

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**THE FIT MONSTER GAMES**

**María Geovanna García Chávez**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito para la obtención del título de  
Licenciada en Animación Digital

Quito, 21 de diciembre de 2021

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**THE FIT MONSTER GAMES**

**María Geovanna Garcia Chávez**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Pedro Javier Moncayo Herrera, M.A.**

Quito, 21 de diciembre de 2021

## **DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las políticas y manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: María Geovanna Garcia Chávez

Código: 00200330

Cédula de identidad: 1721350245

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2021

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

El proyecto “THE FIT MONSTER GAMES” es un reel de personajes 3D en el cual se muestran personajes anatómicamente modificados por el crossfit y mezclados con rasgos de monstruos para lograr una mejor idea del propósito del proyecto. Este reel se logró completar por medio de diferentes tipos de procesos de producción, como son el diseño de personajes, modelado, texturizado, retopología, rigging, skinning, animación y render.

Palabras clave: Reel, Personajes, 3D, Animación, Modelado, Fantasía, Crossfit, Deporte, Ejercicio.

## ABSTRACT

The project "THE FIT MONSTER GAMES" is a reel of 3D characters in which anatomically modified characters are shown by crossfit and mixed with monster traits to get a better idea of the purpose of the project. This reel was completed through different types of production processes, such as character design, modeling, texturing, retopology, rigging, skinning, animation and rendering.

Keywords: Reel, Characters, 3D, Animation, Modeling, Fantasy, Crossfit, Sport, Exercise.

## TABLE OF CONTENTS

<u>RESUMEN .....</u>	<u>5</u>
<u>ABSTRACT.....</u>	<u>6</u>
FICHA TÉCNICA: .....	12
DESARROLLO DEL TEMA: .....	13
IDEA INICIAL .....	13
<u>PREPRODUCCIÓN .....</u>	<u>14</u>
REFERENCIAS.....	14
PROCESO DE INVESTIGACIÓN .....	14
BOCETAJE.....	16
ESTUDIO DE COLOR .....	17
<u>PRODUCCIÓN .....</u>	<u>18</u>
MODELADO.....	18
SANTEZ .....	19
TRASER .....	21
LOOMEY .....	23
RETOPOLOGÍA.....	25
TEXTURAS.....	26
SANTEZ .....	26
TRASER .....	27
LOOMEY .....	28
RIGGING.....	29
ANIMACIÓN .....	32
RENDER.....	33
PRODUCTO FINAL .....	34
<u>POST PRODUCCIÓN.....</u>	<u>36</u>
<u>CONCLUSIONES .....</u>	<u>37</u>
REFERENCIAS....	38

## TABLA DE FIGURAS

FIGURE 1 SPACE JAM MOVIE MONSTERS .....	14
FIGURE 1 AUBURNLL BY ALTAGRIN .....	14
FIGURE 2 ORGRIM DOOMHAMER COLLECTIBLE SCULPTURE .....	14
FIGURE 4 TIA CLAIR TOOMEY .....	15
FIGURE 5 MATHEW FRASER .....	15
FIGURE 6 LAURA SÁNCHEZ .....	15
FIGURE 7 ESTUDIO DE CONSTRUCCIÓN PERSONAJE 1 .....	16
FIGURE 8 ESTUDIO DE CONSTRUCCIÓN PERSONAJE 2.....	16
FIGURE 9 PERSONAJE 1 ESTUDIO DE COLOR .....	17
FIGURE 10 PERSONAJE 2 ESTUDIO DE COLOR .....	17
FIGURE 11 MODELADO DE FORMAS SECUNDARIAS .....	18
FIGURE 12 MODELADO DE FORMAS PRIMARIAS .....	18
FIGURE 13 SANTEZ CUERPO COMPLETE MODELADO .....	19
FIGURE 14 SANTEZ PIERNAS MODELADO .....	20
FIGURE 15 SANTEZ TORSO MODELADO .....	20
FIGURE 16 SANTEZ CABEZA MODELADO .....	20
FIGURE 17 TRASER CUERPO COMPLETE MODELADO .....	21
FIGURE 19 TRASER TORSO MODELADO .....	22
FIGURE 18 TRASER PIERNAS MODELADO .....	22
FIGURE 20 TRASER CABEZA MODELADO .....	22
FIGURE 21 LOOMEY CUERPO COMPLETE MODELADO .....	23
FIGURE 22 LOOMEY PIERNAS MODELADO .....	24
FIGURE 23 LOOMEY TORSO MODELADO .....	24
FIGURE 24 LOOMEY CABEZA MODELADO.....	24
FIGURE25 RETOPOLOGÍA CUERPO TRASER .....	25
FIGURE 30 RETOPOLOGÍA CARA LOOMEY .....	25
FIGURE 28 RETOPOLOGÍA CARA TRASER .....	25
FIGURE 26 RETOPOLOGÍA CUERPO SANTEZ .....	25
FIGURE 27 RETOPOLOGÍA CUERPO LOOMEY .....	25

FIGURE 29 RETOPOLOGÍA CARA SANTEZ .....	25
FIGURE 31 TEXTURAS CUERPO ENTERO SANTEZ .....	26
FIGURE 32 RODILLERA TEXTURA SANTEZ .....	26
FIGURE 34 CABEZA TEXTURA SANTEZ .....	26
FIGURE 33 PECHO TEXTURA SANTEZ.....	26
FIGURE 35 TEXTURAS CUERPO ENTERO TRASER .....	27
FIGURE 38 CABEZA TEXTURAS TRASER.....	27
FIGURE 37 BRAZO TEXTURAS TRASER .....	27
FIGURE 36 PECHO TEXTURAS TRASER.....	27
FIGURE 39 CUERPO ENTERO TEXTURAS LOOMEY .....	28
FIGURE 42 CABEZA TEXTURAS LOOMEY .....	28
FIGURE 41 TORSO TEXTURAS LOOMEY .....	28
FIGURE 40 RODILLERA TEXTURAS LOOMEY .....	28
FIGURE 43 ESQUELETO SANTEZ .....	29
FIGURE 44 FOOT ROLL .....	29
FIGURE 45 CURVAS SANTEZ.....	30
FIGURE 46 CURVAS TRASER.....	30
FIGURE 47 TOTAL RIGGING LOOMEY.....	31
FIGURE 50 ANIMACIÓN SANTEZ .....	32
FIGURE 48 ANIMACIÓN SANTEZ .....	32
FIGURE 49 ANIMACIÓN SANTEZ .....	32
FIGURE 51 ANIMACIÓN LOOMEY .....	32
FIGURE 53 ANIMACIÓN LOOMEY .....	32
FIGURE 52 ANIMACIÓN LOOMEY .....	32
FIGURE 54 RENDER LOOMEY .....	33
FIGURE 55 RENDER TRASER .....	33
FIGURE 56 PRODUCTO FINAL LOOMEY .....	34
FIGURE 57 PRODUCTO FINAL TRASER .....	34
FIGURE 58 PRODUCTO FINAL SANTEZ .....	35
FIGURE 59 Post producción .....	36

## INTRODUCCIÓN

THE FIT MONSTER GAMES es un reel de personajes 3D basado en el crossfit y tres de sus principales atletas en la actualidad. Para la creación de mis personajes se usó como referencia a Mathew Fraser, Laura Sánchez y Tia Clair Toomey, los cuales se conceptualizaron primero en dibujos 2D para luego esculpirlos y texturizarlos en alto detalle y así poder ejemplificar movimientos propios del deporte con estos personajes, todo esto con el propósito de dar una primera introducción del arte digital al mundo del crossfit.

