

Bienvenidos a Nuestra Casa

Si sois capaces de entrar...

CLOSE UP STUDIO

SEEWAY

Proyecto CloseUp House: Índice

Presentación..... p. 2

Evolución del Proyecto

- Idea & Bocetos..... p. 3
- Organización..... p. 6
- Proceso de Modelaje..... p. 8
- Uvs & Texturas..... p.15
- Modelado con Txt..... p. 22
- Iluminaci..... p. 26
- Animación/Video..... p. 28
- Renders..... p. 29

Render Final..... p. 33

Créditos..... p. 34

¿Quién somos? ¿Qué hacemos?

Nosotras somos CloseUp Studio. Un pequeño estudio que nace en la escuela Seeway, Barcelona. Somos tres estudiantes de animación: **Alba Vila**, **Laura Luque** e **Isabel López**, con muchas inquietudes y pasiones como el modelaje 3D. Sin perder nuestras ganas de aprender, vamos abriendo nuestro camino en este mundo. ¿Quieres saber que hemos hecho hasta el momento? Pues te invitamos a ver nuestro primer proyecto: ¡Nuestra casa encantada!

CloseUp House es una casa llena de sorpresas, si eres asustadizo mejor que te prepares...



Proyecto CloseUp House: Idea & Boceto

Nuestra idea para la creación de una casa en 3D fue desde el primer momento la de hacer una casa encantada. Todas estamos influenciadas por el mundo de las brujas, las casas de miedo y los universos de halloween. Así pues, nos pusimos en marcha a buscar referencias de casas encantadas, para poder crear la nuestra propia. Hay algo que teníamos muy claro, habría una calabaza seguro!



Proyecto CloseUp House: Idea & Boceto



Proyecto CloseUp House: Idea & Boceto



Proyecto CloseUp House: Organización

Para llevar a cabo el proyecto, primero de todo establecimos una buena organización: al ser tres, nos fuimos dividiendo las partes de la casa, así como tres habitaciones (cada una hacía una: salón, baño, dormitorio). Siempre poniendo en común las decisiones y repartiendo el trabajo equitativamente.

PARTES DEL TRABAJO	DIFICULTAD	QUIEN	MOD	CORRECCIÓN	UVs	Txt	FINAL	FECHA	
MODELADO								15.03.20	
ESTRUCTURA COCHE	4	ALBA		x					
Ruedas Coche	2	ALBA		x					
ESTRUCTURA CASA	4	ISA		x				29.02.20	
INTERIOR									
Habitación Dormitorio	3	LAURA		x				16.03.20	
Baño	3	ALBA		x				16.03.20	
Salón	3	ISA		x				16.03.20	
Candelabro **	2	ALBA							
Marcos Cuadro	2	LAURA		x				07.03.20	
EXTERIOR									
Cementerio	2	ISA							HECHO
Arbol	3	ALBA							URGENTE
Verjas	4	LAURA/ALBA		x				07.03.20	EN PROCESO
Ventanas	2	LAURA		x					NO EMPEZADO
Ralces	3	ALBA/ISA							
Farolillos	2	ISA		x					
Entrada	3	LAURA							
Puerta Casa	3	LAURA							
Estructura Base Tierra	4	ISA		x					
Ladrillos	2	ALBA		x					
Techo		LAURA/ISA							
Puentes	(Del 1 al 5)	ISA							
Prope								23.03.20¿?	
Arbol		ALBA		x					
Tumbas		ISA		x					
Estructura casa por fuera		TODAS		x					
madera exterior		ISA/LAURA							
Coche		ALBA		x					
Puerta Casa		LAURA							
Escaleras entrada**		¿?							
Verjas		ALBA/LAURA		x					
Ralces		ISA		x					
Trozo de tierra		ISA		x					

Proyecto CloseUp House: Organización

IDEAS Y ELEMENTOS

DEFINIR RODAS LAS PARTES QUE SE TENDRAN QUE MODELAR

COCHE:

- Estructura
- Ruedas grandes
- Ojas/ hilos de la calabaza

CASA:

- Estructura:
 - Estrecha de abajo y va aumentando tamaño
 - Ventanas → como redondeada arriba (deforme según el sitio)
 - Tejas
 - Molduras (contornos)
 - Raices por fuera (extra)*
- Interior:
 - Dormitorio
 - Salón
 - Baño
 - Ático (buardilla) ¿? → para el final (si hay tiempo)*
- Exterior:
 - Cementerio → tumbas, mano esqueleto (extra)*
 - Jardín → rollo jardín tétrico, cespèd,
 - Arbol → se hace uno y se deforma y duplica
 - Verjas → entrada, con punxa
 - Farola
 - Luces en la estructura de la casa → farolillos
 - Base de la casa → como un trozo de tierra qe le salen raices (triangulo)
 - Entrada de la casa = escaleras (pequeño porche)*
 - Puerta de la casa
 - GARGOLA* (extra)

- **IDEAS GENERALES:** Iluminación por las ventanas y los farolillos, los nombres en las tumbas, fondo con una luna, paredes rotas.

