

GANADOR
tonypasky

CONCURSACIÓN - 4º ANIVERSARIO DE CG-NODE

APOCALIPSIS

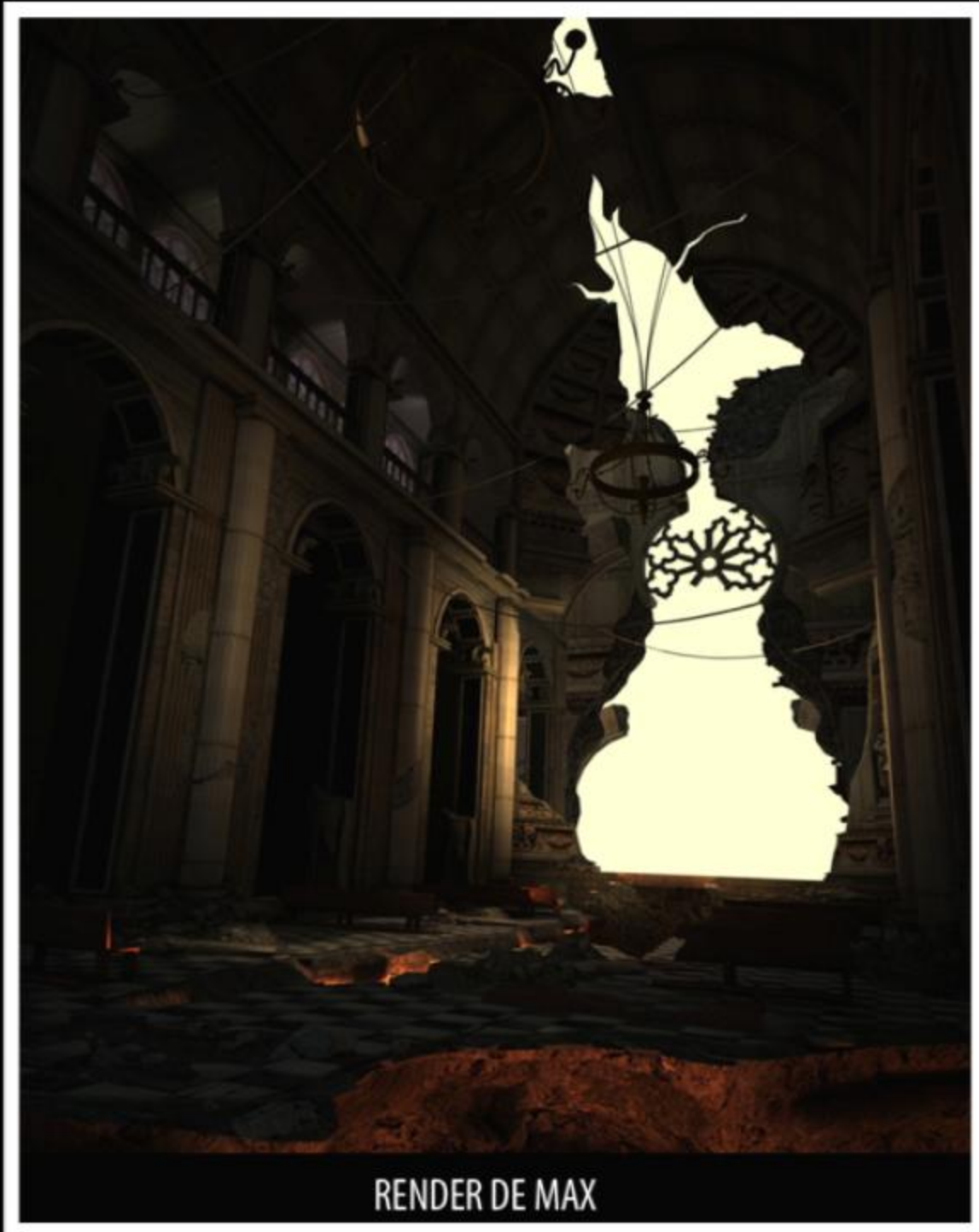
(DEL 15 DE MAYO AL 11 DE JULIO)