Se acercan THE FIT MONSTER GAMES y en este mundo de monstruos, Traser, Lanchez y Loomey ponen su cuerpo al límite para poder entrenar y descubrir quien es el mejor, para lograrlo deben entrenar todo tipo de ejercicios tanto levantamiento olímpico como gimnasia y entrenamientos funcionales para demostrar sus capacidades y poder conseguir un podio en la competencia.

# THE FIT Monster

GAMES

2021

BY GEOVANNA GARCIA

# FICHA TÉCNICA:

- Tipo de producto: Reel de personajes 3D
- Nombre del producto: THE FIT MONSTER GAMES
- Dirección de animación y diseño de arte: Geovanna Garcia
- Storyline: En un mundo de monstruos el crossfit llega a retarlos a superar el limite al que puede llegar su cuerpo.
- Técnica: 3D
- Duración: 2:14
- Formato: H.264
- Fecha de producción: 2020-2021

## DESARROLLO DEL TEMA:

Lo que se hizo en este proyecto fue crear un reel de personajes 3D el cual presenta tres monstruos que tienen como referencia a personajes icónicos del crossfit actualmente . Este reel tiene como finalidad dar un primer contacto del arte digital al mundo del crossfit.

## IDEA INICIAL

La idea inicial fue hacer personajes que muestren ejercicios y técnica perfecta para poder usarlo como material didáctico en gimnasios y box de crossfit, pero la idea cambió en el proceso para enfocarse en texturas de la piel y modelado de los personajes, más que en la animación de los mismos.

# PREPRODUCCIÓN

## REFERENCIAS

### PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Como referencia principal para mis personajes ocupe un arte de AltaGrin tanto para el estilo de modelado de mis personajes como para la iluminación y diseño del render final.

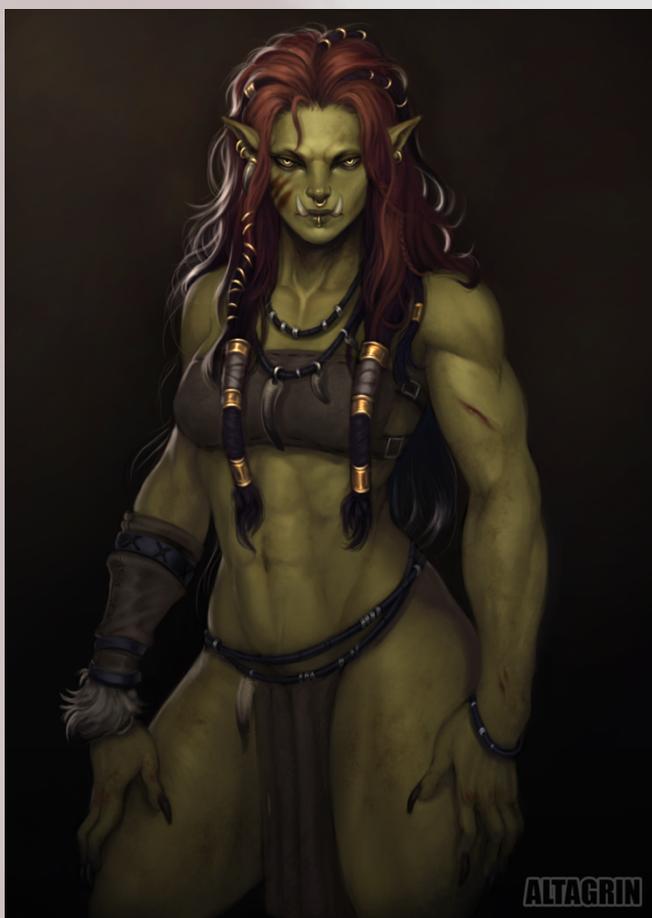


Figure 1 Auburnll by AltaGrin

La mezcla de colores en la piel y el cabello y su escultural figura fueron una de las principales referencias que sacamos de este arte



Figure 2 Space Jam movie monsters

Se utilizó también estos monstruos como referencia para darles un toque cartoon al modelado



Figure 3 Orgrim Doomhammer Collectible Sculpture

De esta escultura se tomó como referencia la piel y el tipo de estructura anatómica de la cara



Figure 4 Tia Clair Toomey

Tia Clair Toomey es uno de los personajes que ocupe de referencia para mis personajes



Figure 5 Mathew Fraser

Mathew Fraser fue también uno de los crossfiteros en los que fue basado otro de mis personajes



Laura Sánchez es otra de las referencias que ocupé para la realización de mis personajes.

Figure 6 Laura Sánchez

## BOCETAJE

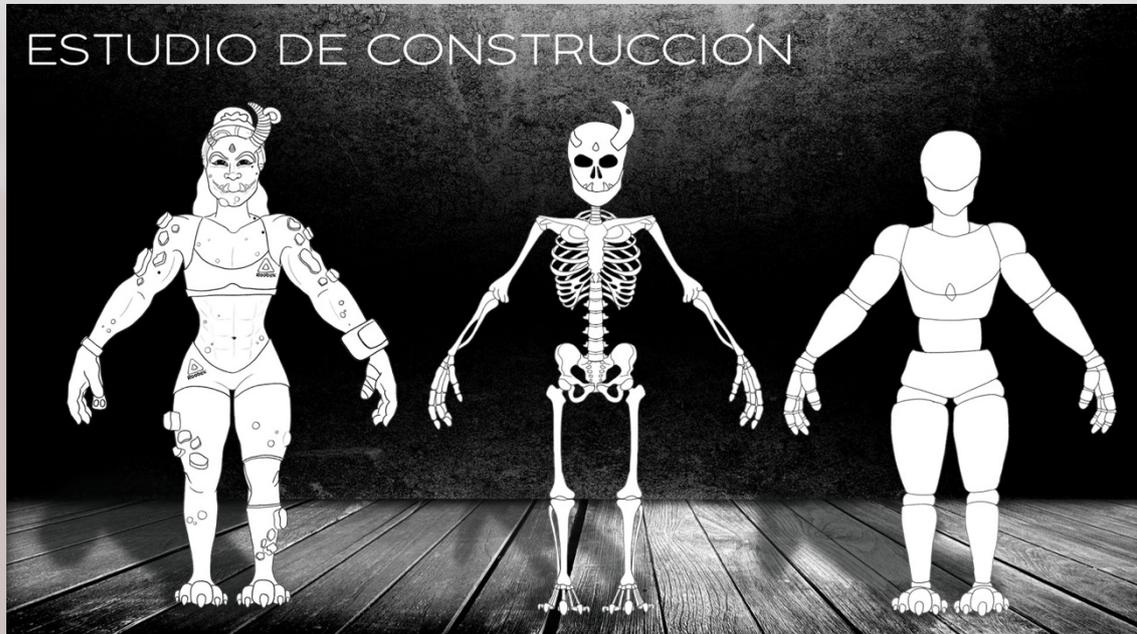


Figure 7 Estudio de construcción personaje 1

Comenzamos con un estudio anatómico y de volúmenes de los personajes para así entender el funcionamiento de sus estructuras internas y evitar errores anatómicos para futuros pasos

