



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
Universidad del Estado

FAE

Facultad de  
Administración  
y Economía

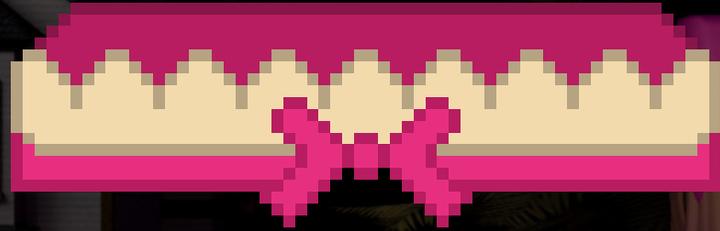
EDIT

Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica

dm

DISEÑO  
MULTIMEDIA

# Tarea Actividad 12: Elaborar Hojas Modelos



CHARLOTTE



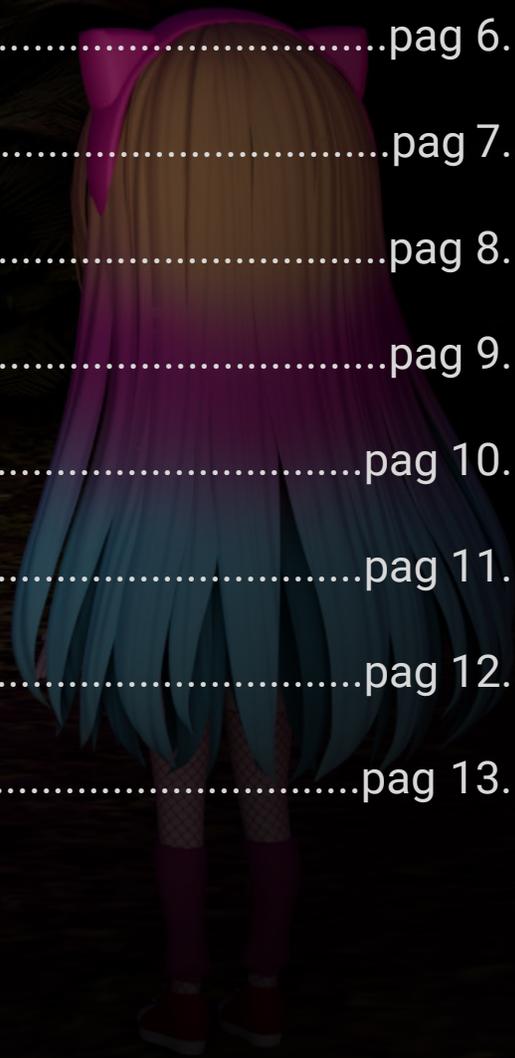
Integrantes del equipo:

Pat-fa Lecaros,  
Pablo Gonzalez,  
Kelly Mamani,  
Cristian Ramirez,  
Jessica Duarte,  
Constanza Bueno,  
Scarleth Salinas.

Taller Profesional III,  
Profesor Cristian Sandoval Yañez,  
21 de Junio del 2023.