ORGANIZACIÓN

ENTREGA - 16 Marzo

PRESENTACIÓN - 23 Marzo

MODELADO GENERAL (FUERA)

- Estructura casa:
- Estructura Coche → calabaza:
- Espacio/props:
- Jardín tétrico:
- Pequeño cementerio:
- Decoración Terror:

MODELADO INTERIOR

- Habitación dormitorio: Laura
- Baño: Alba
- Salón: Isa
- Buardilla (?): Laura

POST-TREBAJO

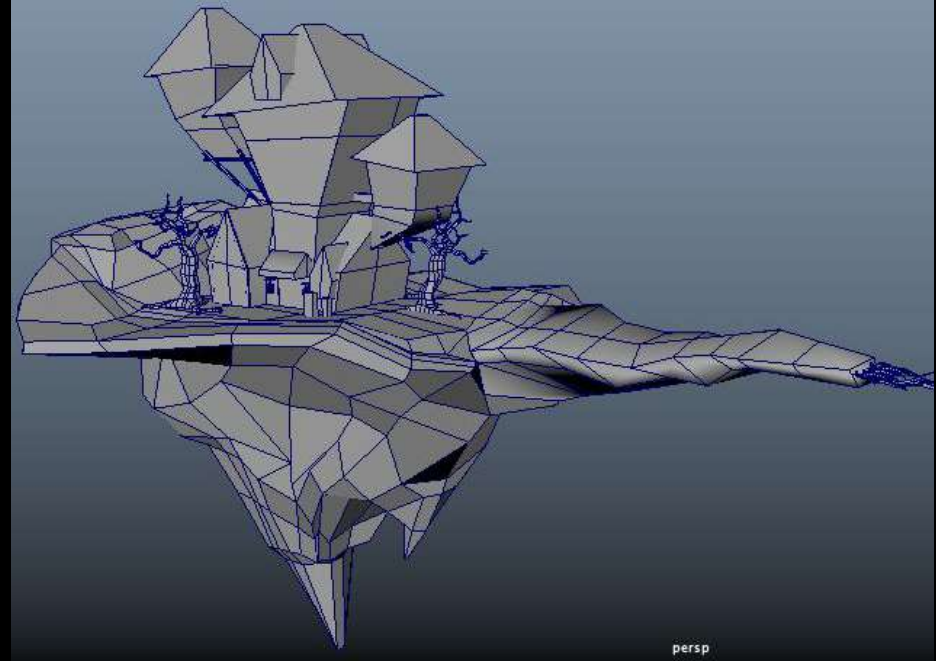
- ISA: Power Point
- Alba: Video

ANIMACIÓN

Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje I

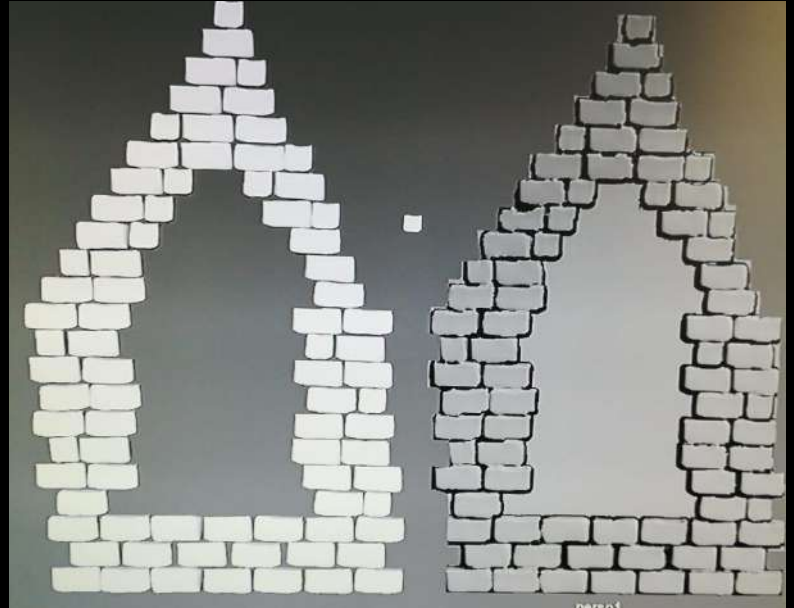
Para modelar la casa, empezamos desde una base cuadrada y procurando hacer formas sencillas, muy geométricas, para tener un inicio desde el cual partir. Comenzamos haciendo el cuerpo de la casa (la casa rectangular de abajo), luego añadimos la casa más grande del centro y, posteriormente, fuimos añadiendo o quitando pequeñas casitas por los lados así como nos iba gustando.

Para modelar la isla, el sustento de la casa (pues no tiene que flotar), se empezó también con una base geométrica cuadrada. Luego haciendo extrude y offset fuimos acotando la forma, hasta que por último utilizamos alguna herramienta de “sculpting”.



Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje III

Modelado de la pared exterior de la casa: gracias al normal map → efecto modelado sobre una superficie plana



Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje III

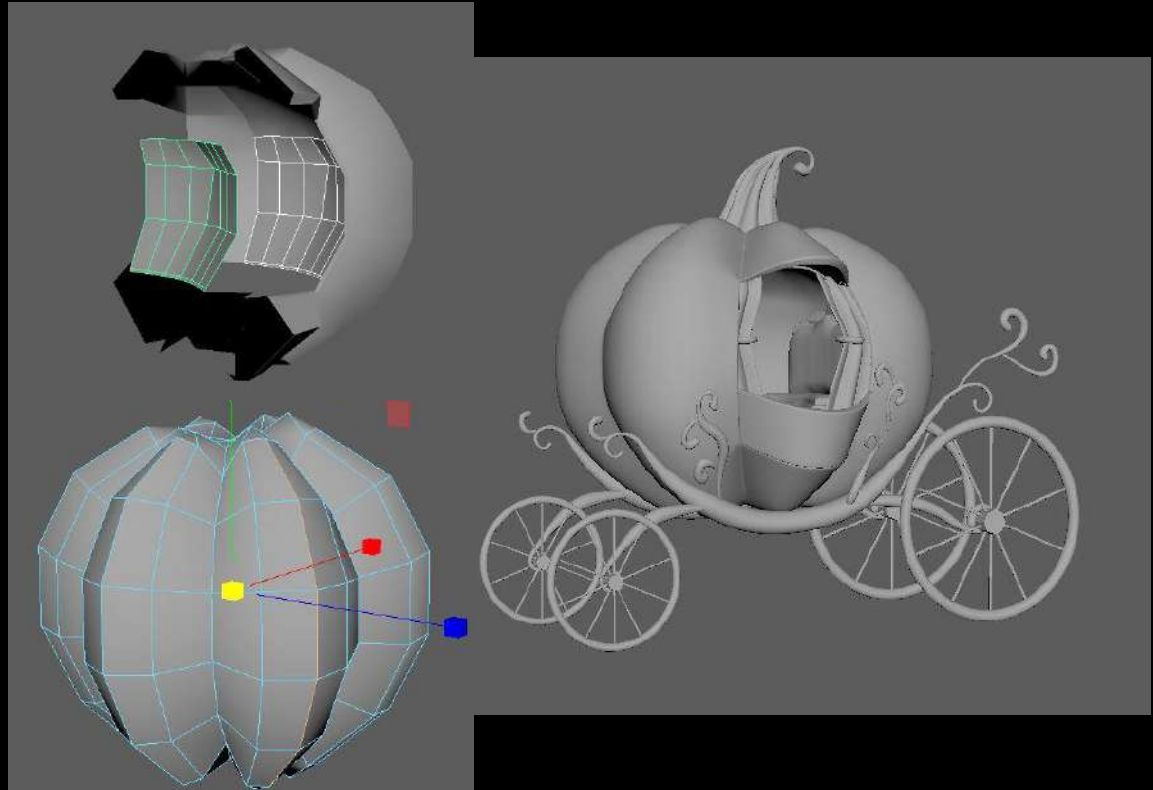
Modelado del techo de la casa → ladrillos usando deformadores



Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje II

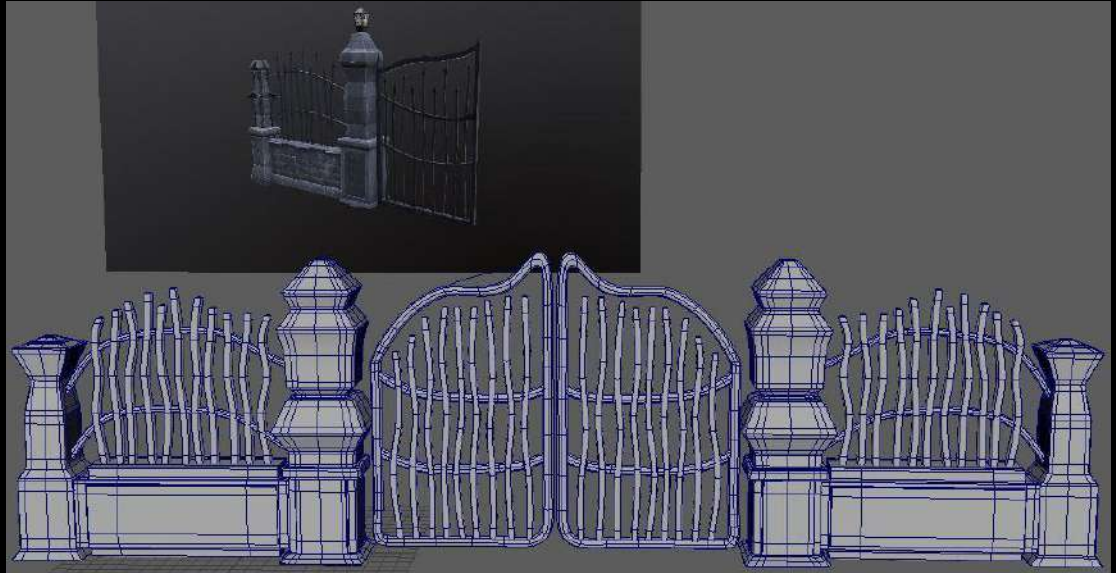
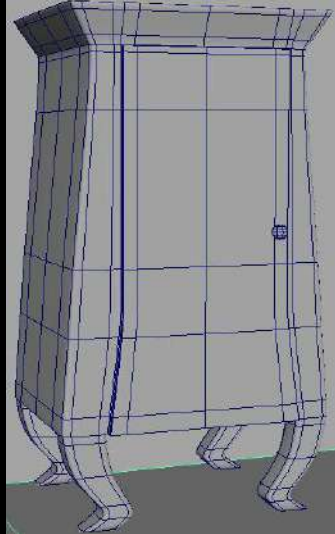
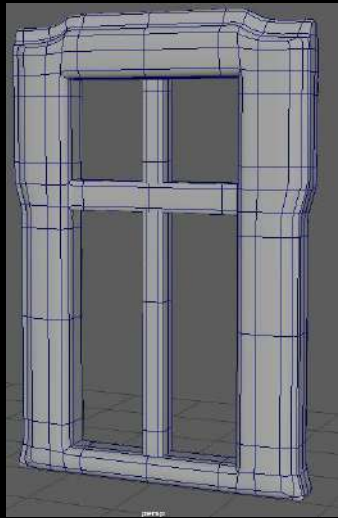
El vehículo de nuestra casa fue pensado como una calabaza desde el primer momento. Puesto que el elemento de la calabaza tenía que estar seguro, se nos ocurrió combinar ambas ideas.

Para modelarlo, utilizamos un cilindro y no una esfera, quitando algunos edges conseguimos que tuviera la geometría cuadrada. A la hora de hacer el asiento utilizamos la herramienta extraer caras, para que así el pequeño sofá de la calabaza también tuviera la forma redondeada.