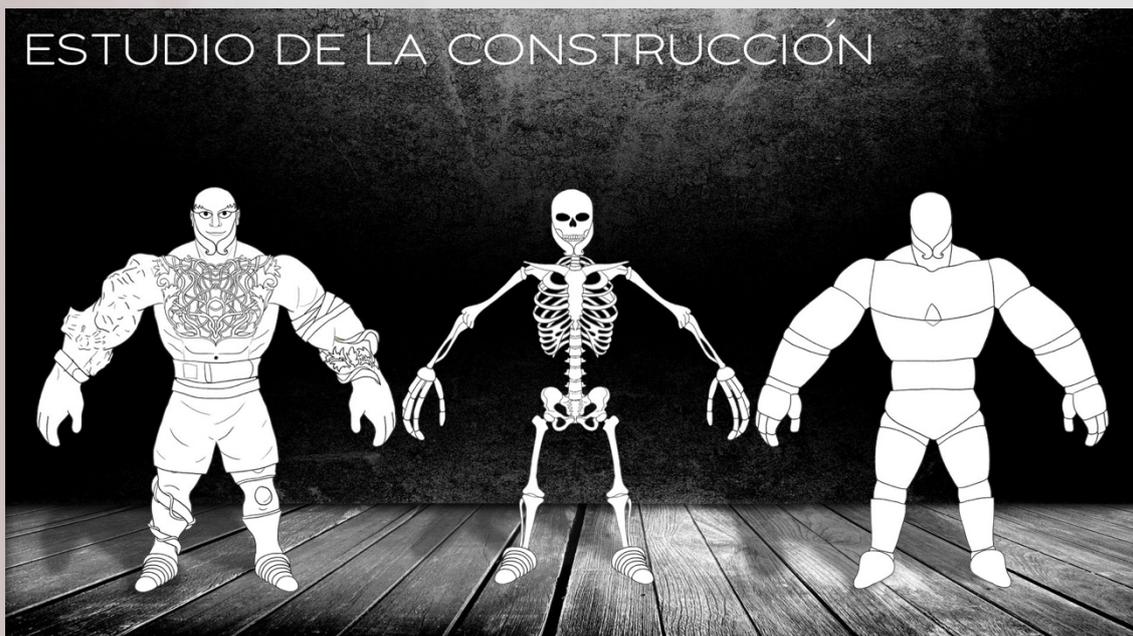


Figure 8 Estudio de construcción personaje 2

# ESTUDIO DE COLOR



Figure 9 Personaje 1 estudio de color

En este punto de la investigación nos fijamos un poco más en los colores para así descubrir que tipo de texturas debemos emplear después del modelado



Figure 10 Personaje 2 estudio de color

# PRODUCCIÓN

## MODELADO



Figure 11 modelado de formas secundarias

El modelado comienza con formas primarias del personaje, de esta manera podemos controlar si es que el personaje funciona anatómicamente y si la silueta funciona bien, luego hacemos formas secundarias en donde comenzamos a dar las formas iniciales de los músculos y detalles grandes para así ir notando si el personaje funciona.

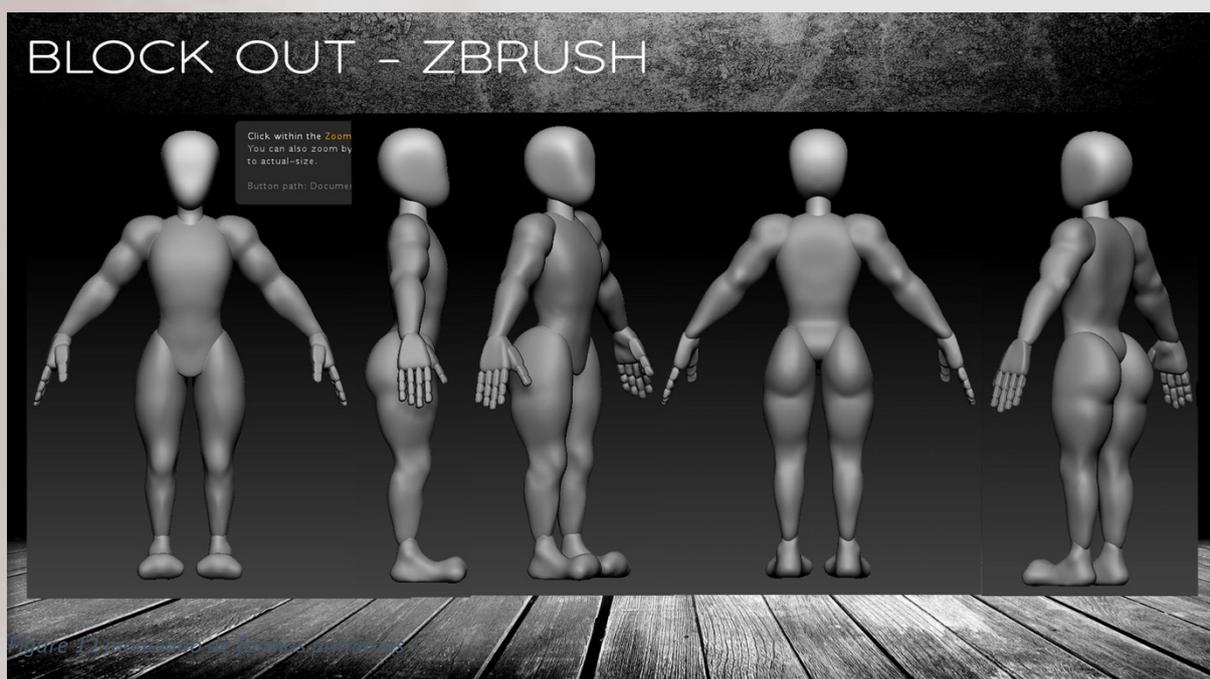


Figure 12 modelado de formas primarias

# MODELADO

## SANTEZ



Figure 13 SANTEZ cuerpo complete modelado

SANTEZ es un personaje fuerte, con músculos marcados y una cintura muy pequeña. En ella se maneja el concepto de feminidad mezclado con volúmenes grandes y facciones grotescas.

Este personaje fue un reto en muchos sentidos ya que esos dos conceptos son muy contrarios, pero el resultado fue un monstruo musculoso y femenino armoniosamente



Figure 14 SANTEZ piernas modelado

En el torso decidí asemejarle lo mas posible con el torso de mi personaje de referencia y el tipo de ropa de igual manera... en sus muñecas le puse muñequeras ya que es algo muy usado en el crossfit.



Figure 15 SANTEZ torso modelado



Figure 16 SANTEZ cabeza modelado

Decidí acoplar una figura bastante humana en las piernas pero dándole ese toque monstruoso en los pies asemejándolos a pies de ogro con uñas largas y añadiendo algunas verrugas, el modelado principalmente esta enfocado en los músculos y una figura femenina.

En su cara le puse cuernos y colmillos para así darle una apariencia aún mas monstruosa y grotesca, asemeje su cabello al de mi referencia principal humana y la bandana del pelo también es algo que ocupa la referencia.

# MODELADO

## TRASER



Figure 17 TRASER cuerpo completo modelado

TRASER es un personaje fuerte, bastante varonil, con sus músculos muy marcados y grandes, es de estatura pequeña y por eso decidí hacer sus piernas cortas a comparación de su cuerpo. Este personaje fue un reto al lograr que su musculatura se vea exagerada sin perder esa sensación de agilidad que caracteriza a un crossfitero.