# INDICE

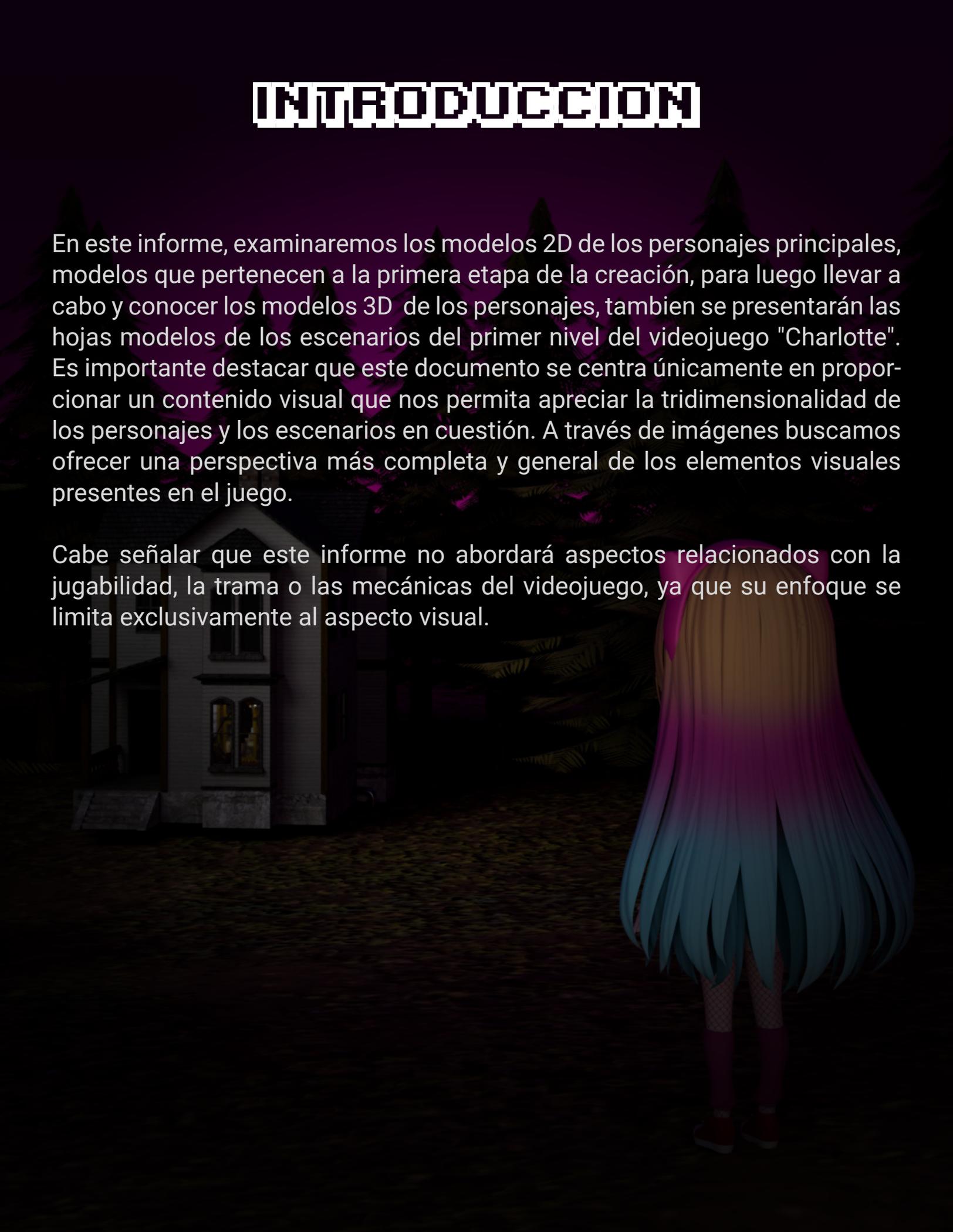
Introducción.....	pag 1.
Hoja modelo Kate.....	pag 2.
Vestimentas y accesorios Kate.....	pag 3.
Hoja modelo Melody.....	pag 4.
Vestimentas y accesorios Melody.....	pag 5.
Hoja modelo Mason.....	pag 6.
Vestimentas y accesorios Mason.....	pag 7.
Rotación de personajes 3D.....	pag 8.
Hoja modelo escenario 1.....	pag 9.
Hoja modelo escenario 2.....	pag 10.
Hoja modelo escenario 3.....	pag 11.
Hoja modelo escenario 4.....	pag 12.
Conclusión.....	pag 13.



# INTRODUCCION

En este informe, examinaremos los modelos 2D de los personajes principales, modelos que pertenecen a la primera etapa de la creación, para luego llevar a cabo y conocer los modelos 3D de los personajes, también se presentarán las hojas modelos de los escenarios del primer nivel del videojuego "Charlotte". Es importante destacar que este documento se centra únicamente en proporcionar un contenido visual que nos permita apreciar la tridimensionalidad de los personajes y los escenarios en cuestión. A través de imágenes buscamos ofrecer una perspectiva más completa y general de los elementos visuales presentes en el juego.

Cabe señalar que este informe no abordará aspectos relacionados con la jugabilidad, la trama o las mecánicas del videojuego, ya que su enfoque se limita exclusivamente al aspecto visual.



