

# ANTON EGO



PAULA MARTÍNEZ LORCA  
DAN 01 2019 - 2020  
MODELADO 3D



LCI  
Barcelona

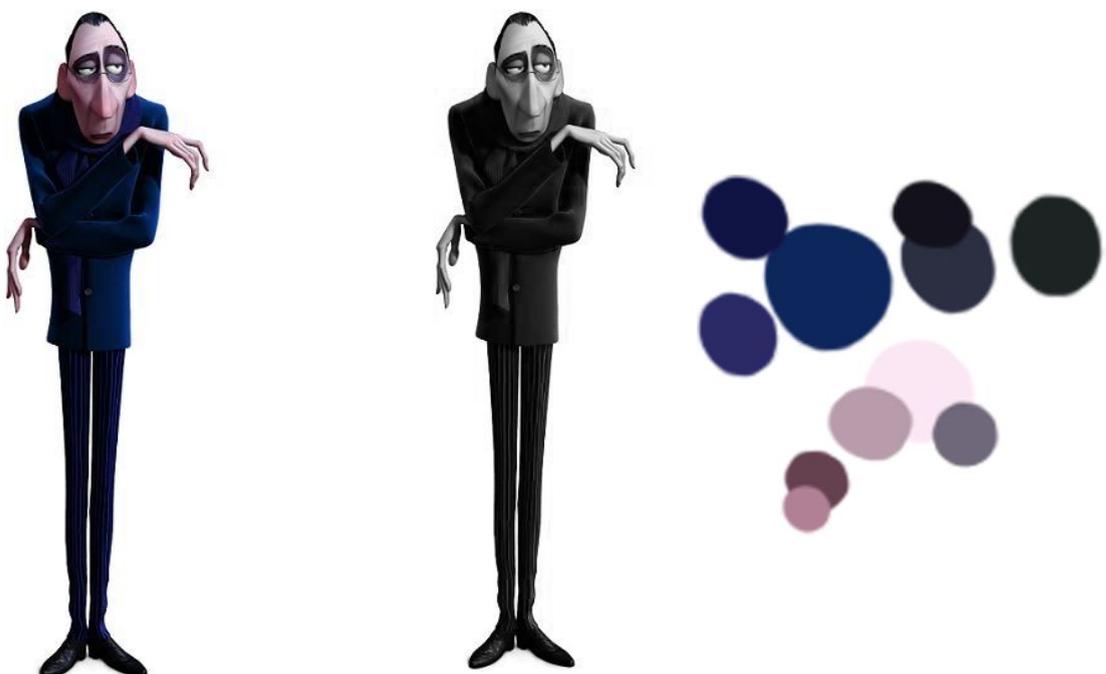
SEEWAY

# BOCETO E IDEAS PRINCIPALES



Escogí este personaje porque siempre me han gustado mucho sus expresiones y su particular cara. En la película "Ratatouille", es un crítico de comida que va a valorar el restaurante llamado Gusteau, dónde trabajan nuestros protagonistas principales. Allí es donde prueba el plato Ratatouille, y le lleva de vuelta a su infancia.

El boceto lo hice a partir de esta referencia que encontré en Pinterest. La paleta de colores la cogí de la imagen de referencia y la hice con Photoshop.