Figure 18 TRASER piernas modelado

En el torso decidí asemejarle lo mas posible con el torso de mi personaje de referencia, para esto hice un relieve en su brazo asemejando sus tatuajes y sus manos fuertes y grandes al igual que su pecho y espalda



Figure 19 TRASER torso modelado



Figure 20 TRASER cabeza modelado

En su cara le puse cuernos y colmillos para así darle una apariencia aún mas monstruosa y grotesca, le quité la barba y el cabello para poder jugar un poco más con la forma de su cabeza y barbilla

# MODELADO

## LOOMEY

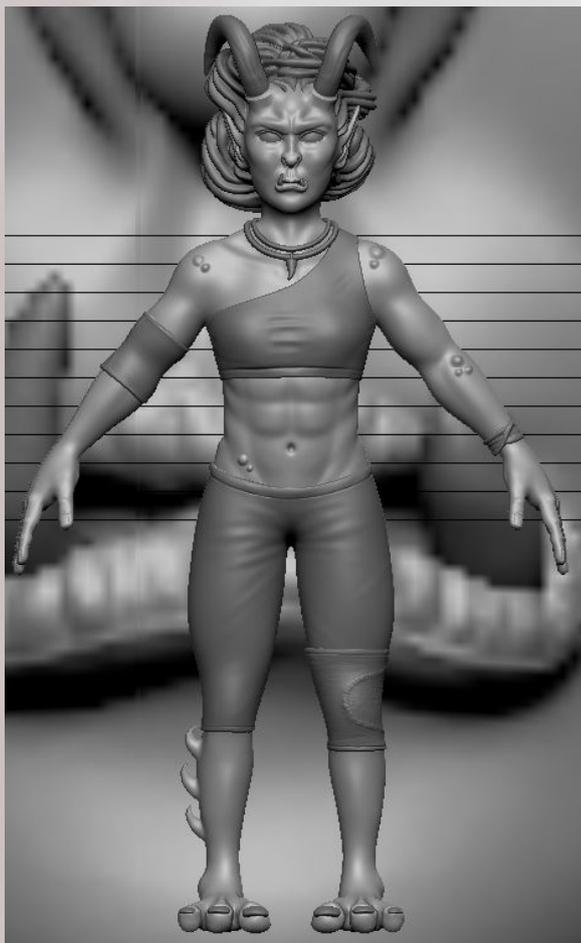


Figure 21 LOOMEY cuerpo completo modelado

LOOMEY es un personaje fuerte, que a pesar de ser una mujer presenta rasgos bastante masculinos pero sin perder su esencia femenina.

Este personaje fue el que representó un mayor reto de los tres ya que debía conservar todas las características antes mencionadas



Figure 22 LOOMEY piernas modelado

Este personaje tiene los músculos de su abdomen bastante marcados y muy poco busto. Le agregué algunas verrugas y le hice sus manos grandes para darle ese toque monstruoso al personaje



Figure 23 LOOMEY torso modelado



Figure 24 LOOMEY cabeza modelado

La referencia de este personaje es no tiene muchas curvas femeninas y es por eso que en mi personaje decidí acentuarlas lo más que pude para darle esa esencia de feminidad. Le puse pantalón por para quitarle ese toque sexy como tenía el personaje femenino anterior

Decidí hacerle un moño de rastas ya que mi referencia tiene un cabello bastante abultado y se lo recoge de manera desordenada al entrenar. Le puse colmillos más sutiles y cachos más estilizados para hacerla más femenina.

# RETOPOLOGÍA

La retopología es un proceso donde volvemos a modelar el personaje pero con mucha menos cantidad de polígonos y sobre el modelado high poly que hicimos anteriormente. Este proceso se hace con el propósito de bajar lo más posible el nivel de poligonaje en nuestro personaje para así poder animarlo de mejor manera, ya que si usamos un personaje de high poly en un programa de render, este tomaría un tiempo muchísimo mayor que un personaje con bajo poligonaje. También se debe poner a consideración en este punto el método de render que queremos utilizar ya que en eso se basa el resto de pasos a seguir incluyendo estos... En las figuras que vemos en la izquierda de este texto podemos ver la retopología de los cuerpos de los tres personajes y abajo las cabezas.