# HOJA MODELO KATE

## Hoja modelo 2D: Kate

FRONTAL

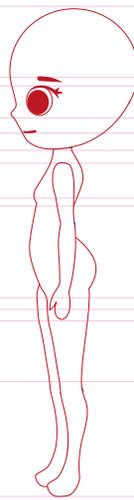
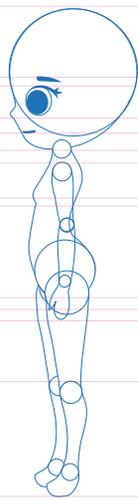
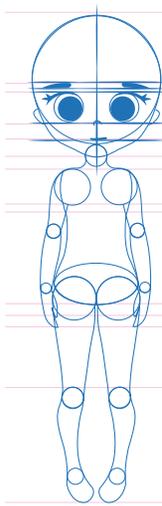
PERFIL

FRONTAL

PERFIL

FRONTAL

PERFIL



## Rotacion 2D 360

FRONTAL

FRONTAL 3/4

PERFIL

ATRAS 3/4

ATRAS



# VESTIMENTA Y ACCESORIOS



## Diadema

#E6007E

#BA1E70

#EA92C6



## Cabello

#CA9E67

#B84392

#36A9E1



## Piel y ojos

#82368C

#EDCACA

#D39F9F

## Vestimenta

#C26F9D

#FBB3AC

#8AB2B4

#AE3F7C

#BE1622

#FFFFFF

#575756



# HOJA MODELO MELODY

## Hoja modelo 2D: Melody

FRONTAL

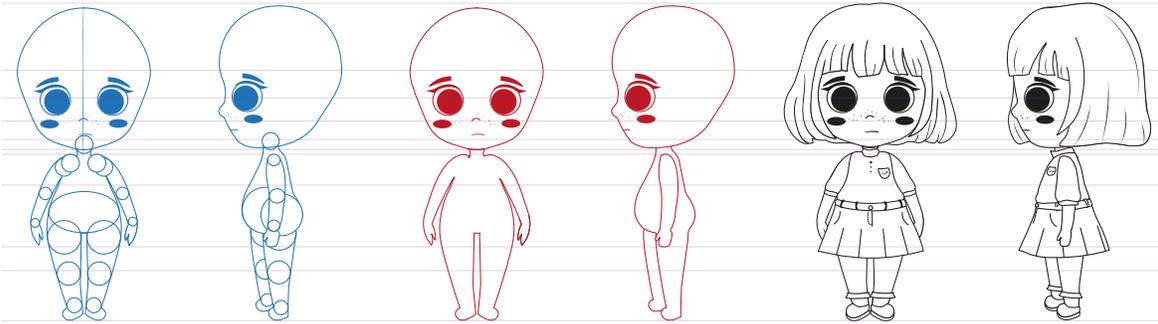
PERFIL

FRONTAL

PERFIL

FRONTAL

PERFIL