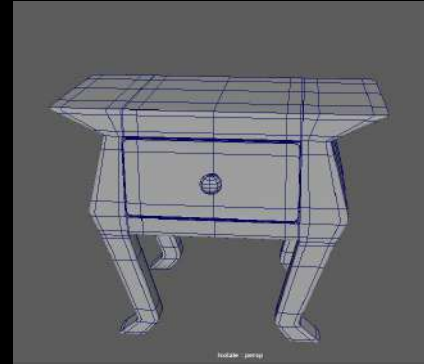
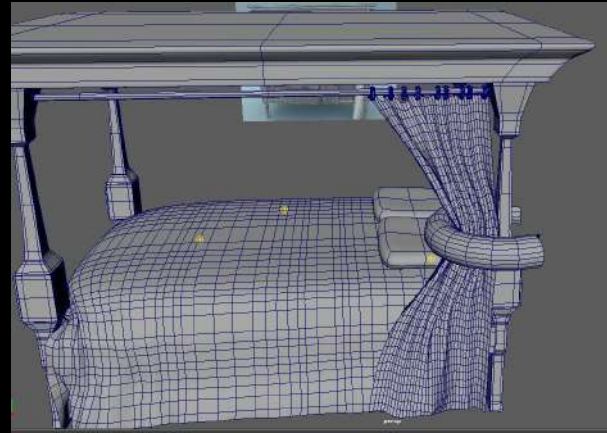


Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje III

Otros modelados: Props del interior & Exterior

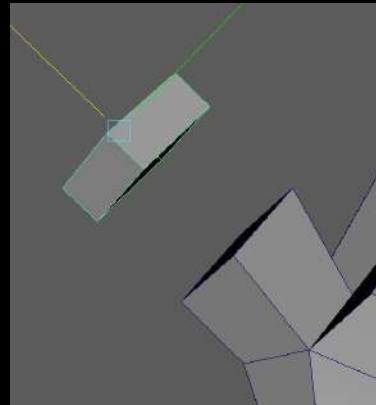
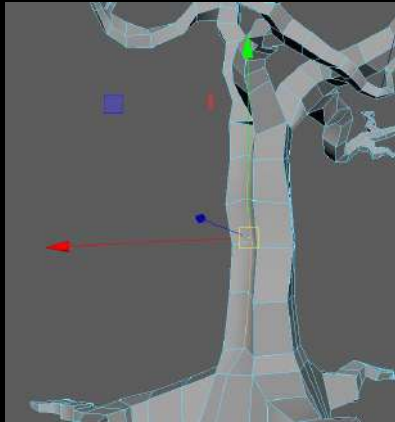


Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje IV



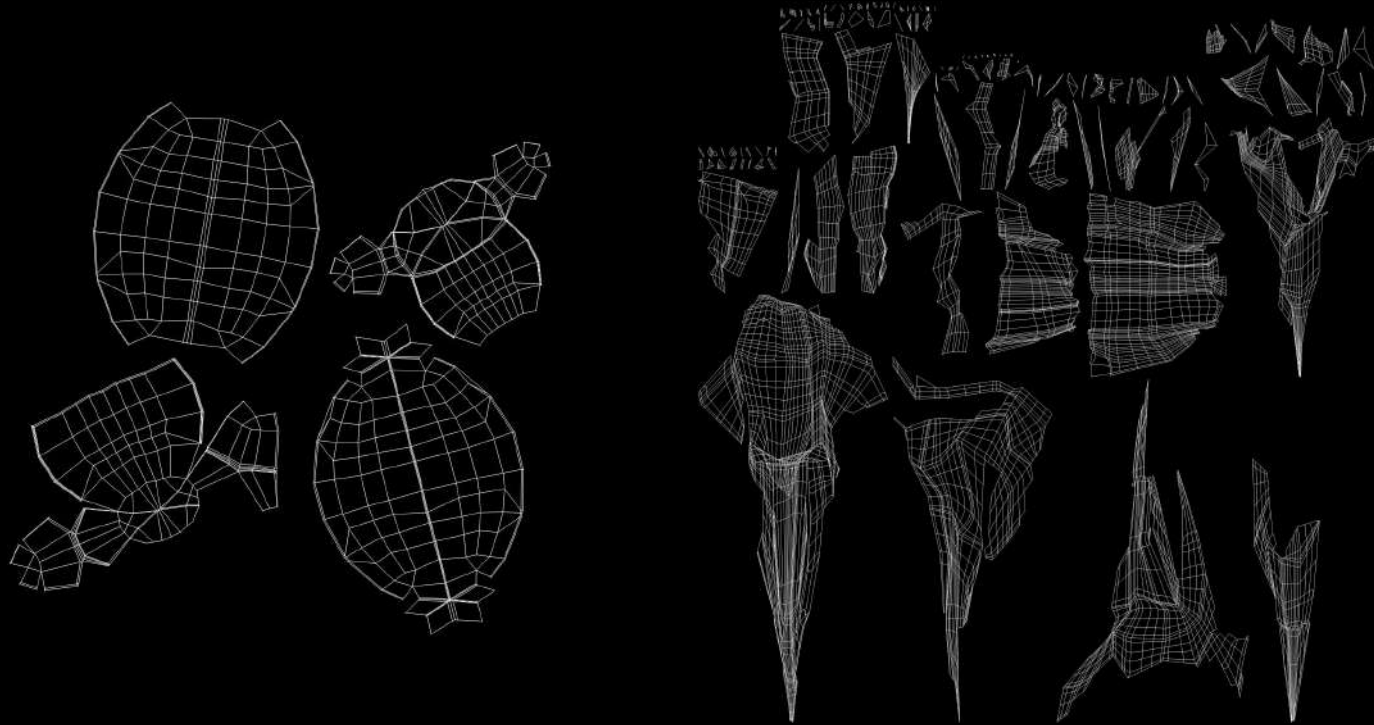
Proyecto CloseUp House: Proceso de Modelaje V

Para modelar el árbol utilizamos, sobretodo, el extrude + extraer caras (para las ramas) así como mover edges para crear más armonía.



