

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Grafismo 2D

**EV2**

PINTADO DE ASSETS 3D



# ¿En qué consiste la actividad?

Texturizar mínimo 3 assets del documento “Set\_Barril” en Adobe Substance Painter  
Hacer la composición e iluminar en Blender y renderizar con Blender Cycles  
Los elementos se proporcionan ya modelados y Unwrapeados.  
De los assets proporcionados, el barril y el libro son obligados.

## Grafismo 2D

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Ejemplo



## Grafismo 2D

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Ejemplo



## Grafismo 2D

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Formato de entrega

Los siguientes archivos se entregarán en formato **PNG**.

1. Render final de cada asset por separado con tamaño 1920 x 1080px
2. Render final con los assets juntos en la misma escena 1920 x 1080px
3. La textura final de cada asset se entregará en 2048x2048 pixels (las UVs pintadas).

\*Se entregarán los archivos de **Adobe Substance Painter** de cada objeto.

## Grafismo 2D

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Se evaluará

- Los materiales representados tienen que reconocerse, las características propias de cada material (reflejo, vetas, detalles, etc...)
- Las texturas tienen que tener volumen y dirección de luz.
- La iluminación de la textura tiene que ser coherente en todos sus elementos, tanto las sombras, luces y detalles.
- La resolución de las texturas que sean adecuadas.
- Iluminación y render de Blender Cycles, que se entienda el volumen de las piezas, que no hayan zonas muy contrastadas ni quemadas.

## Grafismo 2D

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

# Fecha de entrega

Esta entrega permanecerá abierta hasta el \_\_\_\_ **19 de Octubre\_23:59\_horas**.

Después de esa fecha no se aceptarán los trabajos y no se evaluará ninguna actividad.

Se pueden subir los archivos a una carpeta de vuestro OneDrive, y compartir el enlace de acceso.

Los archivos **PNG** se deben **renombrar** de la siguiente forma:

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_render\_barril.png

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_render\_libro.png

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_render\_jarra.png

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_textura\_barril.png

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_textura\_libro.png

**\*Junto con los archivos de Adobe Substance Painter**