PATROCINA



MAKING OF APOCALIPSIS

MIGUEL PASCUAL ROMERO
TONYPASKY



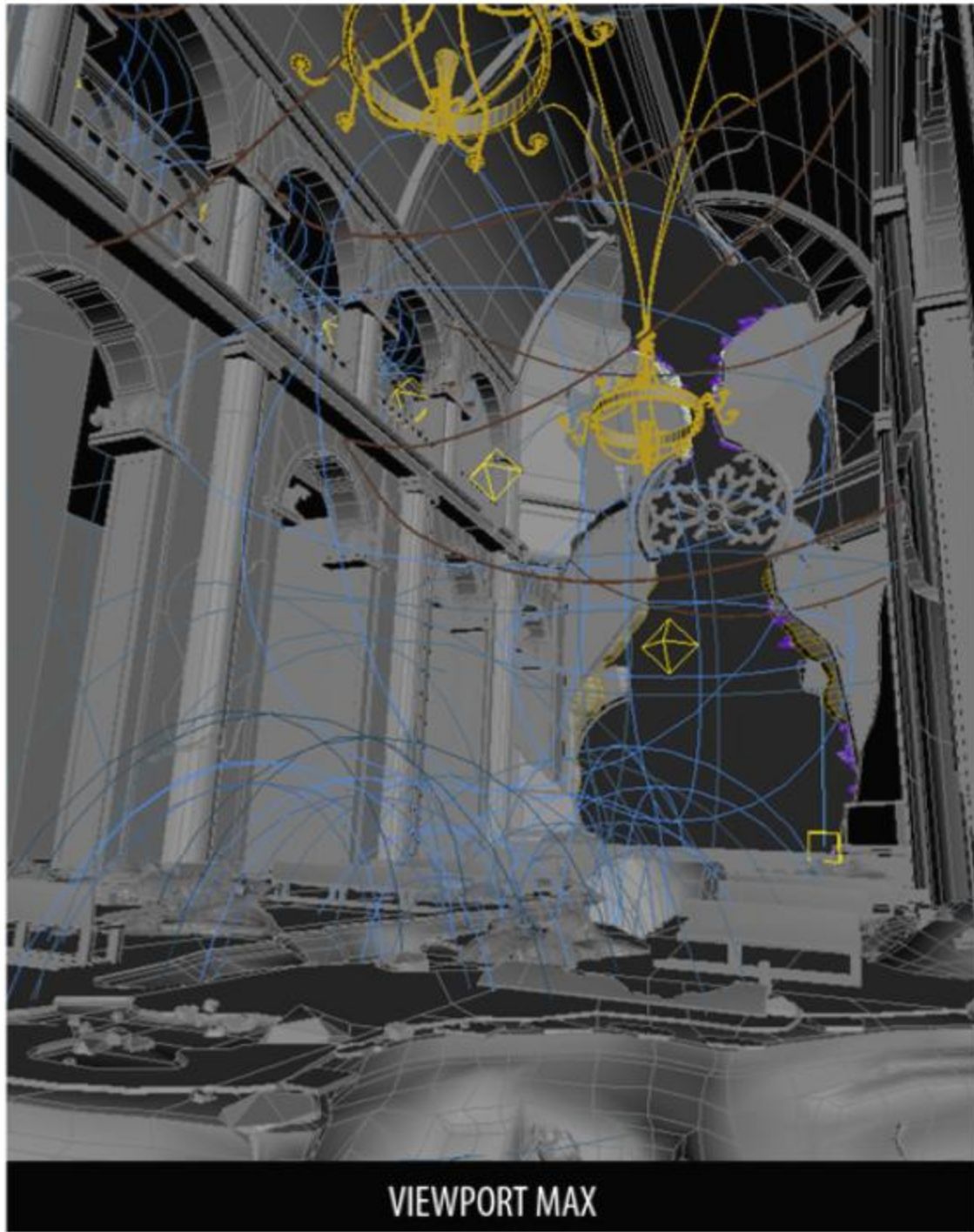
•Render sacado de Max.