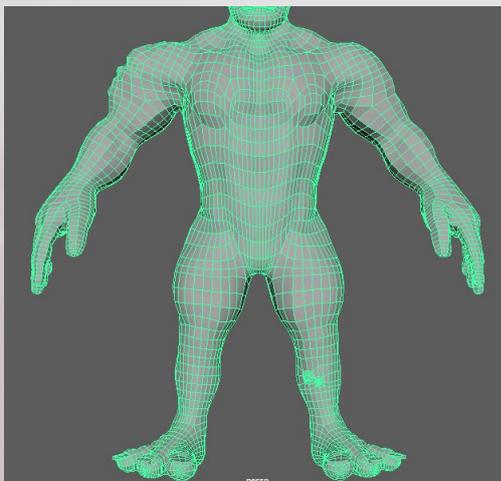


Figure 25 Retopología cuerpo TRASER

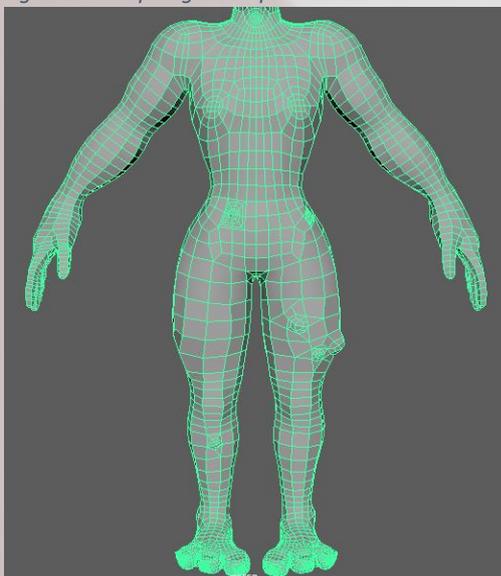


Figure 28 Retopología cuerpo SANTEZ

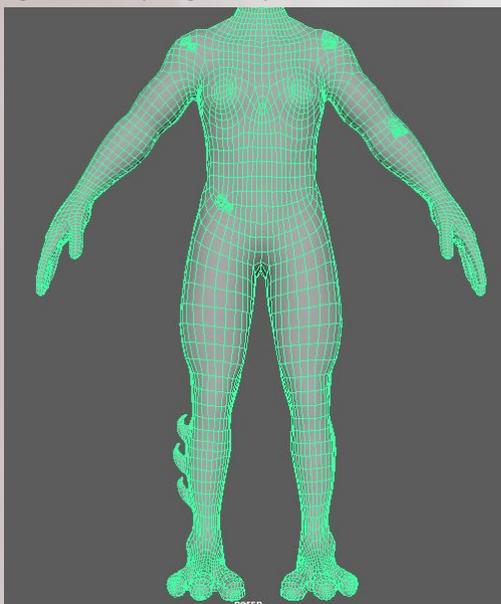


Figure 29 Retopología cuerpo LOOMEY

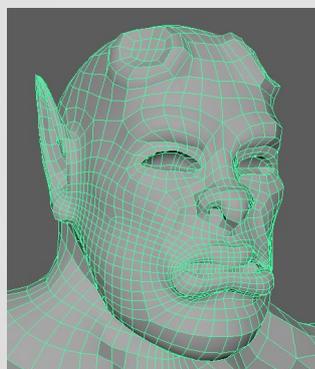


Figure 26 Retopología cara TRASER

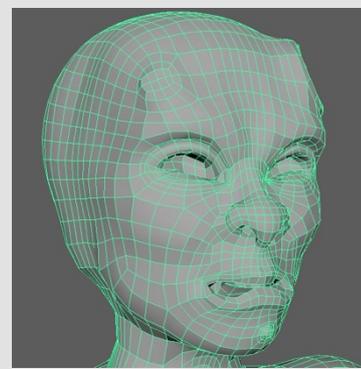


Figure 27 Retopología cara Santez

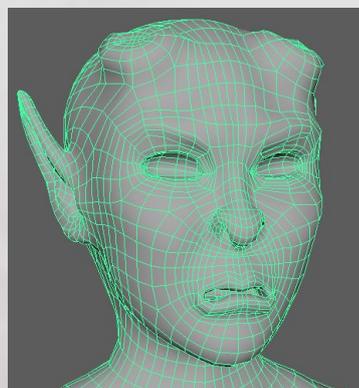


Figure 30 Retopología cara LOOMEY

# TEXTURAS

## SANTEZ



Figure 31 Texturas cuerpo entero SANTEZ

Para su color de piel decidí optar por un verde con tonos amarillos y rojos para así darle esa sensación de ogro y para que contraste con los colores de ropa de los leader de Crossfit Games ya que ellos fueron ocupan mucho el color blanco y rojo para sus prendas



Figure 32 Rodillera textura SANTEZ

Su rodillera está hecha con un material flexible y de fácil respiración, es por eso que la porosidad de esta prenda es bastante alta.

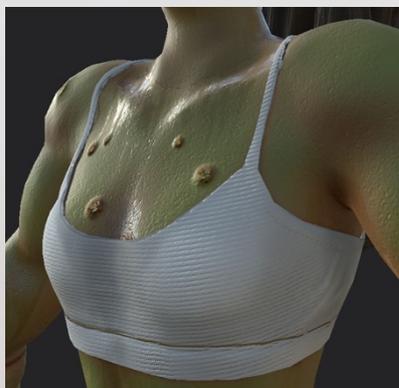


Figure 33 Pecho textura SANTEZ

Su ropa tiene la sensación de estar mojada y su cuerpo tiene muchísimo sudor regado para mostrar el ejercicio que realizan.



Figure 34 Cabeza textura SANTEZ

Con colores rojos decidí acentuar sus cachetes y zonas metidas para que se puedan notar más los rasgos femeninos del personaje

# TEXTURAS

## TRASER



Figure 35 Texturas cuerpo entero TRASER



Figure 36 Pecho texturas TRASER

La referencia tiene un tatuaje que le cubre la mayor parte del pecho, así que decidí hacer algo muy similar en mi personaje para darle ese toque de masculinidad



Figure 37 Brazo texturas TRASER

La referencia tiene en su brazo un tatuaje bastante grande, pero a diferencia del del pecho a este decidí ejemplificarlo como una cara en relieve para que tenga un toque de horror



Figure 38 Cabeza texturas TRASER

En la cara decidí acentuar sus facciones masculinas con un color mas oscuro que su piel para que se vea mas grotesco y fuerte

Al igual que en el personaje anterior para su color de piel decidí optar por un verde con tonos amarillos y rojos para así darle esa sensación de ogro y para que contraste con los colores de ropa de los leader de Crossfit Games ya que ellos fueron ocupan mucho el color blanco y rojo para sus prendas

# TEXTURAS

## LOOMEY



Al igual que los personajes anteriores, para su color de piel decidí optar por un verde con tonos amarillos y rojos para así darle esa sensación de ogro y para que contraste con los colores de ropa de los leader de Crossfit Games ya que ellos fueron ocupan mucho el color blanco y rojo para sus prendas

Figure39 Cuerpo entero texturas LOOMEY



Figure 40 Rodillera texturas LOOMEY

Su rodillera está hecha con un material flexible y de fácil respiración, es por eso que la porosidad de esta prenda es bastante alta.



Figure 41 Torso texturas LOOMEY

Agregue una textura mas sutil en su ropa para dejar como prioridad el sudor generado con color. Agregué tonos rosados en la piel para hacerla ver mas marcada.



Figure 42 Cabeza texturas LOOMEY

En su cara mezcle las dos técnicas de color facial de los anteriores personajes ya que debía tener un toque de feminidad y masculinidad en su piel.

# RIGGING

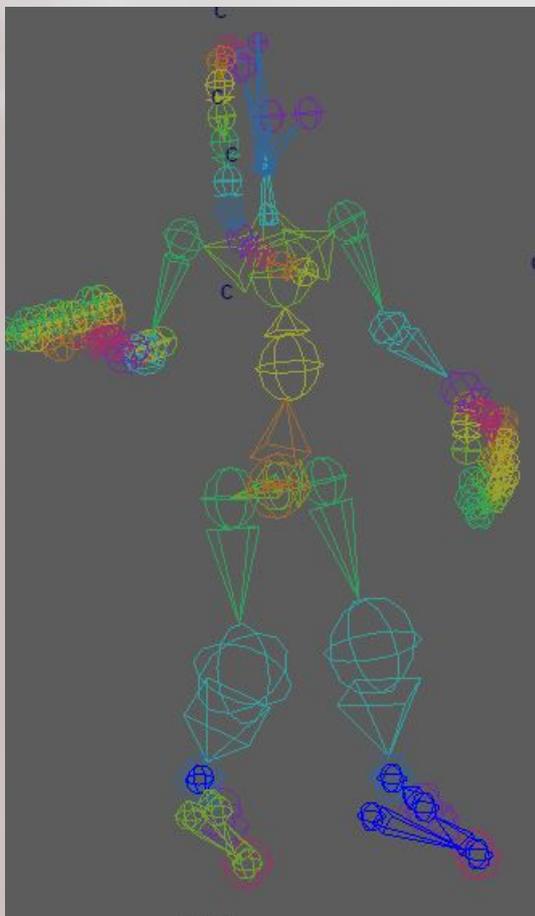


Figure 43 Esqueleto SANTEZ

El rigging es el proceso donde se le agrega al personaje un esqueleto formado por huesos que se ubican de manera estratégica en sus articulaciones y partes móviles (como en este caso el cabello) para permitir que en el skinning la piel se pegue a los huesos que se encuentran cerca... también en este proceso se debe asegurar que los huesos estén en una posición adecuada para evitar futuros problemas con la piel

Lo que vemos a la derecha de este texto es conocido como "foot roll" que es un proceso técnico que se utiliza para permitir que los pies puedan moverse de una forma naturalmente humana. Algo parecido se hace en las manos pero con el nombre de "fist".