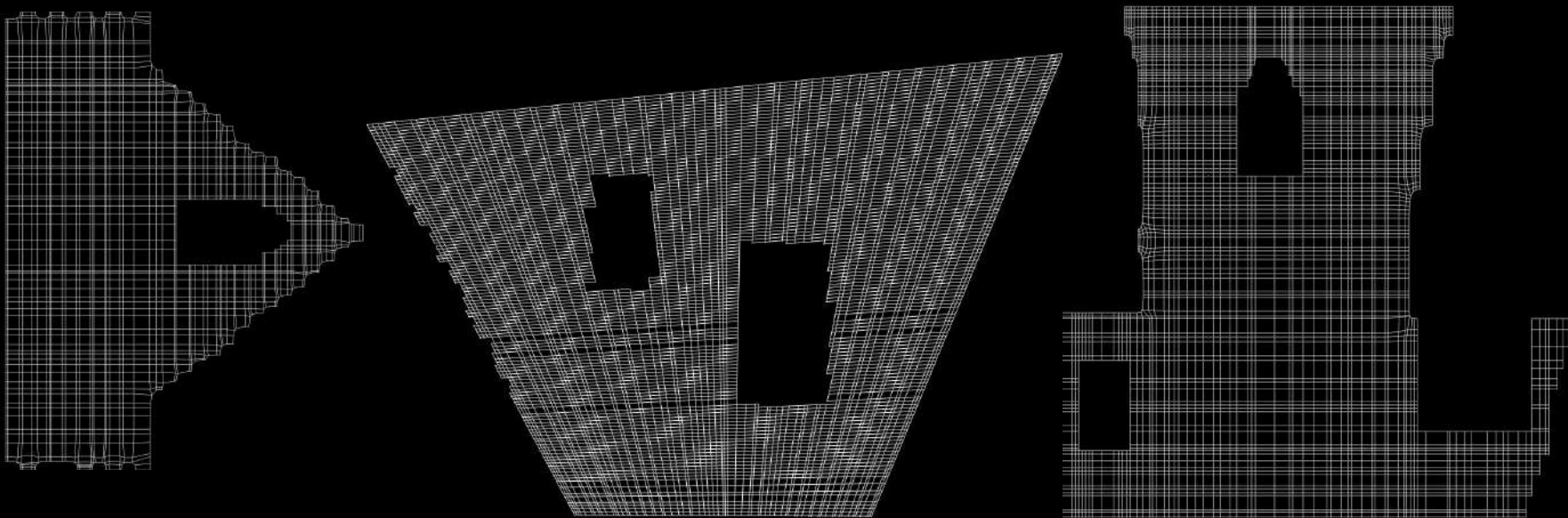
Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

UVs del coche y la isla



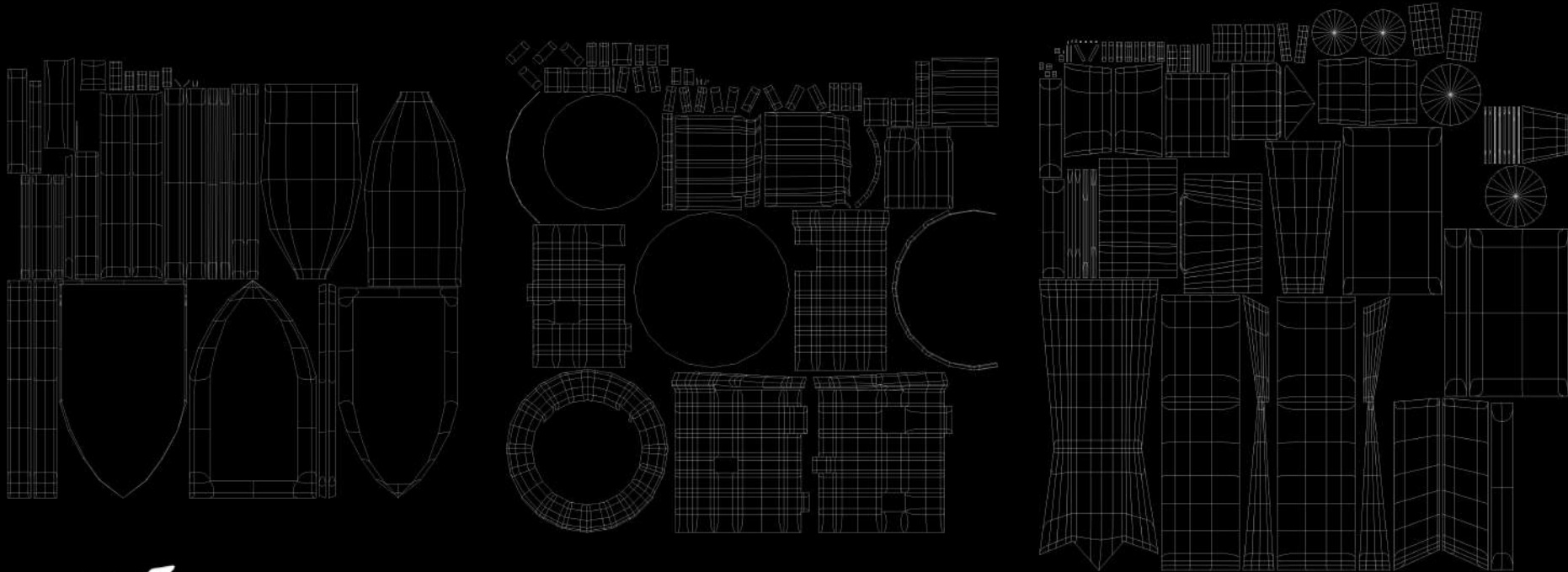
Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