## Rotacion 2D 360

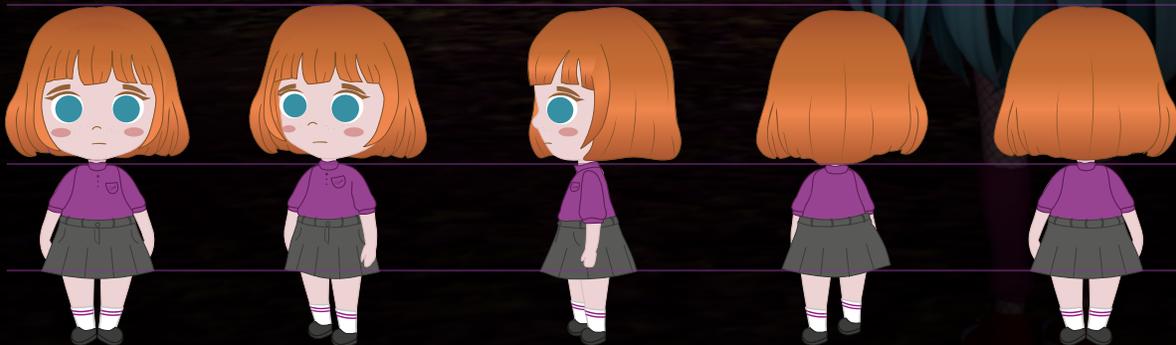
FRONTAL

FRONTAL 3/4

PERFIL

ATRAS 3/4

ATRAS



# VESTIMENTA Y ACCESORIOS



## Cabello

#EE884F

#C56933

#9B4B2C

#936037

## Piel y ojos

#3591A6

#EFD5D5

#E0BDBD

## Vestimenta

#994392

#5C1D55

#575756

#FFFFFF

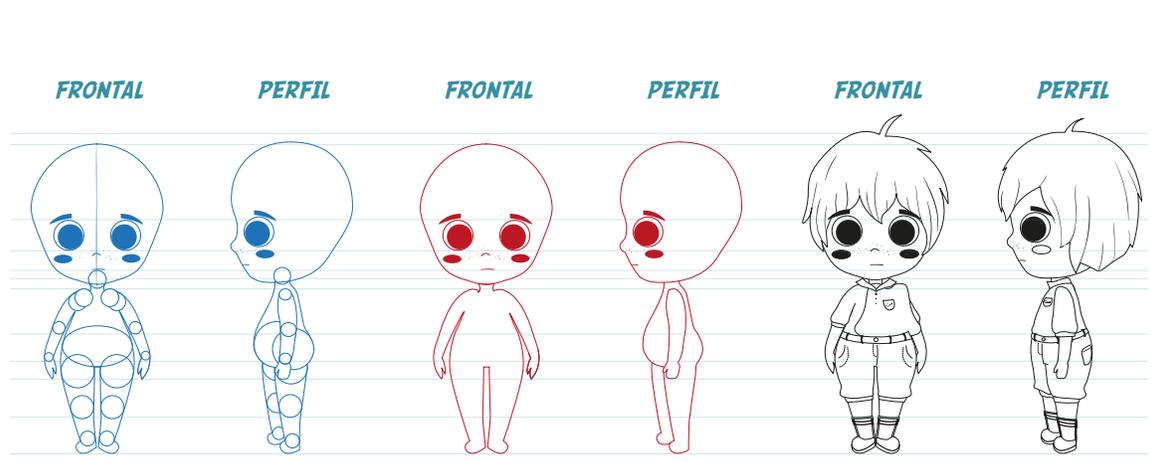
#3C3C3B

#1D1D1B



# HOJA MODELO MASON

## Hoja modelo 2D: Mason



## Rotacion 2D 360



# ESTIMENTA Y ACCESORIOS



## Cabello

#EE884F

#C56933

#9B4B2C

#936037

## Piel y ojos

#3591A6

#EFD5D5

#E0BDBD

## Vestimenta

#1D71B8

#8AB2B4

#575756

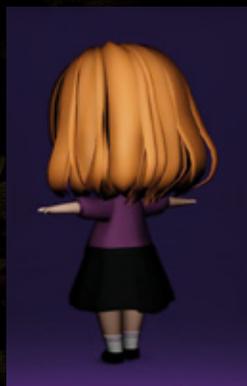
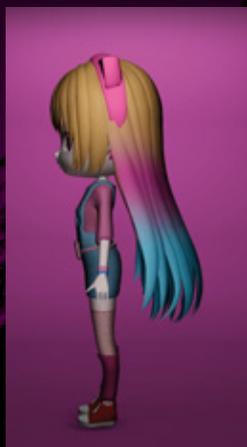
#FFFFFF