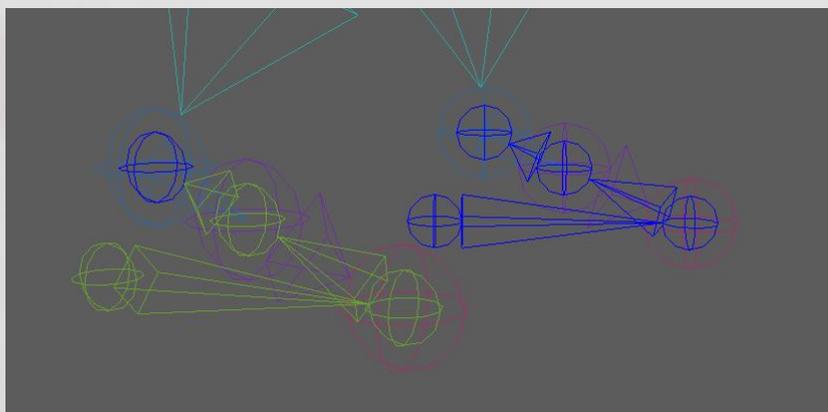


Figure 44 FOOT ROLL

# RIGGING

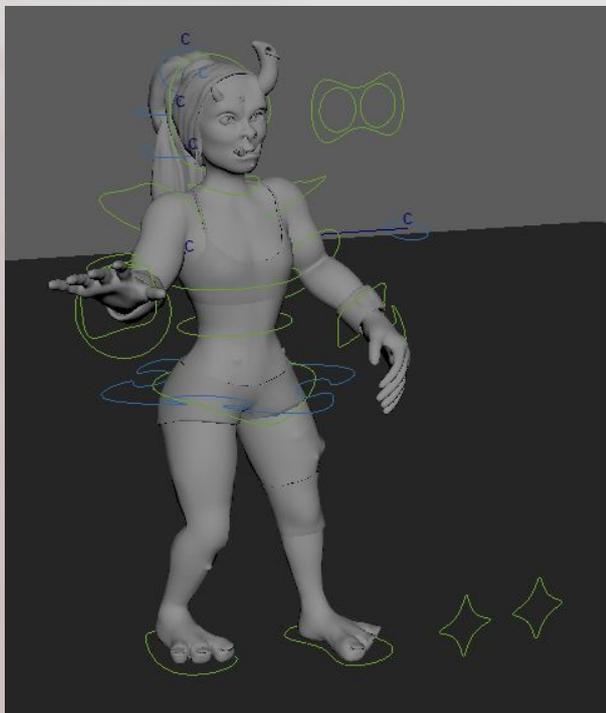


Figure 45 Curvas SANTEZ

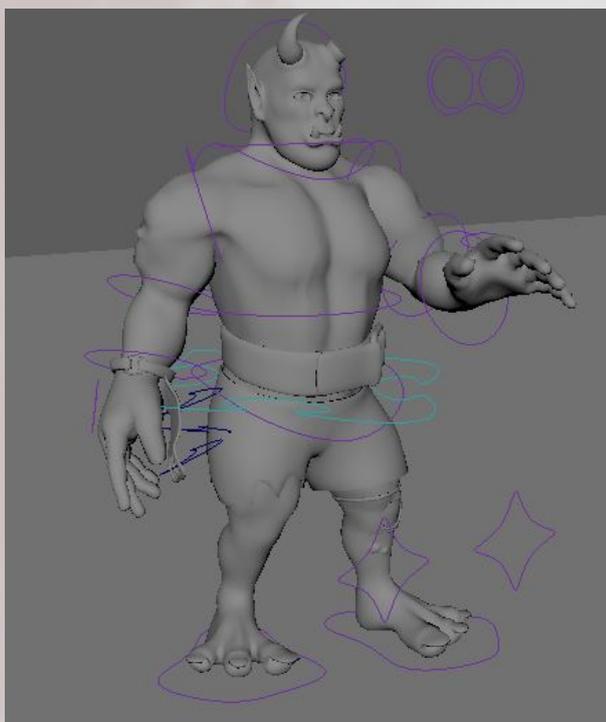


Figure 46 Curvas TRASER

Una vez creados todos los huesos, debemos crear curvas que se convertirán en controles para mover los huesos que pusimos a los personajes. Estos controles tienen que estar posicionados de manera estratégica para que sea sencillo mover el personaje desde ellos. También agregamos curvas que por medio de atributos nos van a ayudar a abrir y cerrar el puño por medio del "FIST" y otro control que nos ayudará a hacer punta y talón con los pies por medio del "FOOT ROLL". Sumado a esto se agrega un control en sus ojos para controlar la dirección de la mirada del personaje y como la posición de las rodillas es tan importante al momento de entrenar, también se pone un control para direccionar las rodillas.

## RIGGING

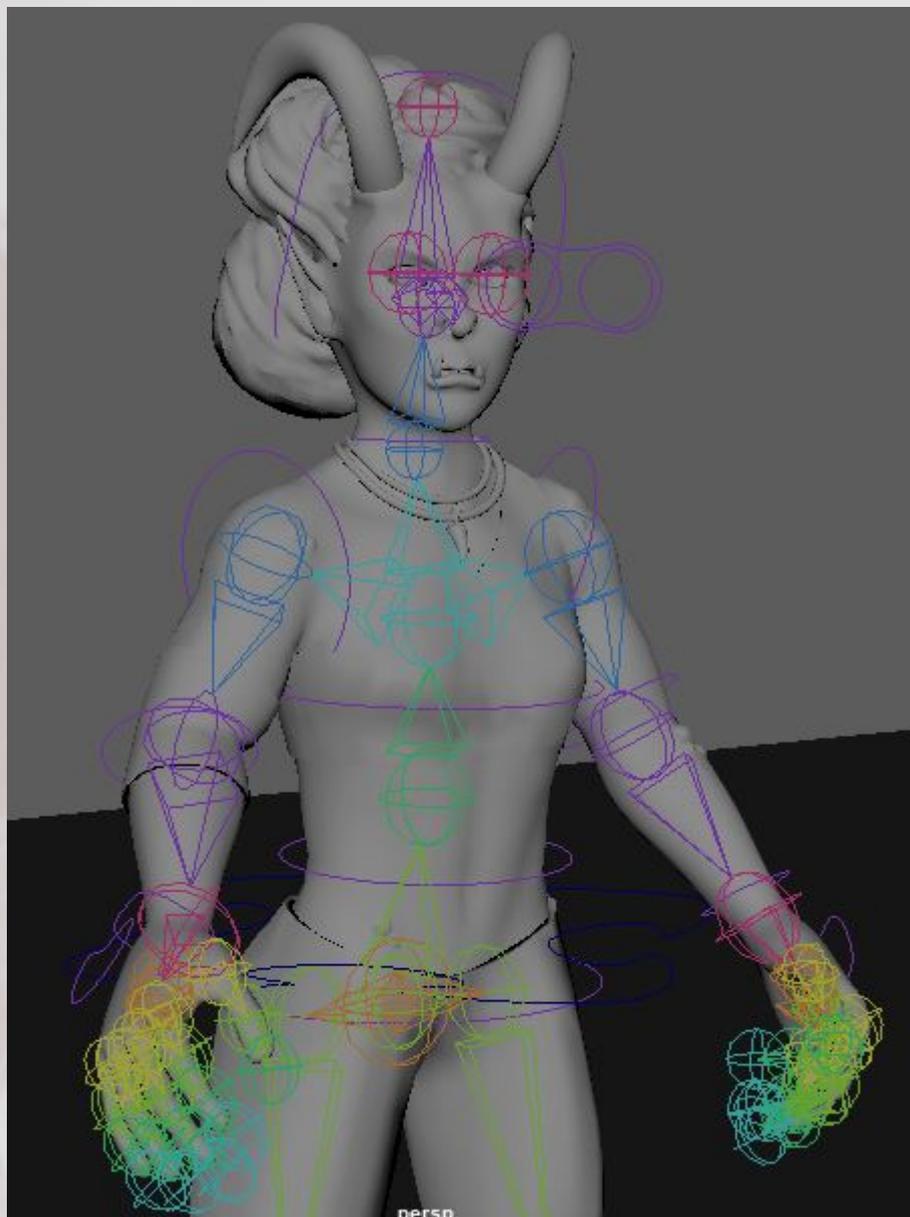


Figure 47 Total rigging LOOMEY

Todo junto se vería de esta manera...