Está iluminado con un V-ray Sun y varias omnis dentro de la iglesia. También tiene una V-ray Physical Camera.



·Wireframe con la geometría.

Yo utilizo un material v-ray con EdgesText para sacar el wire.



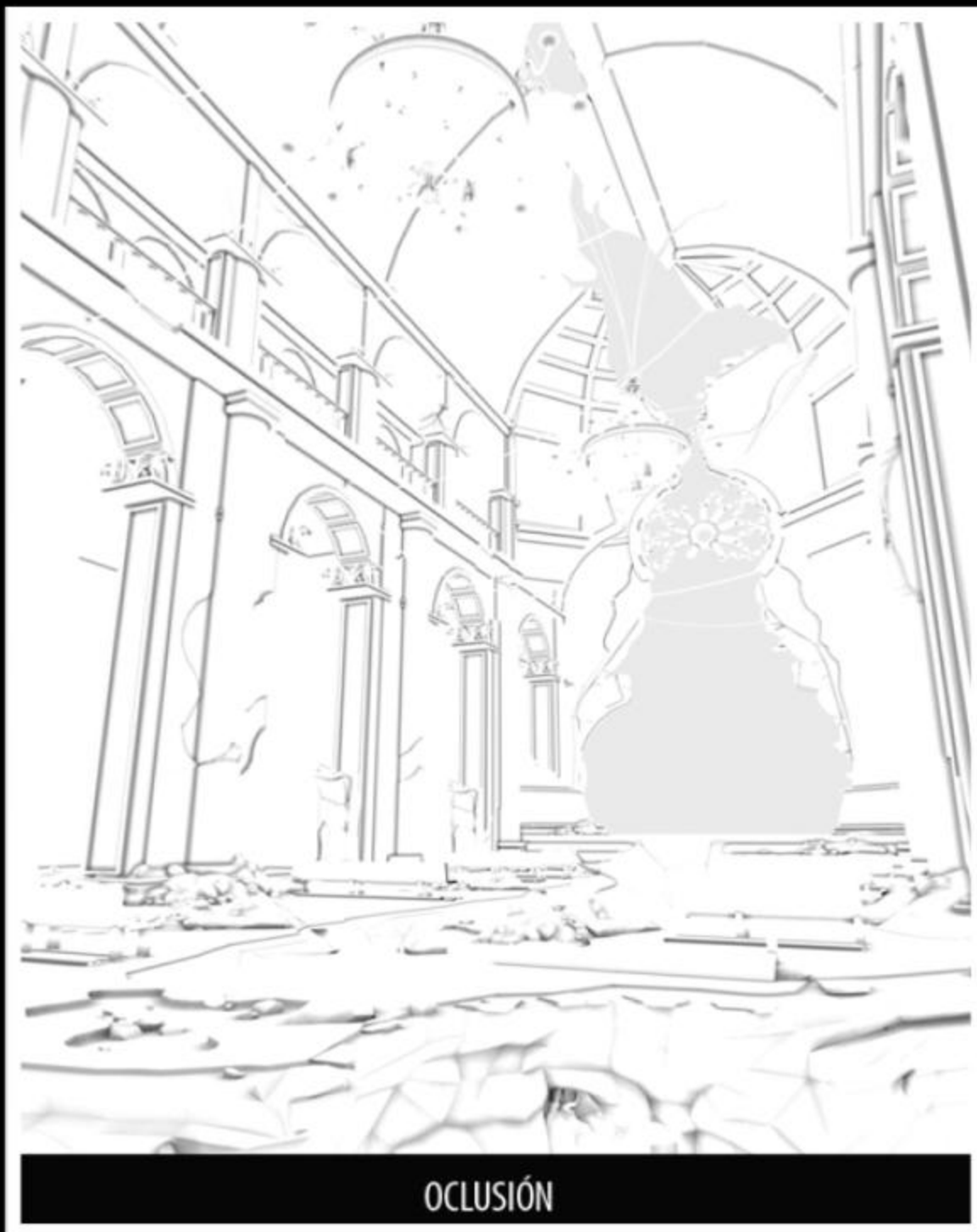
•Captura del Viewport de Max.



