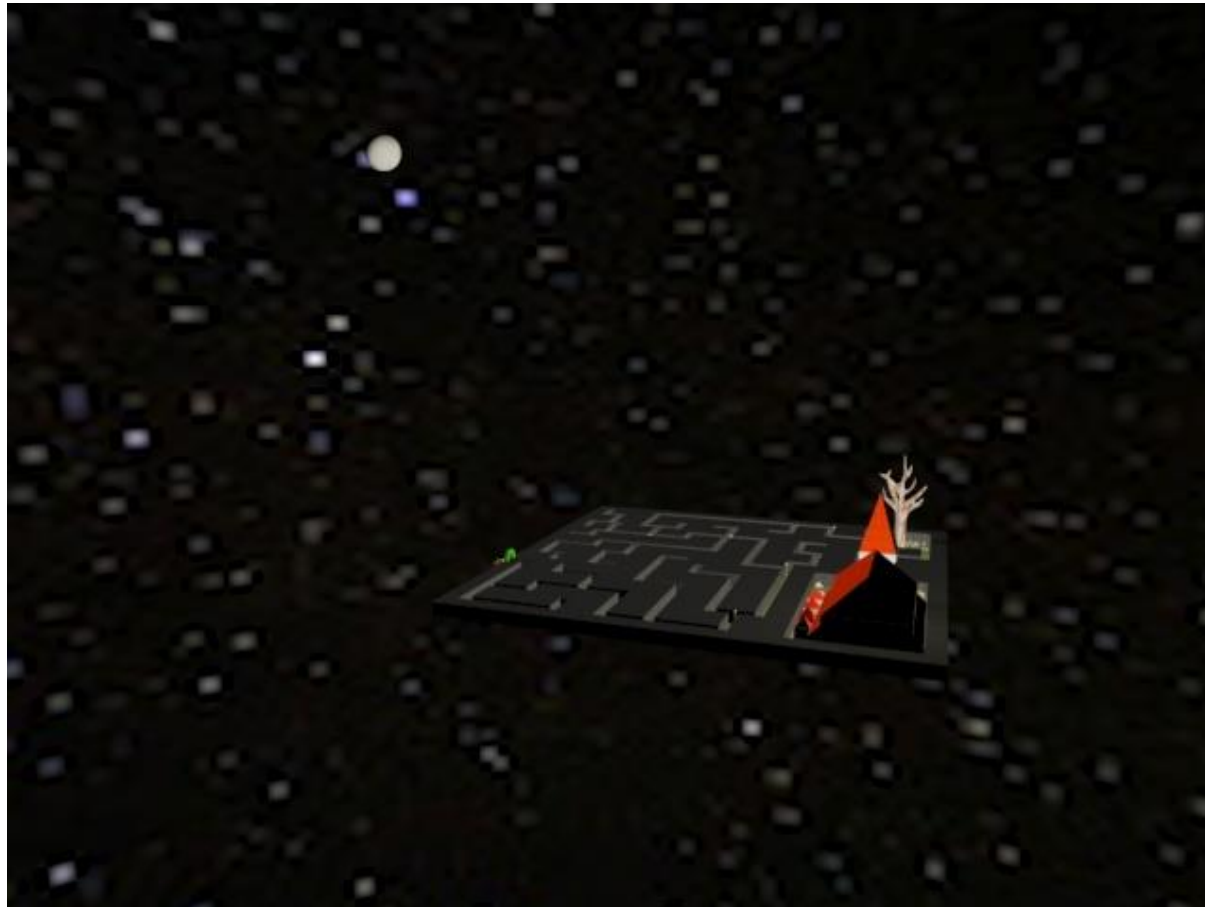


Fig 4.1.Render Escenario.



Fig 4.2Render Escenario desde la cámara 1.



Fig 4.3.Render Escenario desde la cámara 2.