#3C3C3B

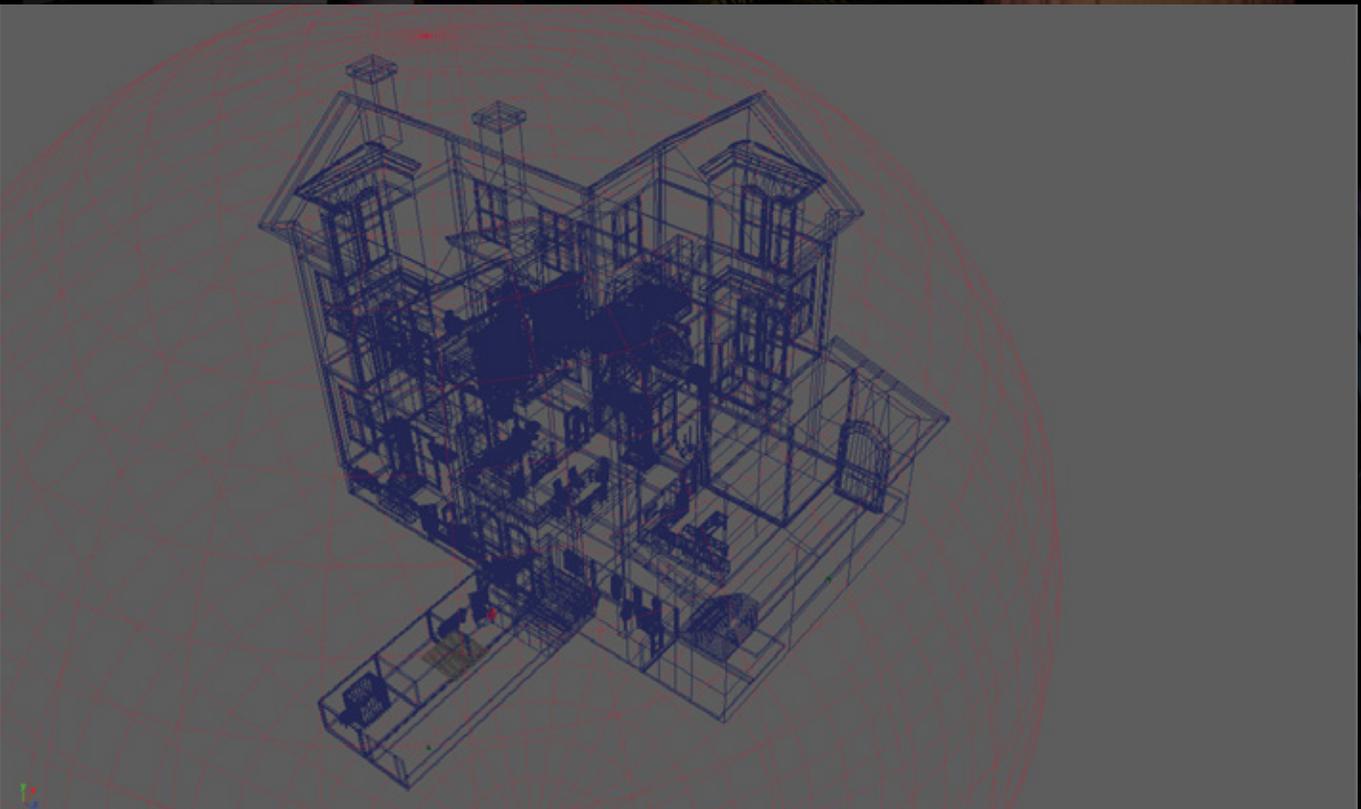
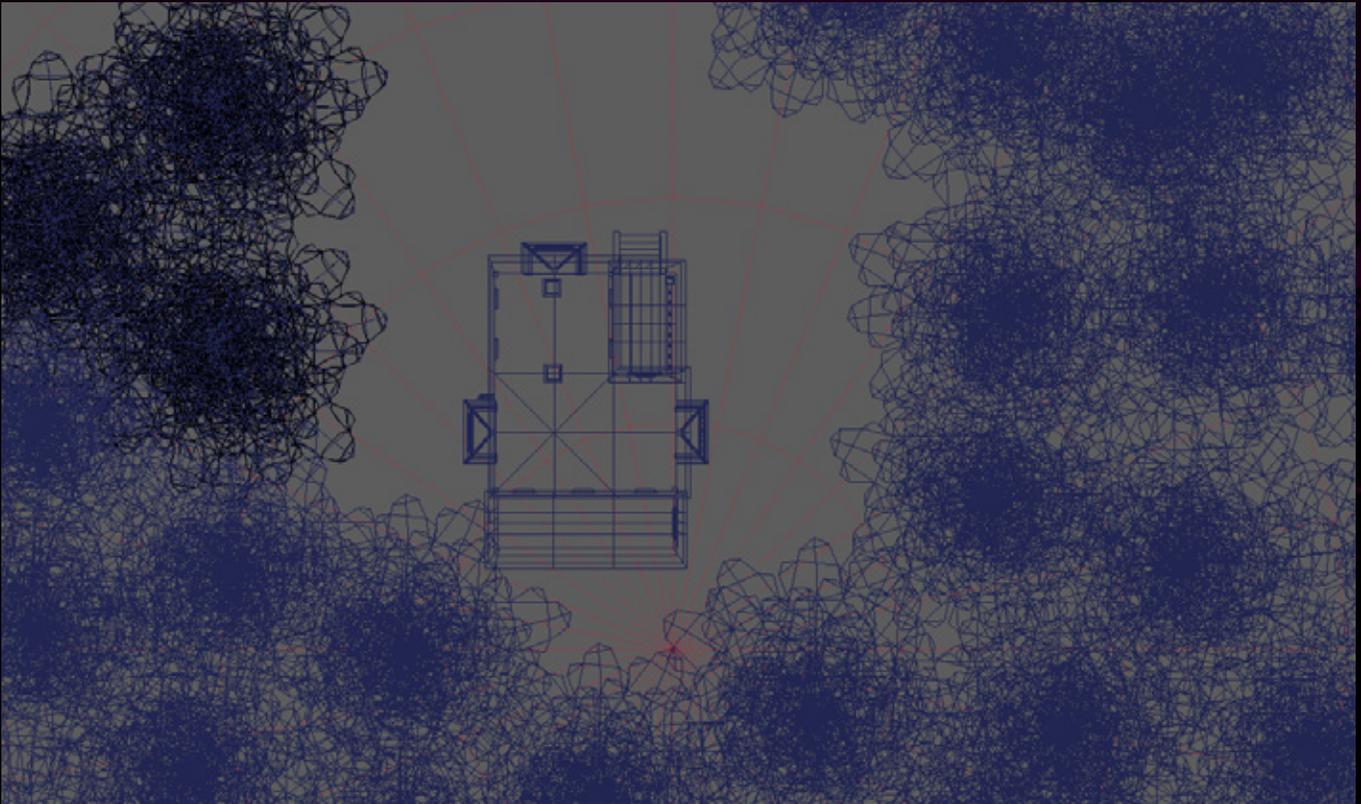
#1D1D1B