Render con las luces de la escena pero con un material Gris.



·Pase de Color con V-ray.



·En realidad es un pase de dirt,pero se puede usar como oclusión.

Yo la saco con un V-ray Light Material auto iluminado y con Vray Dirt.



PROFUNDIDAD

·Pase de profundidad.



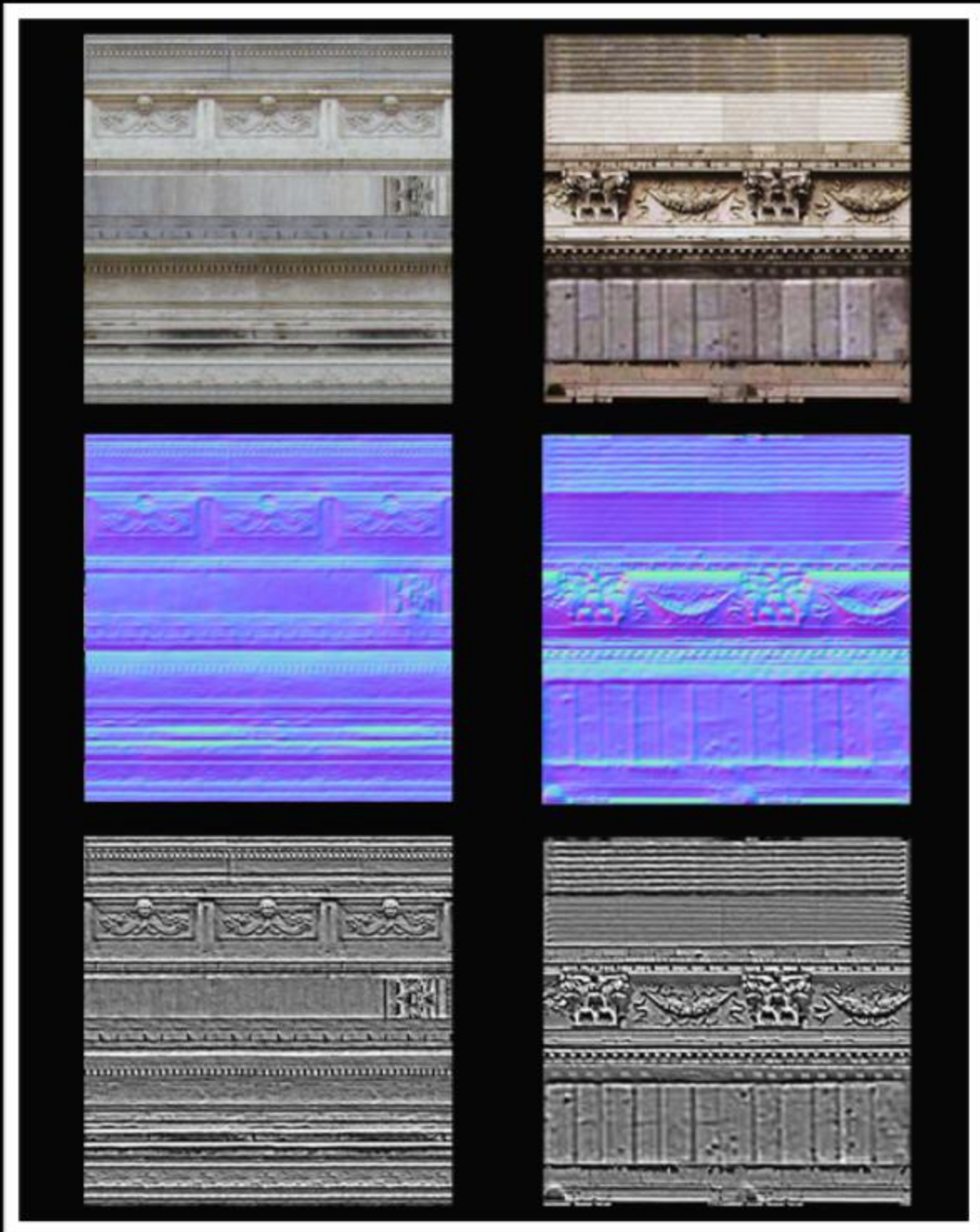
NORMALES

·Pase con las normales. He desaturado la imagen para que se vea mejor el volumen.