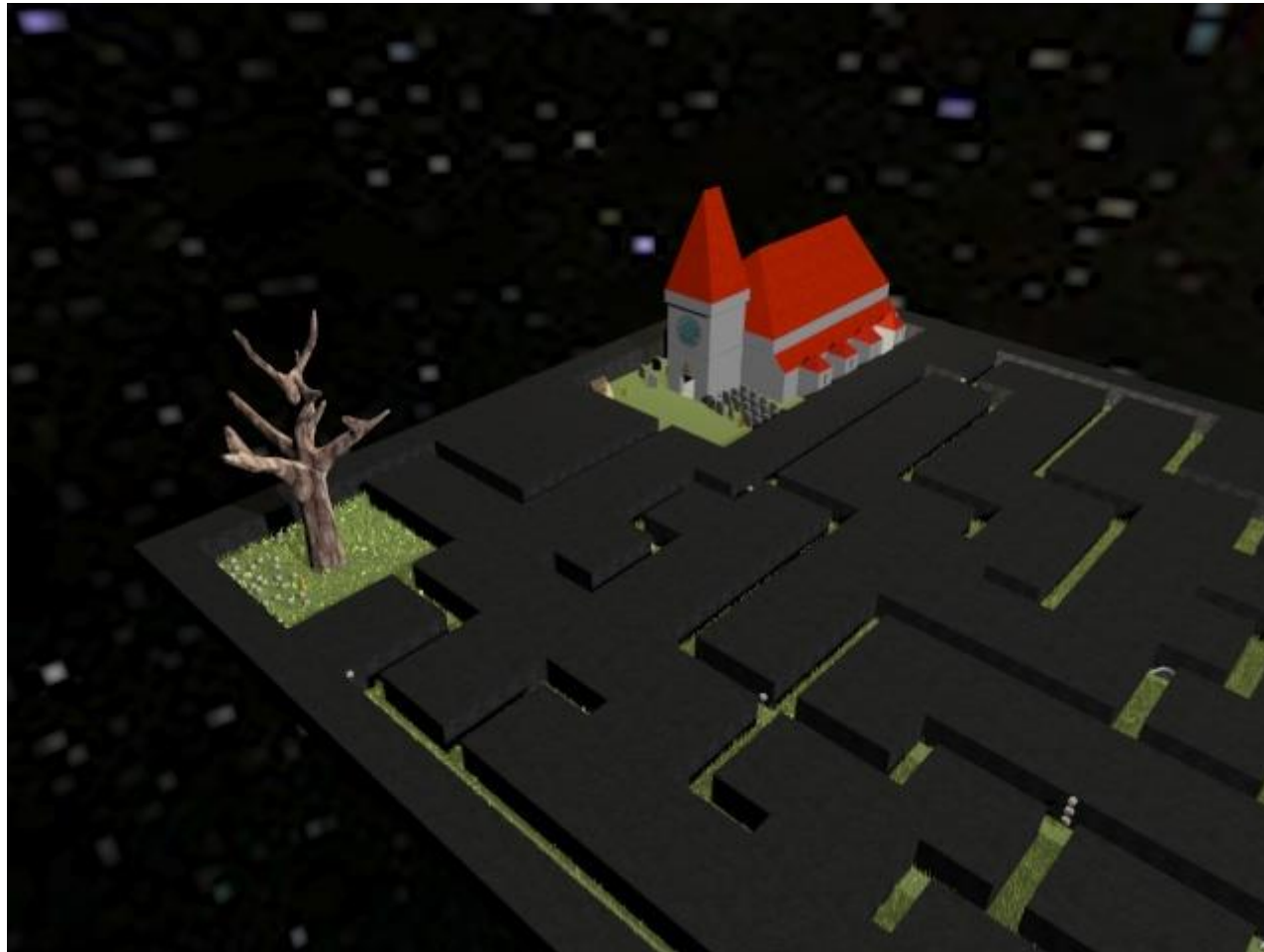


Fig 4.4.Render Escenario.

