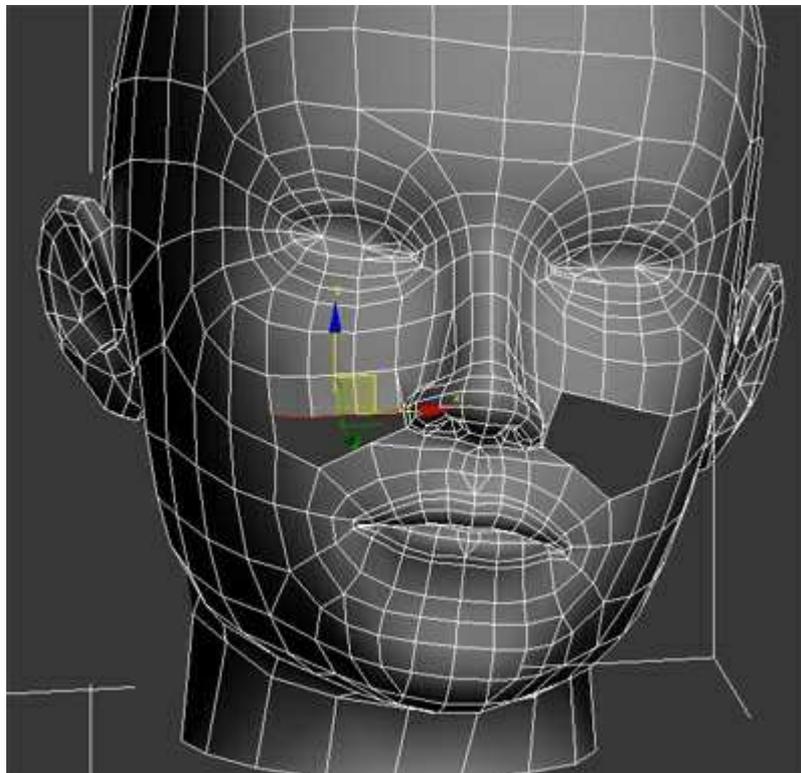


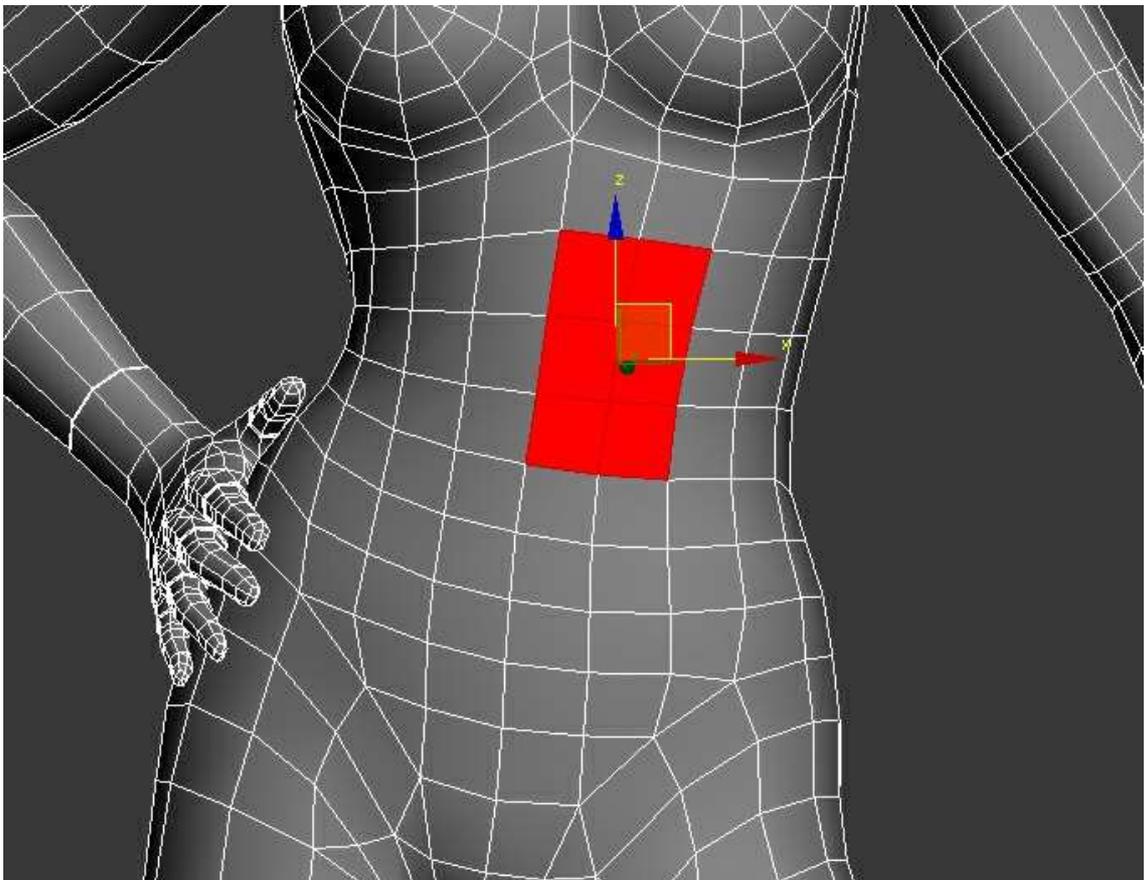
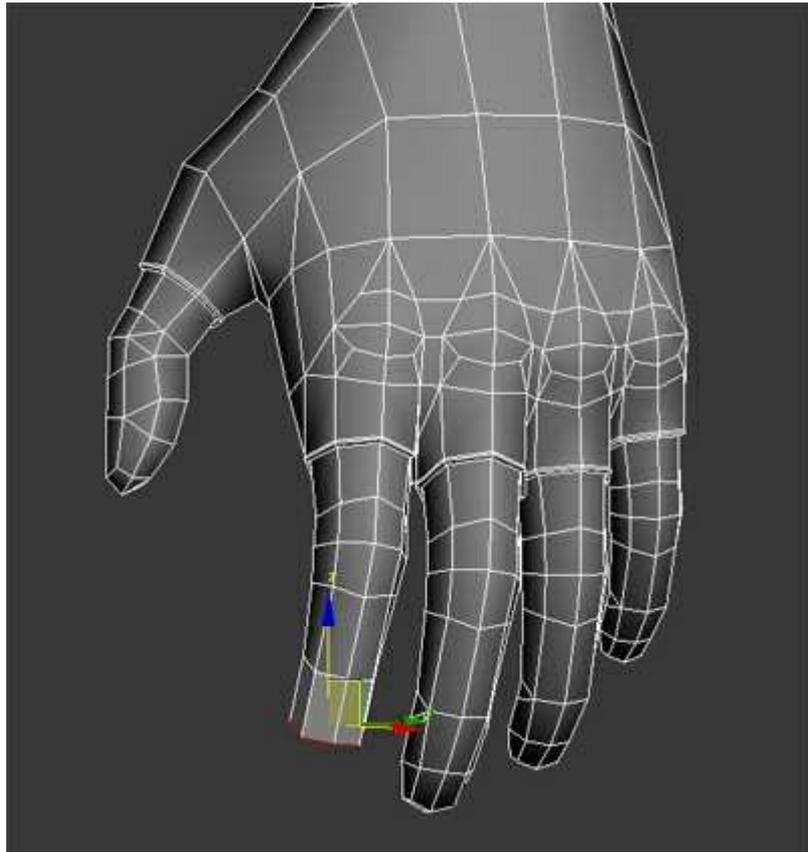
## TUTORIAL CHICA CG