# ANIMACIÓN



Figure 48 animación SANTEZ

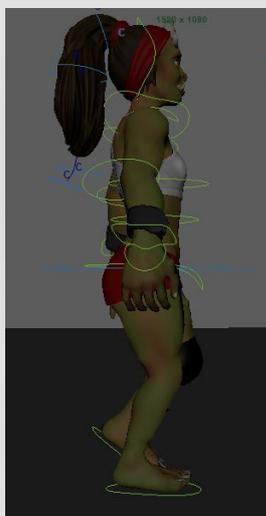


Figure 49 animación SANTEZ



Figure 50 Animación SANTEZ

La animación es un proceso donde ocupamos las curvas que ya hicimos para mover el personaje y formar keys de animación en una timeline. Para mi reel de personajes hice una caminata en cada personaje y una acción en la cual todos los personajes demostraban la realización de un ejercicio diferente



Figure 51 Animación LOOMEY

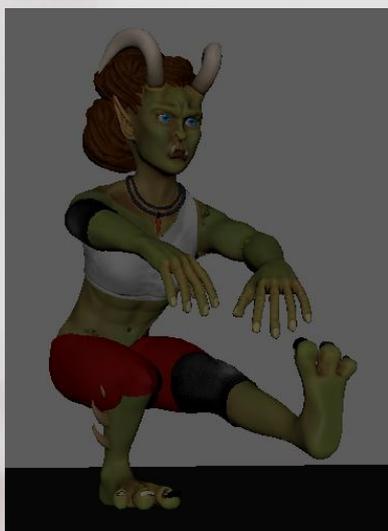


Figure 52 Animación LOOMEY



Figure 53 Animación LOOMEY

# RENDER

El render es el proceso donde sacamos una fotografía de cada frame del timeline que hicimos anteriormente... para lograr que la cámara de vueltas alrededor del personaje para mostrar la mayor cantidad de detalles en el producto final se necesitó crear un espiral alrededor de los personajes y anclar la cámara a ellos. En este proceso también se agregan luces para darle el efecto que queremos a nuestros personajes.

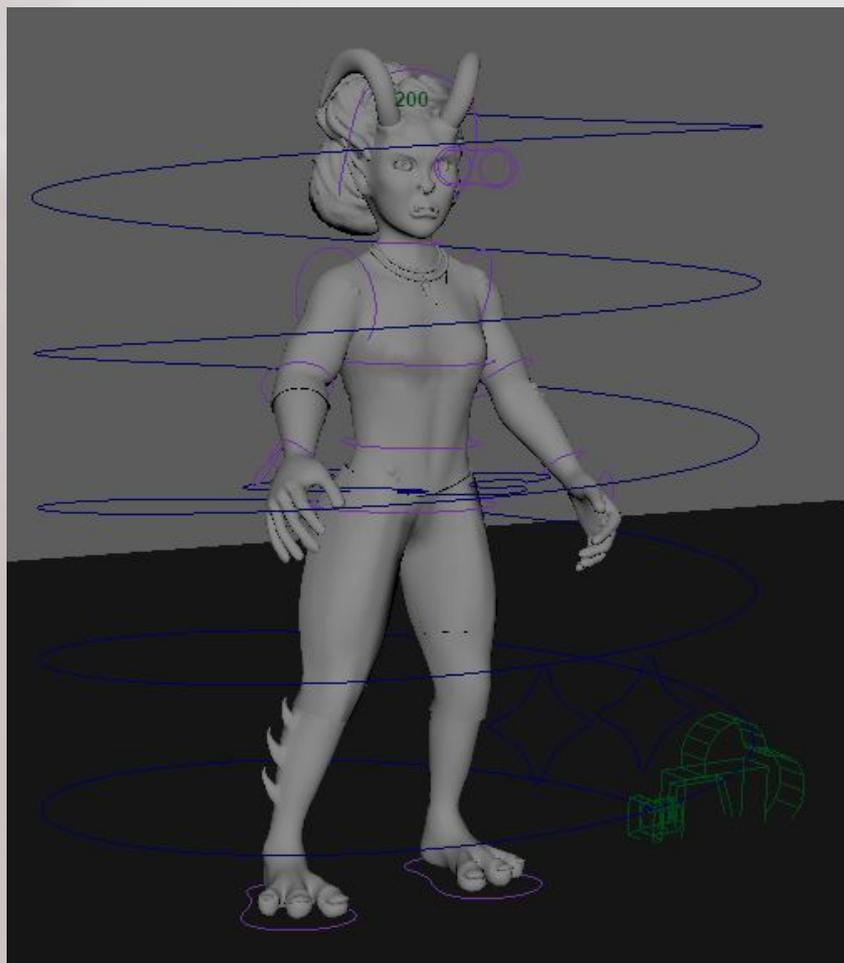


Figure 54 Render LOOMEY

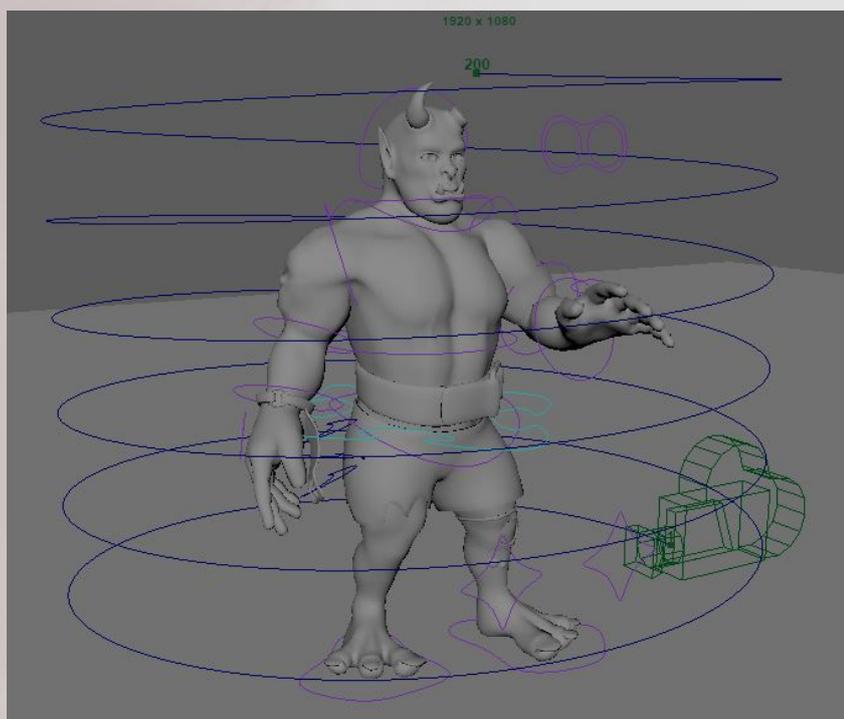
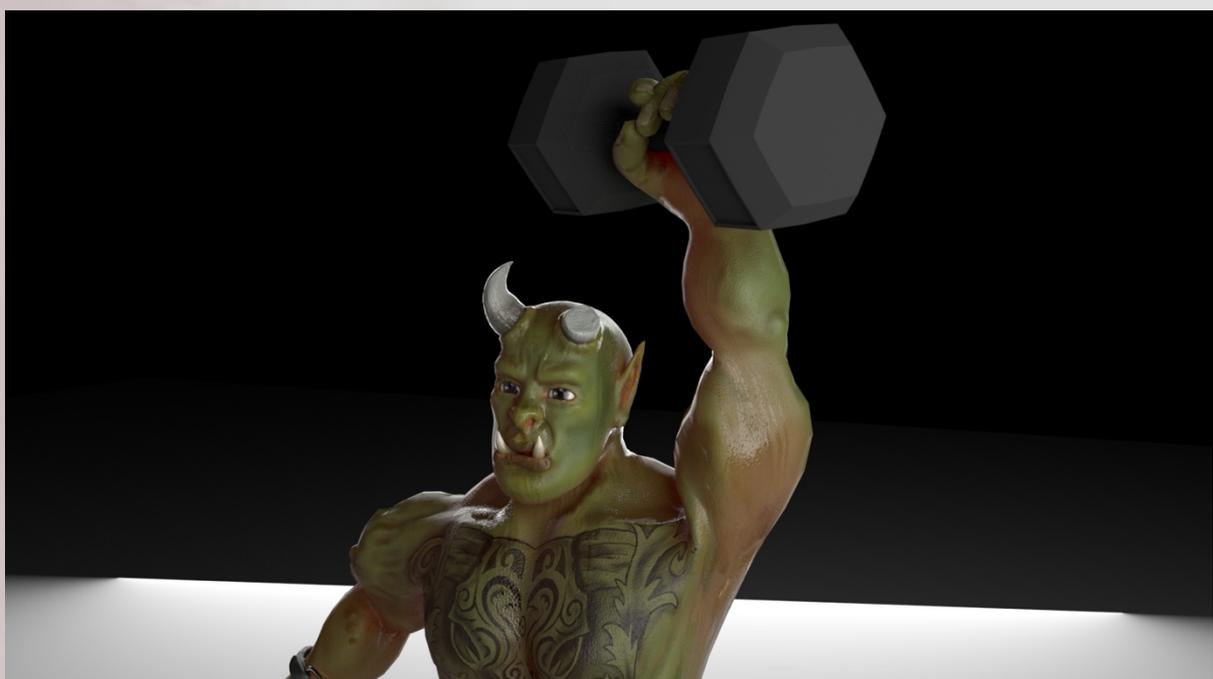