UVs de la estructura de la casa



Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

UVs de las ventanas, el pozo y el reloj de pared (salón)



Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

Texturas de la Isla y las tumbas del cementerio

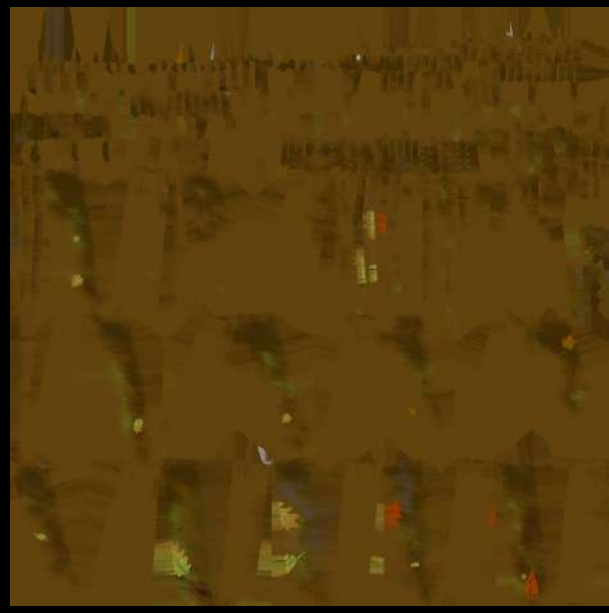


Gracias a este proyecto nos hemos lanzado a probar, investigar y conocer el programa *Substance* para hacer la mayoría de las texturas. Gracias a algunos tutoriales, muchos brushes y tools, los resultados han sido muy buenos. Es muy interesante ya que con pinceladas consigues grandes efectos visuales.



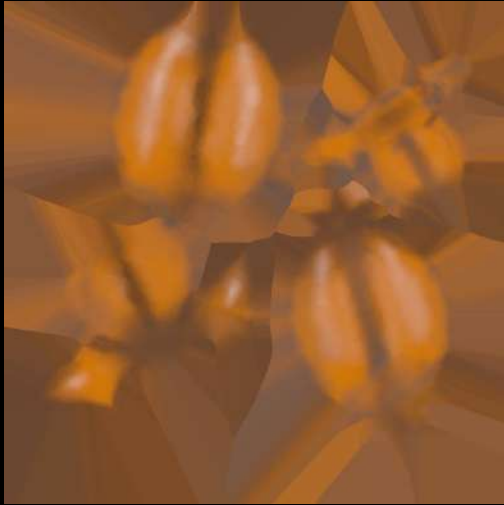
Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

Texturas del reloj de pared, las ventanas de la casa y las maderas (props)



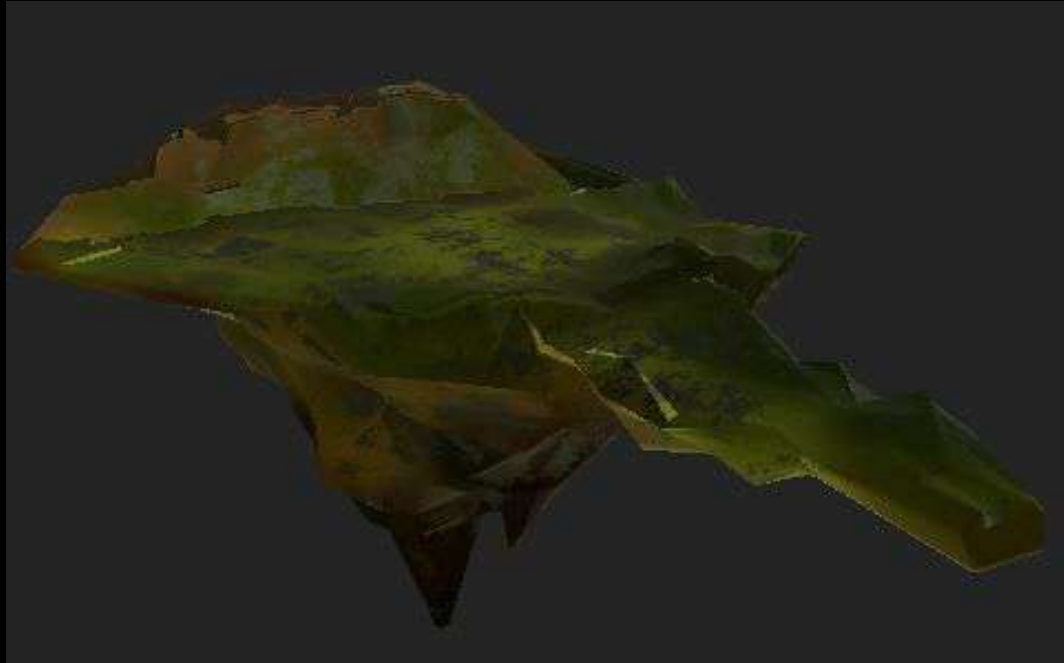
Proyecto CloseUp House: UVS & TXT

Texturas del coche (calabaza)