### 1 – MODELADO

Una vez tenía claro lo que quería hacer, me puse manos a la obra, dando gran importancia a la “limpieza”, claridad y calidad de la geometría.

La morfología tiene que ser lo más regular posible, evitando “caras” triangulares y aristas innecesarias en la medida de lo posible, esto ayudará posteriormente al proceso de trabajo en Zbrush. Normalmente utilizo “Edit Poly” para la elaboración de cualquier personajes, y para la ChicaCG también ha sido así.





## 2 – MAPEADO

En este caso como la imagen era estática y no tenía tiempo de mapear “bien” el personaje me decidí a mapear las partes que se ven en la imagen final, de forma planar orientado a la cámara, así ahorré muchísimo tiempo.



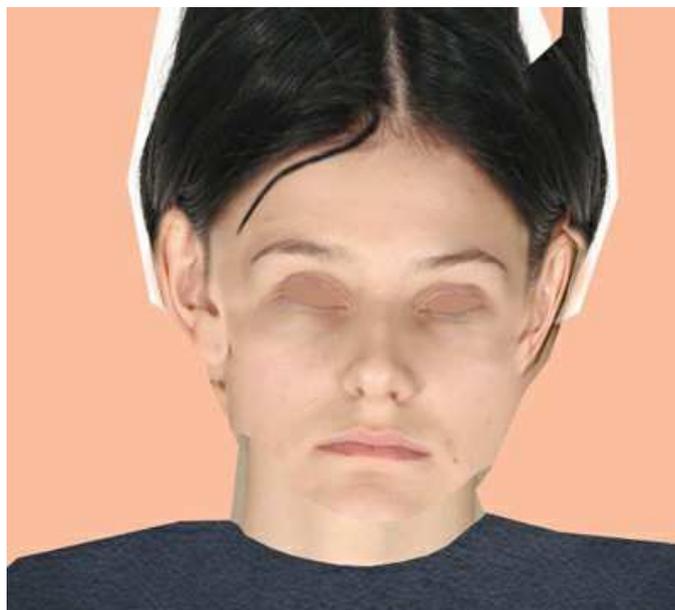
## 3 – ZBRUSH

Una vez la ChicaCG estaba modelada y mapeada trabajé con ella en el ZBrush, para trabajar todos los detalles de esta, cara, expresión, manos, ropa ... Para ello utilicé varias de las herramientas que me permite este programa. Cuando ya considero que tengo lo que quiero me dispongo a hacer las texturas.