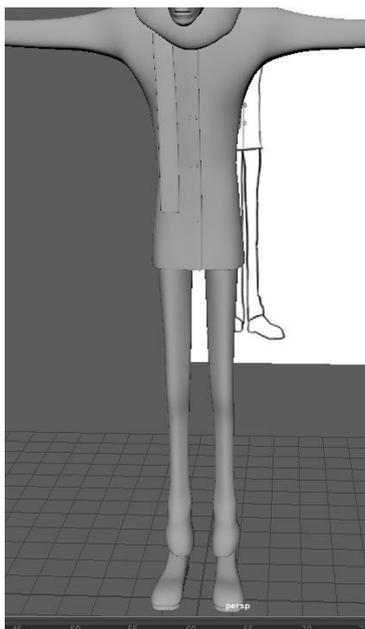
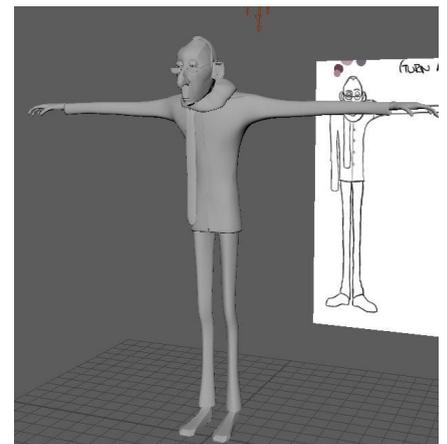
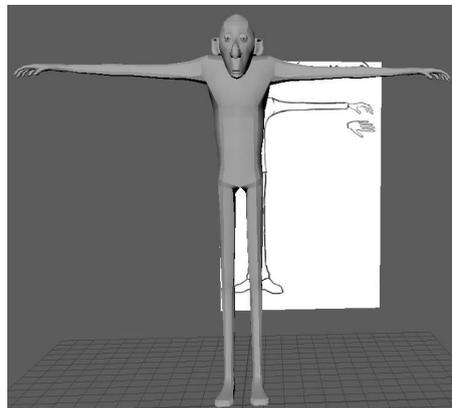
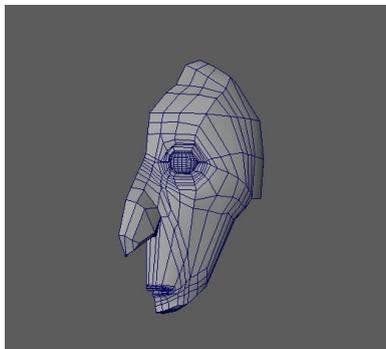
## PROCESO

En el proceso he seguido los pasos que Patricia Verdugo nos indicó durante las clases, y con los PDF que nos proporcionó.

Primero empecé con el cuerpo de Anton Ego, como el cuerpo se lo tapa toda la ropa, no le puse mucho empeño, solo le dí las formas necesarias para que pareciera un cuerpo. Me dió algunos problemas, porque el personaje es muy delgado y tiene una chepa que cuesta trabajarla con los brazos y el cuello, pero al final conseguí que quedara bien.

Después hice la ropa por encima, la chaqueta y los pantalones los hice duplicando las caras del cuerpo y montando la ropa encima. Los zapatos al principio los hice muy sencillos, pero para darle un poco más de elegancia al personaje le hice mocasines negros. La bufanda la hice con curvas, dándole dos vueltas al cuello para que quedara un poco más gordita, ya que le tapa todo el cuello.

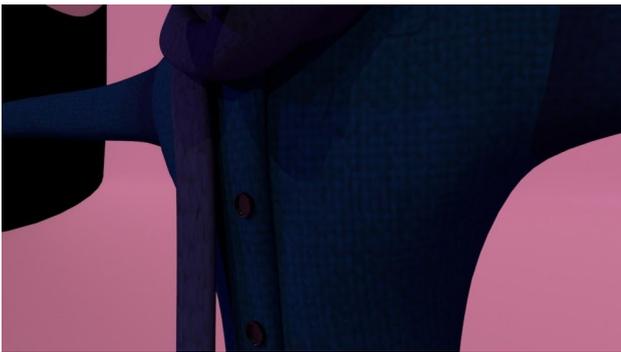
Aparte le hice unos accesorios, como las gafas y los botones de la chaqueta.



LCI  
Barcelona

SEEWAY

Algunos detalles del personaje:



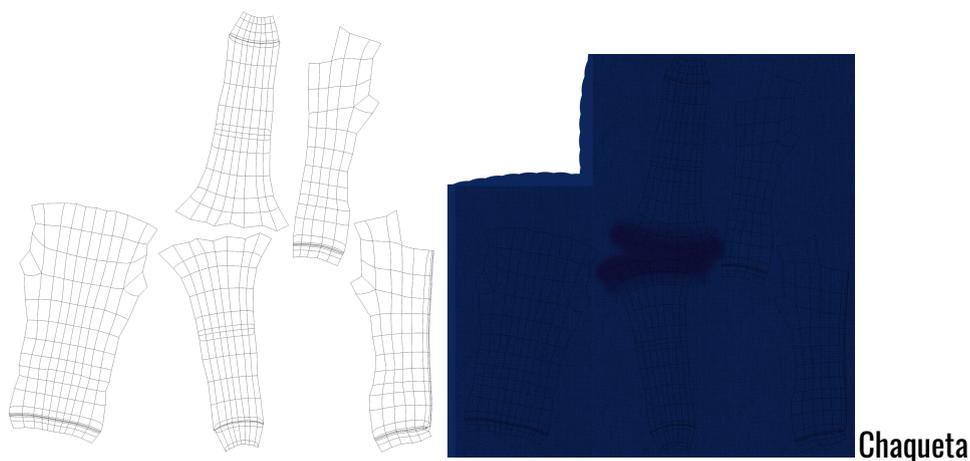
## UVS Y TEXTURIZADO

Este paso en mi opinión ha sido el más sencillo, ya que solo había que sacar las UVS cortando como su fueran las costuras de la ropa.

Sacar las UVS de la cara si que me costó un poco más porque este personaje tiene rasgos muy exagerados, pero al final conseguí hacerlas bien. Tuve que separar la nariz y la parte de las ojeras de los ojos para relajar un poco la maya.

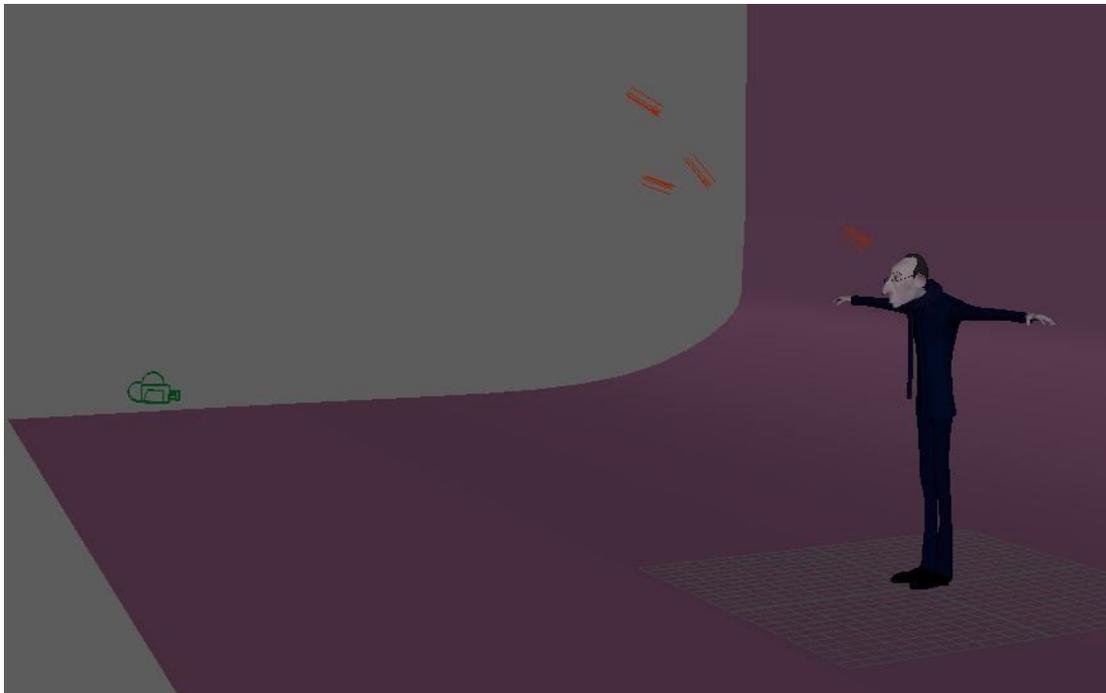
En las imágenes no se llegan a apreciar las texturas, pero en la chaqueta le puse textura de lana, al igual que en la bufanda. En los pantalones hay textura de teño y pinté unas rayas finas por encima para que parezcan los pantalones de Anton Ego. El pelo lo hice con pincel de Photoshop.

Las gafas y los zapatos son presets de Arnold.



## SET

Para el Set he usado 4 directional lights, 3 de ellas están más juntas para dar sensación de foco. La otra es meramente ambiental. Les puse diferentes colores de iluminación a algunas para buscar la temperatura que yo quería. Usé el Arnold Render View de Maya para poder ver los cambios de luz en directo y así no tener que estar tirando render todo el rato.



# ANTON EGO



PAULA MARTÍNEZ LORCA  
DAN 01 2019 - 2020  
MODELADO 3D



LCI  
Barcelona

SEEWAY