Proyecto CloseUp House: Modelados con Txt

Isla modelada con texturas



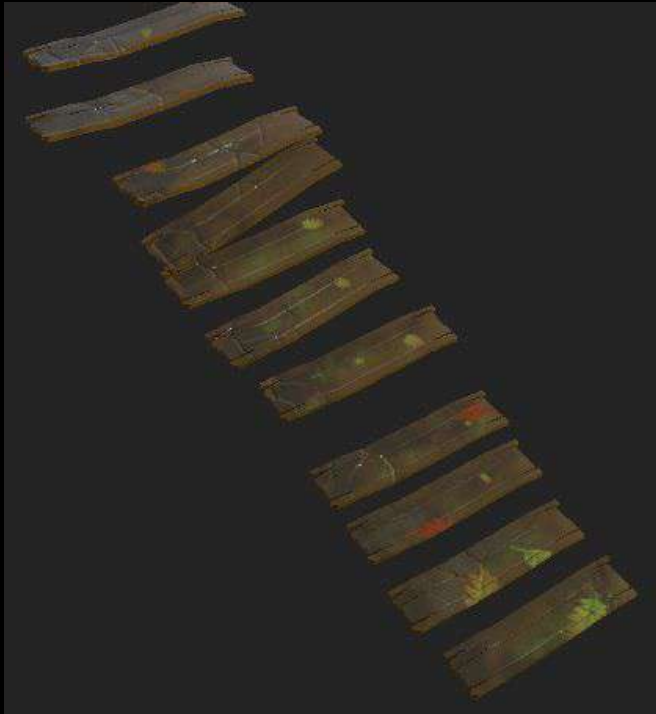
Proyecto CloseUp House: Modelados con Txt

A continuación algunos props modelados con texturas

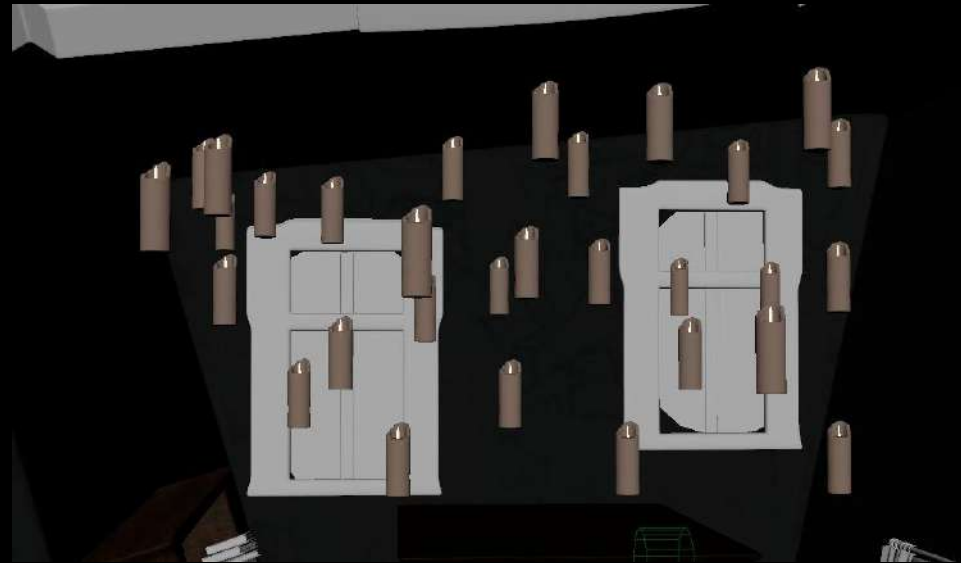


Proyecto CloseUp House: Modelados con Txt

Algunos props modelados con texturas



Proyecto CloseUp House: Modelados con Txt



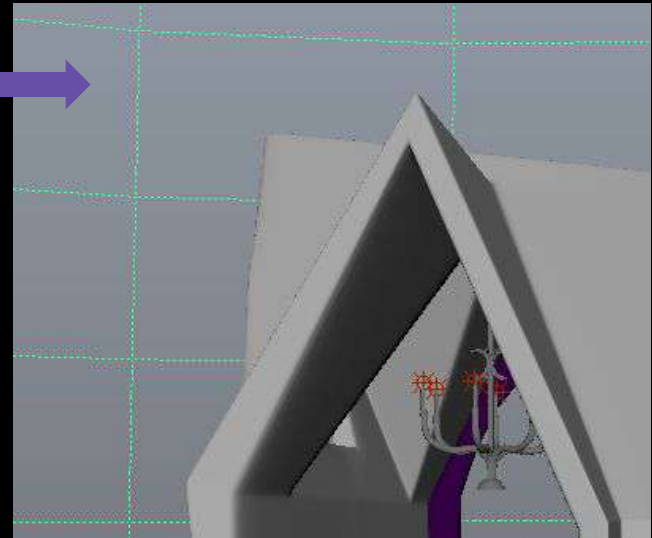
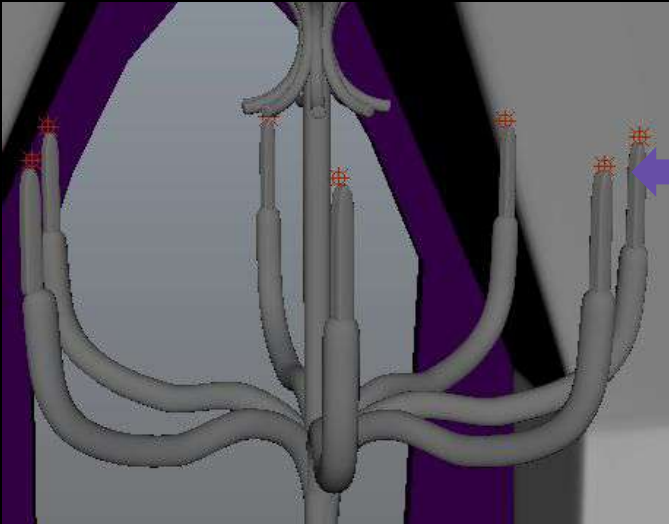
Proyecto CloseUp House: Modelados con Txt