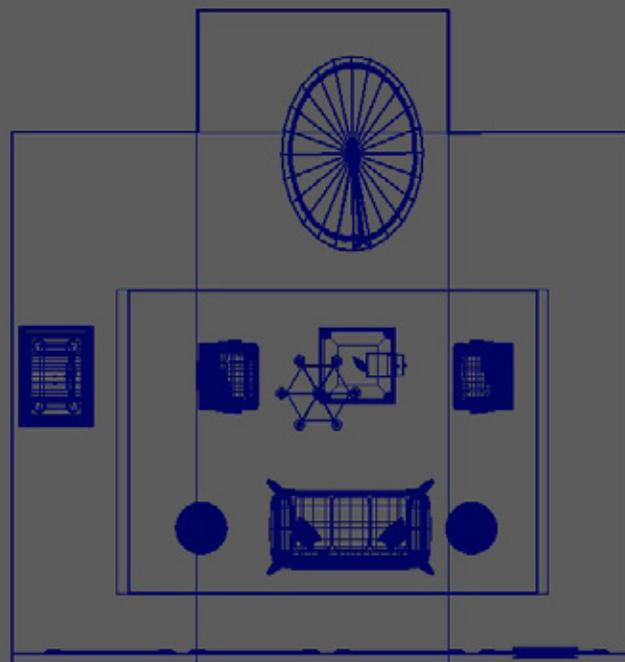
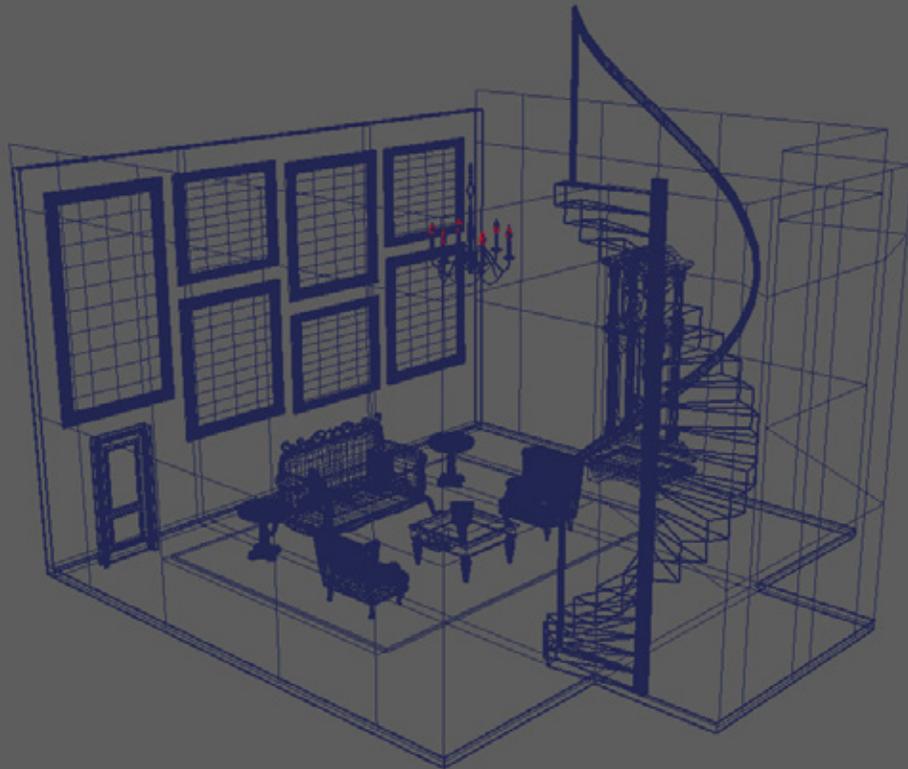
# ROTACION PERSONAJES 3D