#### 4 – TEXTURAS

Para hacer las texturas utilizo fotografías reales y bases de texturas para conseguir mayor realismo, combinando canales, clonando partes, añadiendo capas de ajustes, y un largo etc... Cuando las tengo “terminadas” me dispongo a renderizar la escena.

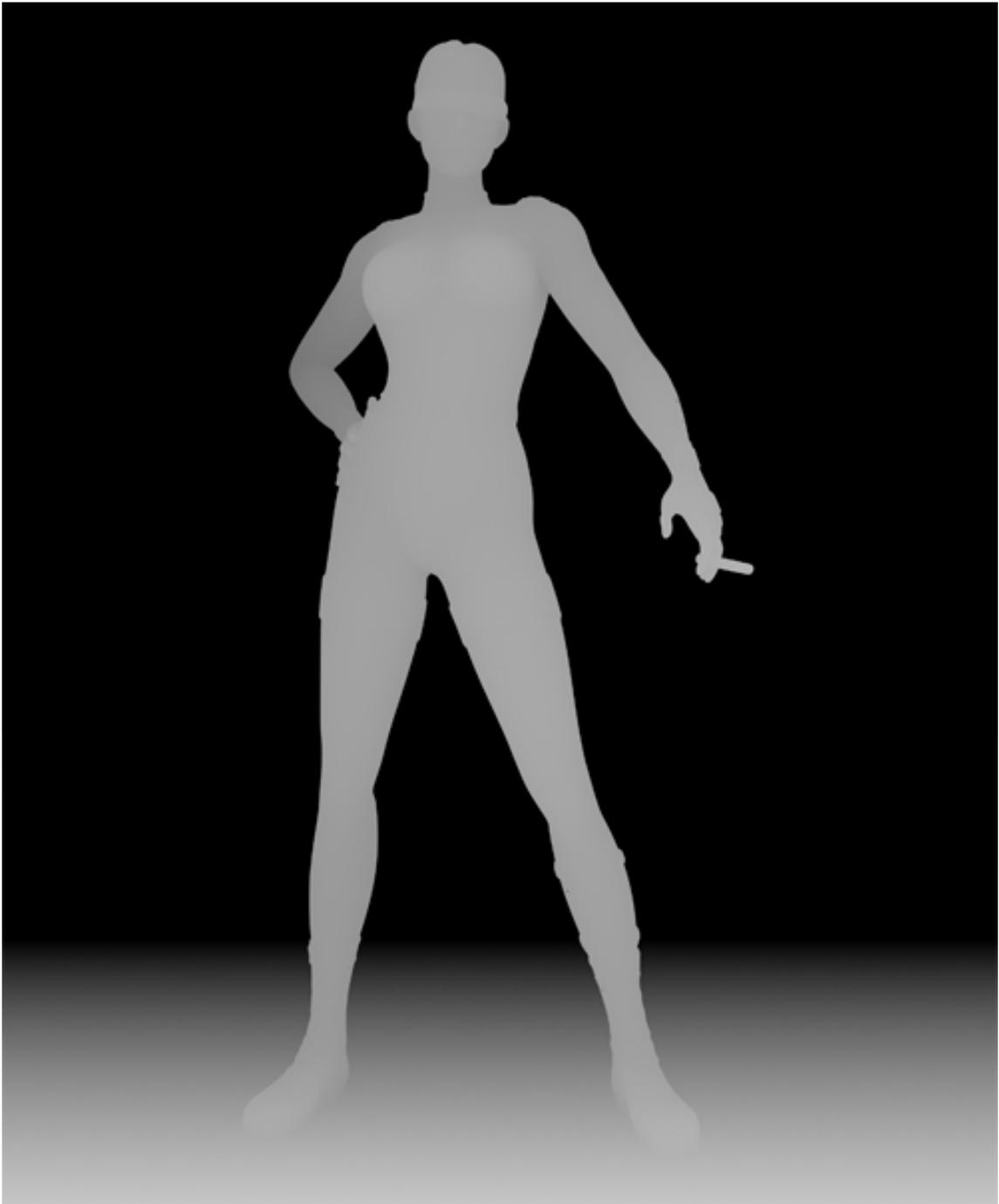


## 5 – RENDER

Una vez tengo el modelo de alta resolución con las texturas y la cámara que quiero, me dispongo a iluminar a mi ChicaCG, pongo la iluminación que me gusta, hago varios test de render y una vez la tengo a mi gusto renderizo la escena a la resolución que se me pide, en varios canales.









## **6 – POST PRODUCCIÓN**

Ya tengo el Render de mi ChicaCG y me dispongo a retocar la ilustración como a mi me gusta, para ello utilizo un sin fin de capas, de iluminación, contraluces, efectos ambientales, ajustes de color, ajustes de niveles, y un largo etc...