Coche calabaza con texturas



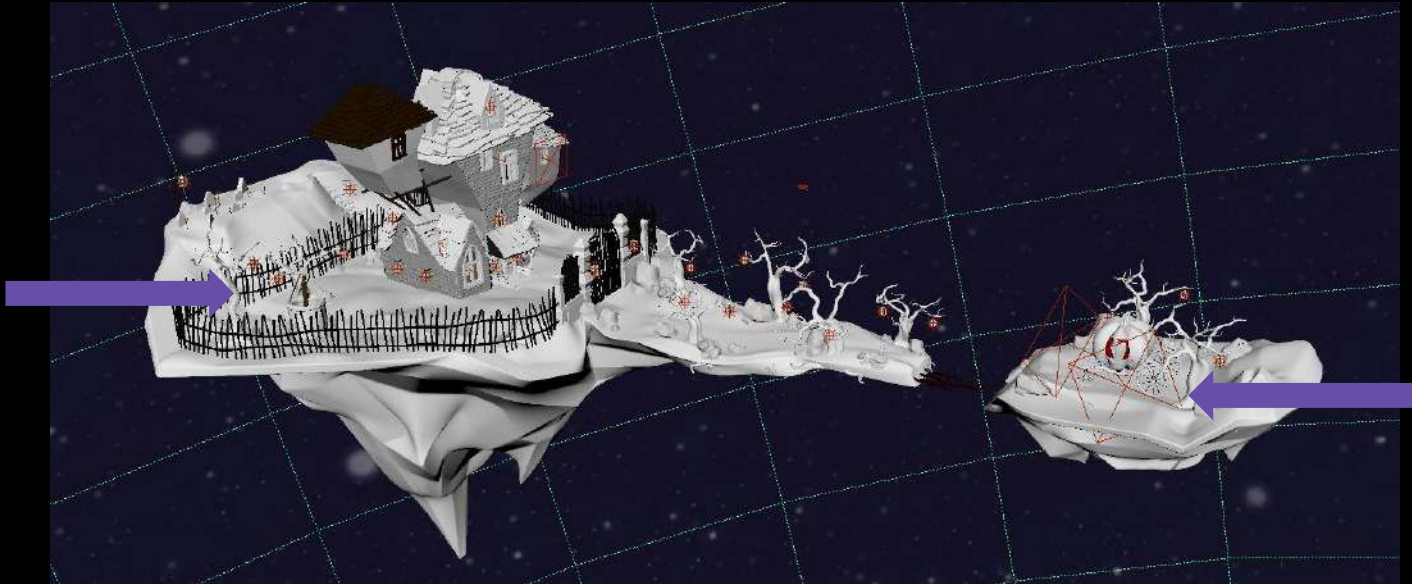
Proyecto CloseUp House: Iluminación

Para la iluminación de la escena hemos utilizado sobretodo *pointlights*, también hemos usado el *skydomelight* muy atenuado para dar un poco de luz suave al exterior.



Proyecto CloseUp House: Iluminación

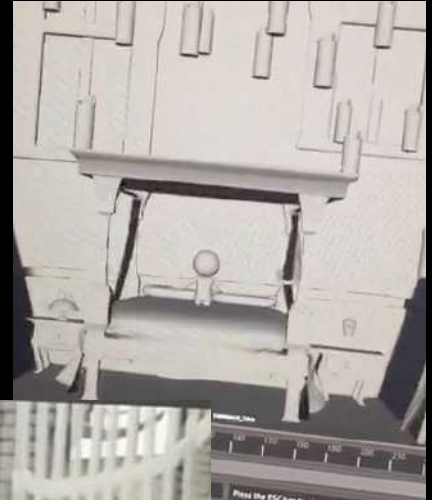
La iluminación de nuestra escena es más bien oscura, ya que buscábamos este ambiente tenebroso que acompaña la casa embrujada. Las pequeñas luces son de farolillos y puntos clave de luz como la luna. Evidentemente se trata de una escena en plena noche.



Proyecto CloseUp House: Animación/Video

Para presentar la casa, hemos realizado un video con diferentes perspectivas y vistas: lambert, WireFrame y AmbientOclusion. Hemos animado la cámara para que entre por el camino hasta la casa, por las diferentes habitaciones, también para hacer un turn-around a la casa y finalmente, poder ver el coche. De este modo se aprecian todos los elementos que forman la escena.

Además, hemos añadido pequeñas animaciones en algunas de las habitaciones... tendréis que ver el video para descubrirlas.



Proyecto CloseUp House: Renders

Algunos Renders de las habitaciones: **Salón**



Proyecto CloseUp House: Renders

Algunos Renders de las habitaciones: **Dormitorio**



Proyecto CloseUp House: Renders

Algunos Renders de las habitaciones: **Baño**



Proyecto CloseUp House: Renders

Otros renders...



Proyecto CloseUp House: Renders

Otros renders...



Proyecto CloseUp House: ¡Render Final!



¡Muchas Gracias por vuestra atención!

Módulo Generalista 3D. Modelado 3D I

Patricia Verdugo Salomon

Seeway- LCI

ALBA VILA

LAURA LUQUE

ISABEL LÓPEZ

CLOSE UP STUDIO

SEEWAY