·No la he utilizado para la composición, es solo una referencia.



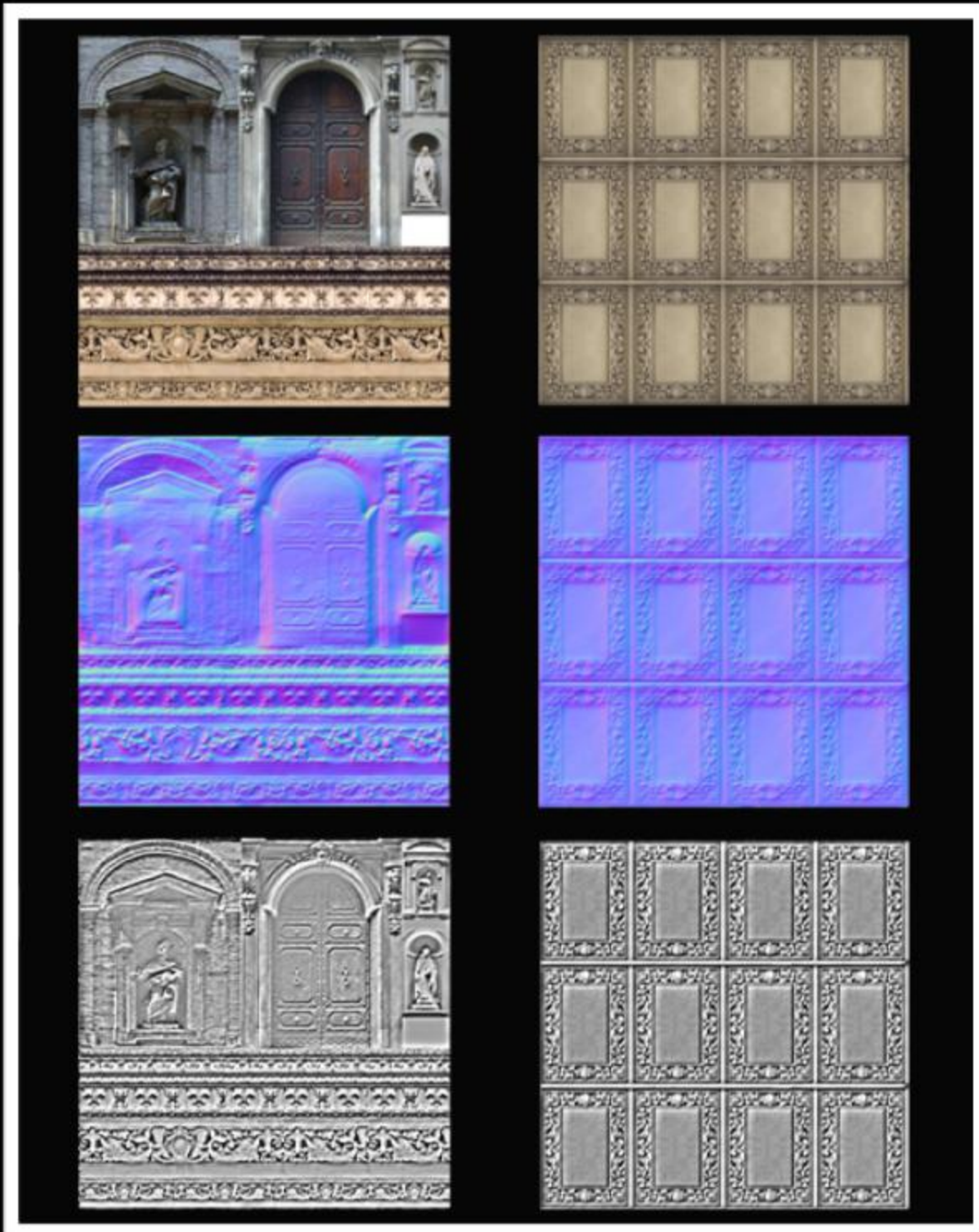
·Pase de Iluminación Global con V-ray.