4.2 RENDER PERSONAJE

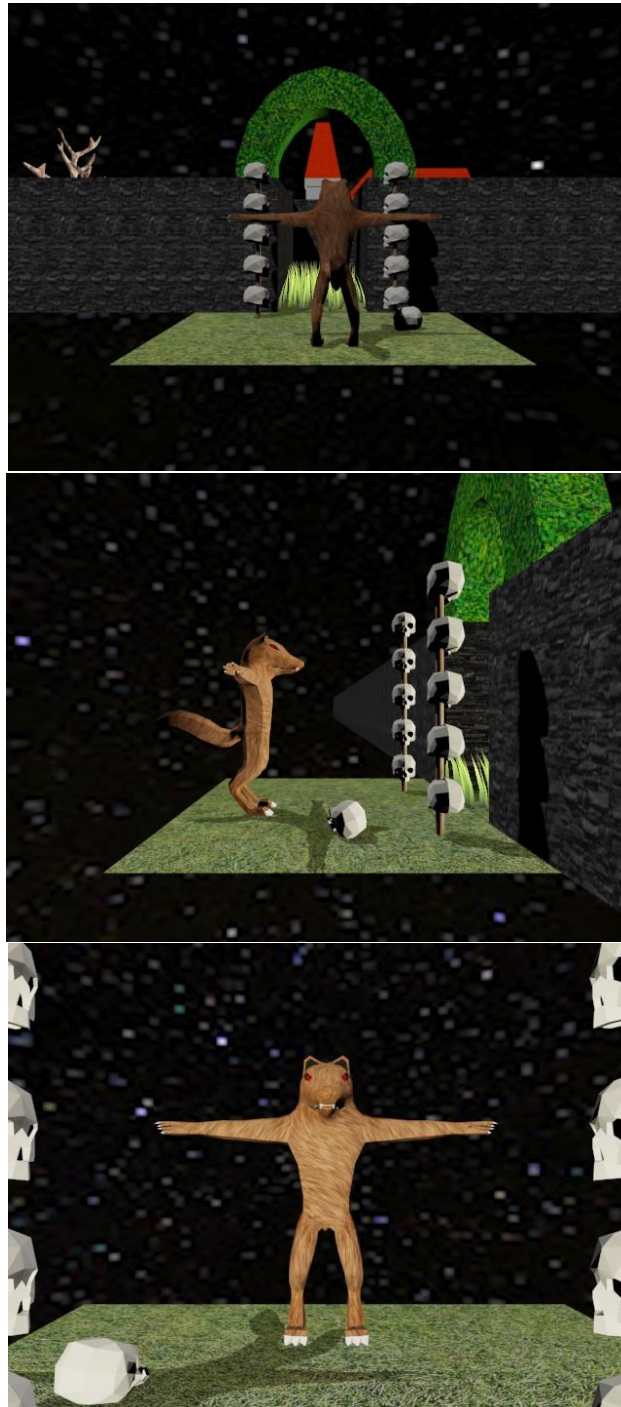


Fig 4.5.Renders del hombrelobo en el escenario.

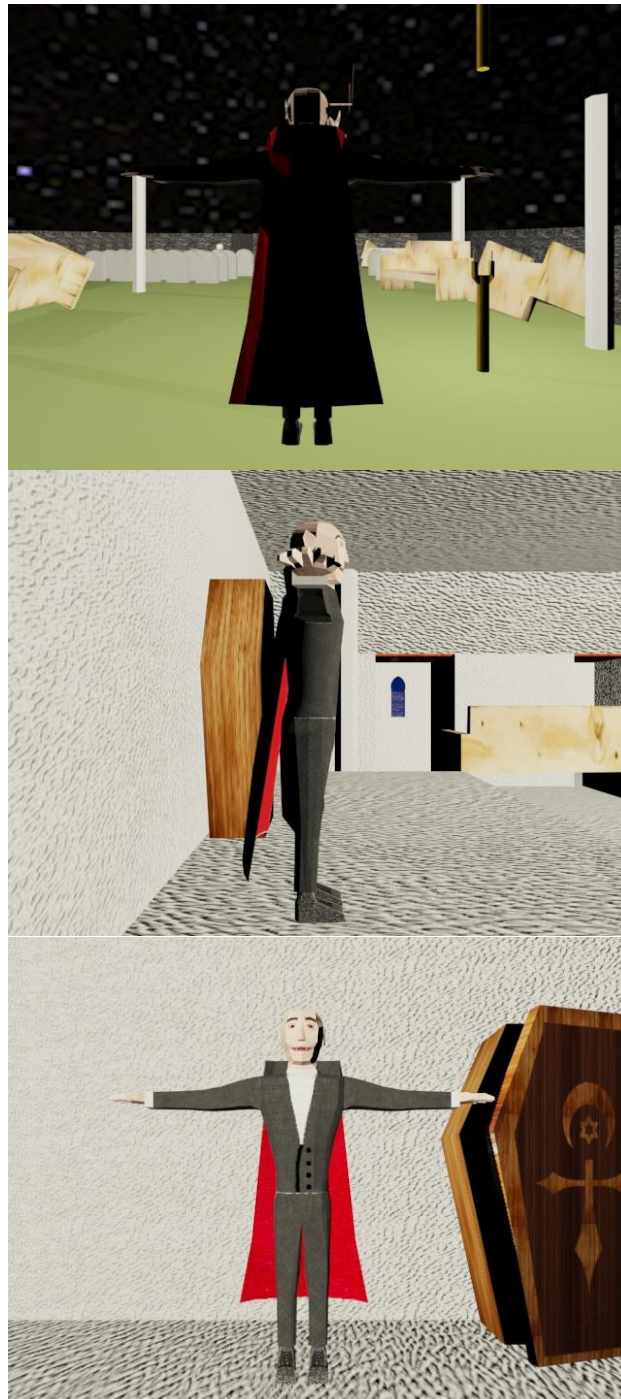


Fig 4.6. Renders del vampiro en el escenario.

En este caso, el vampiro se encuentra con la espalda cercana a una pared así que se ha optado por ocultar esta para poder ver el alzado posterior del personaje