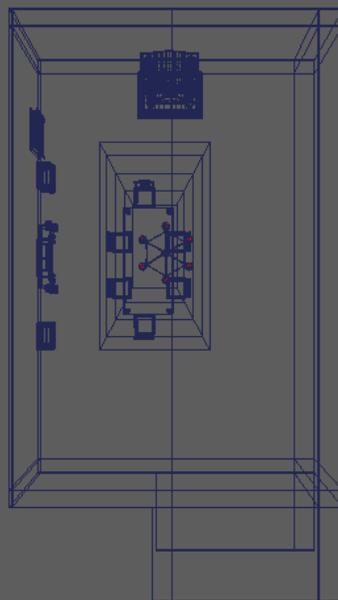
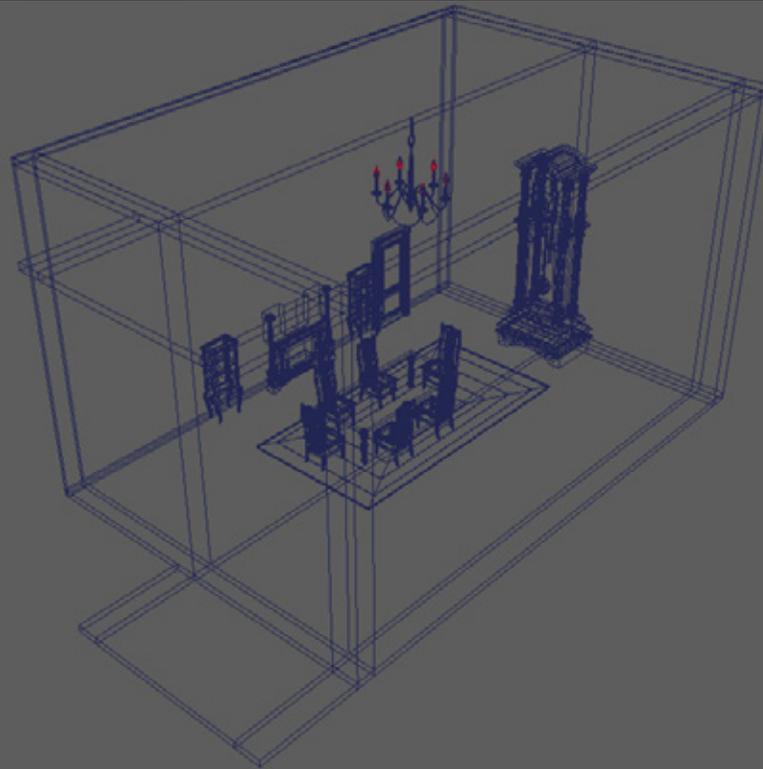
# HOJA MODELO ESCENARIO 1