Figure 55 Render TRASER

# PRODUCTO FINAL



*Figure 56 Producto final LOOMEY*



*Figure 57 Producto final TRASER*



*Figure 58 Producto final SANTEZ*

# POST PRODUCCIÓN

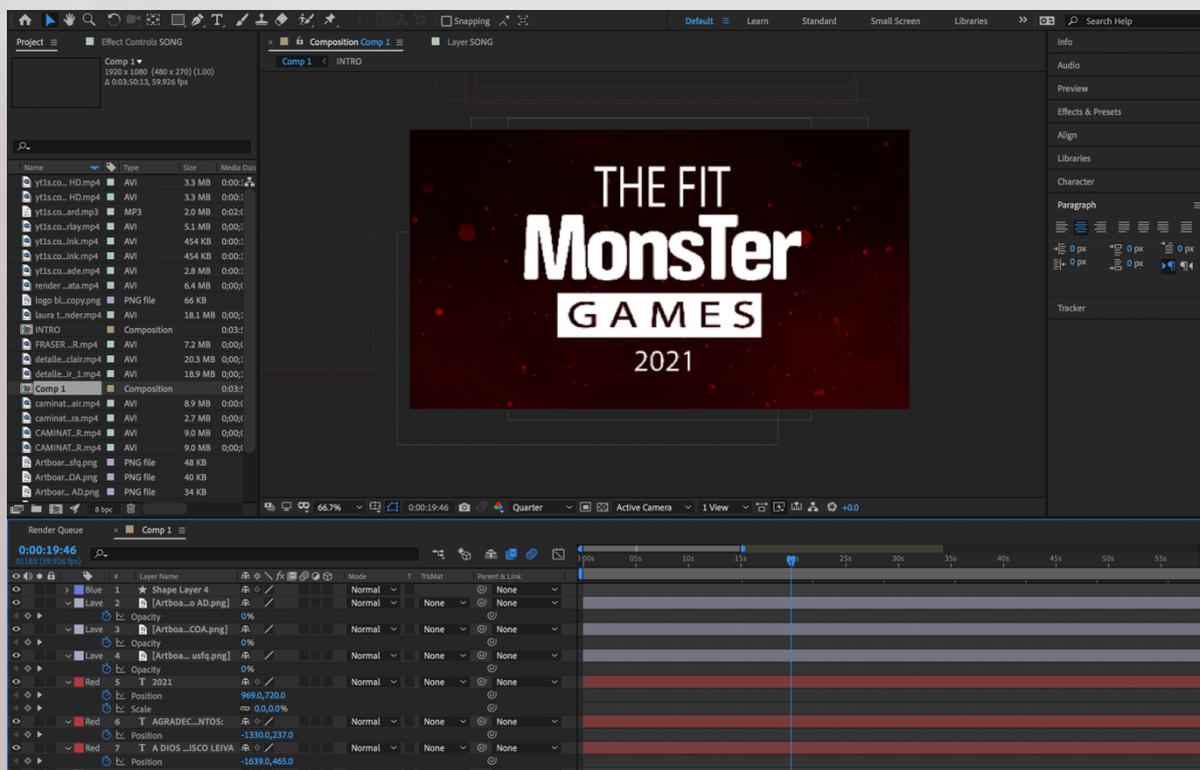


Figure 59 post producción

En la etapa de post producción nos enfocamos en hacer que los renders de nuestro video queden unidos para mostrarse como un solo video. En este proceso también se le agrega un intro y un outro para con nuestro nombre, el nombre del proyecto y todos los parámetros establecidos por la USFQ

## CONCLUSIONES

Crear un reel de personajes es más difícil de lo que aparenta el producto final, requiere mucho estudio tanto de anatomía, ropa y texturas como de distintos programas sobre los cuales debemos ir saltando al momento de realizar el reel. Durante todo este proceso de más de un año de estudio y prueba y error el producto fue cambiando de forma y de objetivos debido a distintas dificultades que se van presentando en el camino lo cual me dejó como la enseñanza más grande el hecho de tener paciencia y amor por nuestro trabajo para estar dispuesto a modificarlo en el camino con el fin único de presentar el mejor trabajo posible dentro de nuestras capacidades.

Los procesos que más disfrute fueron

Un reel de personajes tiene mucha presión tras de el lo que me llevó a desarrollar ciertos problemas en mi persona tanto físicos como psicológicos pero así mismo como los desarrolló me demostró que muchas veces todo lo que conlleva un proyecto de finalización de carrera puede ser un reto de fortaleza para nuestra mente.

## Bibliography

HAZARDOUS. *ZBRUSH CENTRAL*. 2016. <https://www.zbrushcentral.com/t/orgrim-doomhammer-1-10-scale-collectible-sculpture/206232>.

NA. *FANDOM*. NA. <https://villains.fandom.com/wiki/Monstars>.

u/DanielDRockr. *REDDIT*. 2019.

[https://www.reddit.com/r/OrcGirls/comments/nyjwg4/auburnii\\_by\\_altagrin/](https://www.reddit.com/r/OrcGirls/comments/nyjwg4/auburnii_by_altagrin/).