·Set de texturas nº1.

Color, Mapa de normales y Especular.

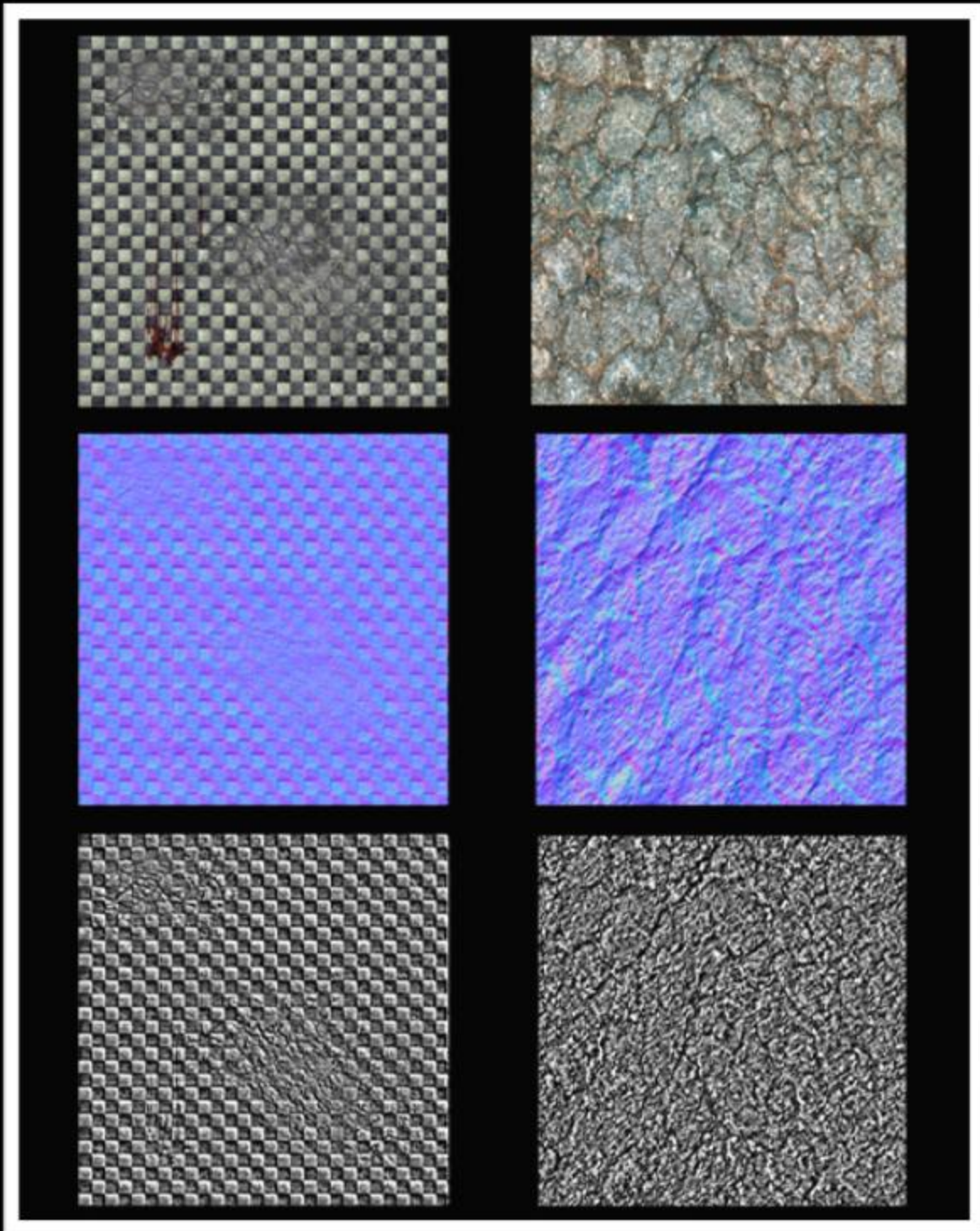
Son las columnas, algunas paredes, cornisas etc.