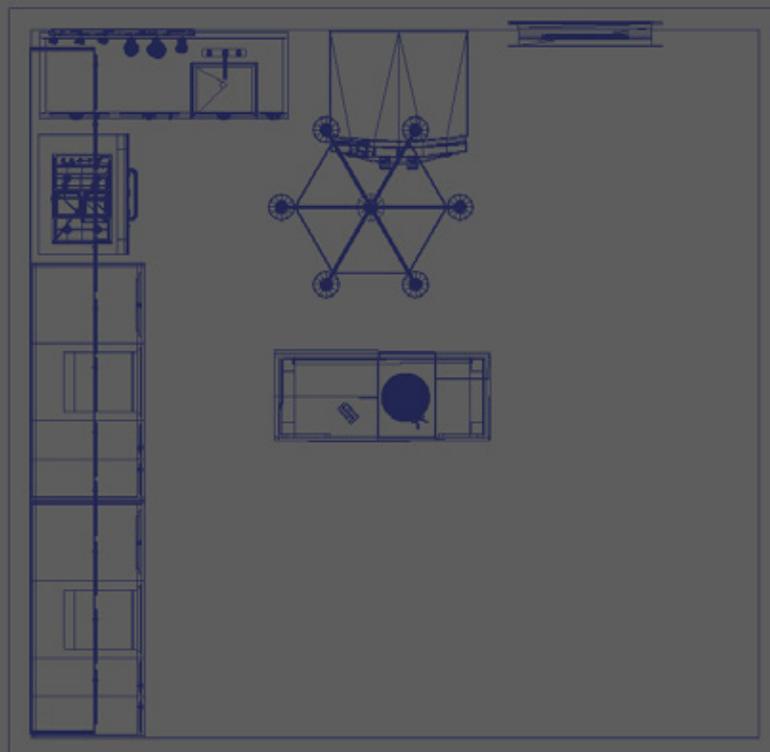
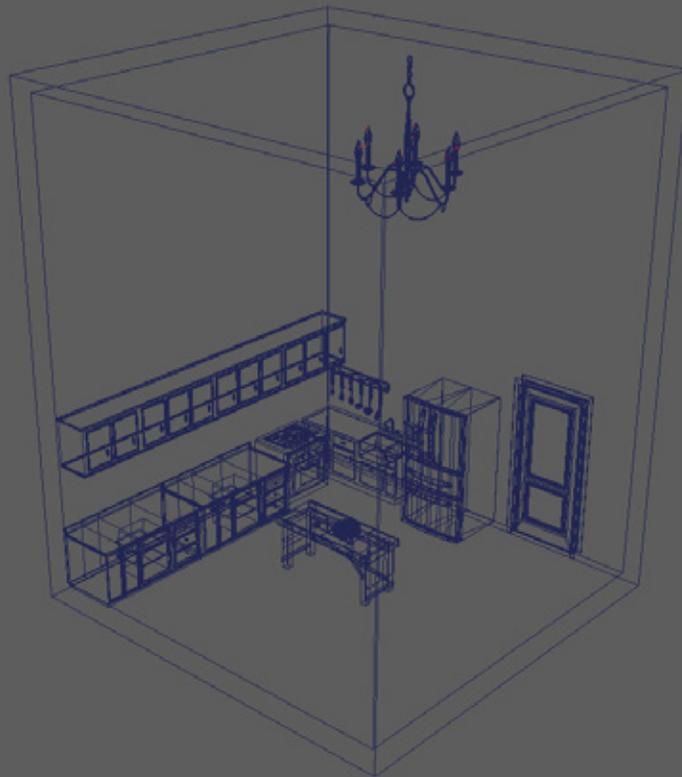
# HOJA MODELO ESCENARIO 2



# HOJA MODELO ESCENARIO 3



# HOJA MODELO ESCENARIO 4



# CONCLUSION

Tras analizar detenidamente las hojas, modelos de los personajes principales y los escenarios del primer nivel del videojuego "Charlotte", podemos concluir que se ha realizado un trabajo excepcional en su diseño. Gracias a la primera etapa de creación en su versión 2D se nos permitió presentar una gran atención al detalle de los personajes, desde sus características físicas hasta su vestimenta una vez que fueron llevados a su etapa final de creación, siendo esta el modelado 3D y las texturas proporcionadas a los personajes.

Así mismo, las hojas modelos de los escenarios del primer nivel del videojuego fueron creadas y finalizadas y pudimos ver a través de ellos su proceso, la dedicación y los detalles que estos poseen.