·Set de texturas nº2.

Color, Mapa de normales y Especular.

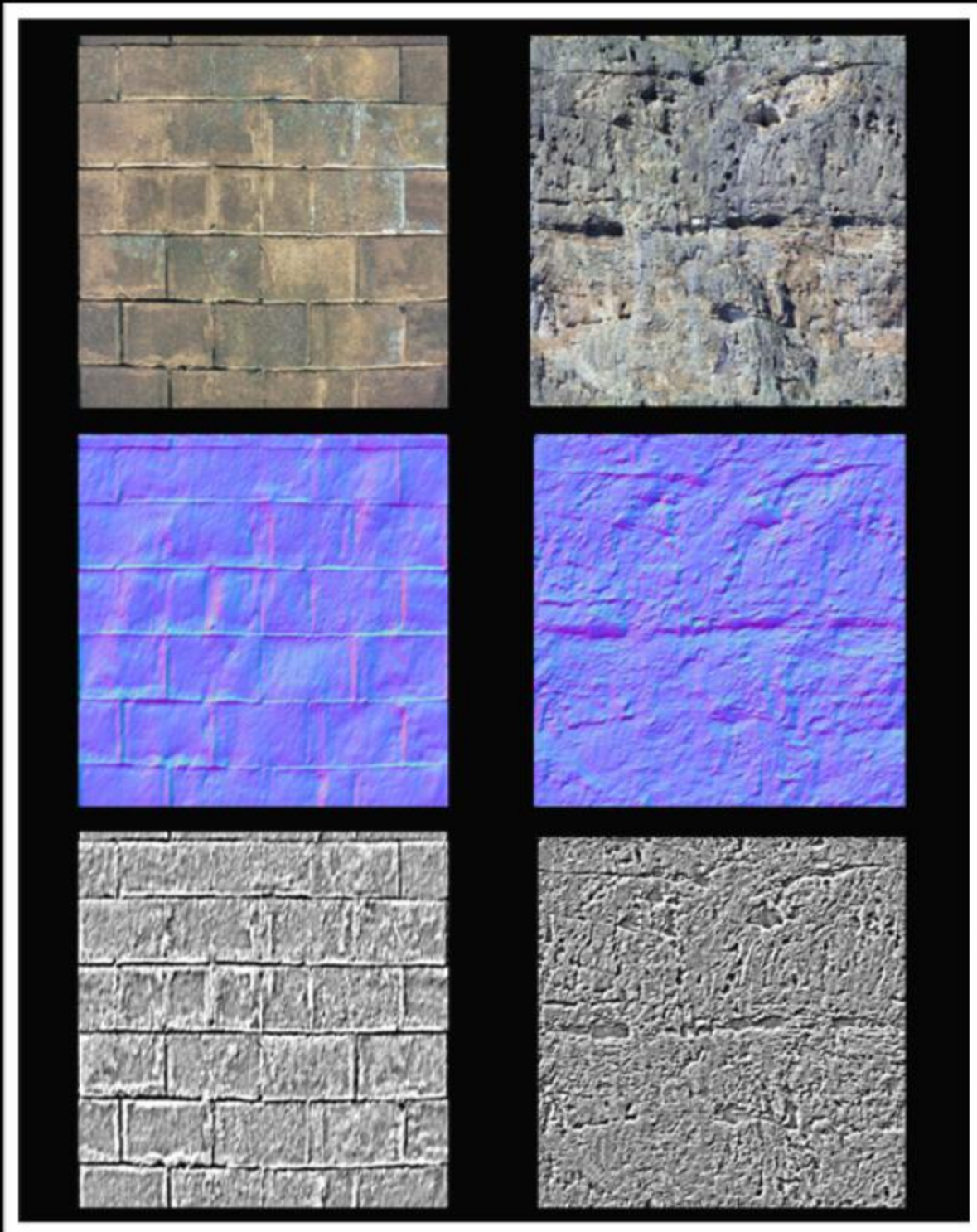
El techo y algunos detalles.



·Set de texturas nº3.

Color, Mapa de normales y Especular.

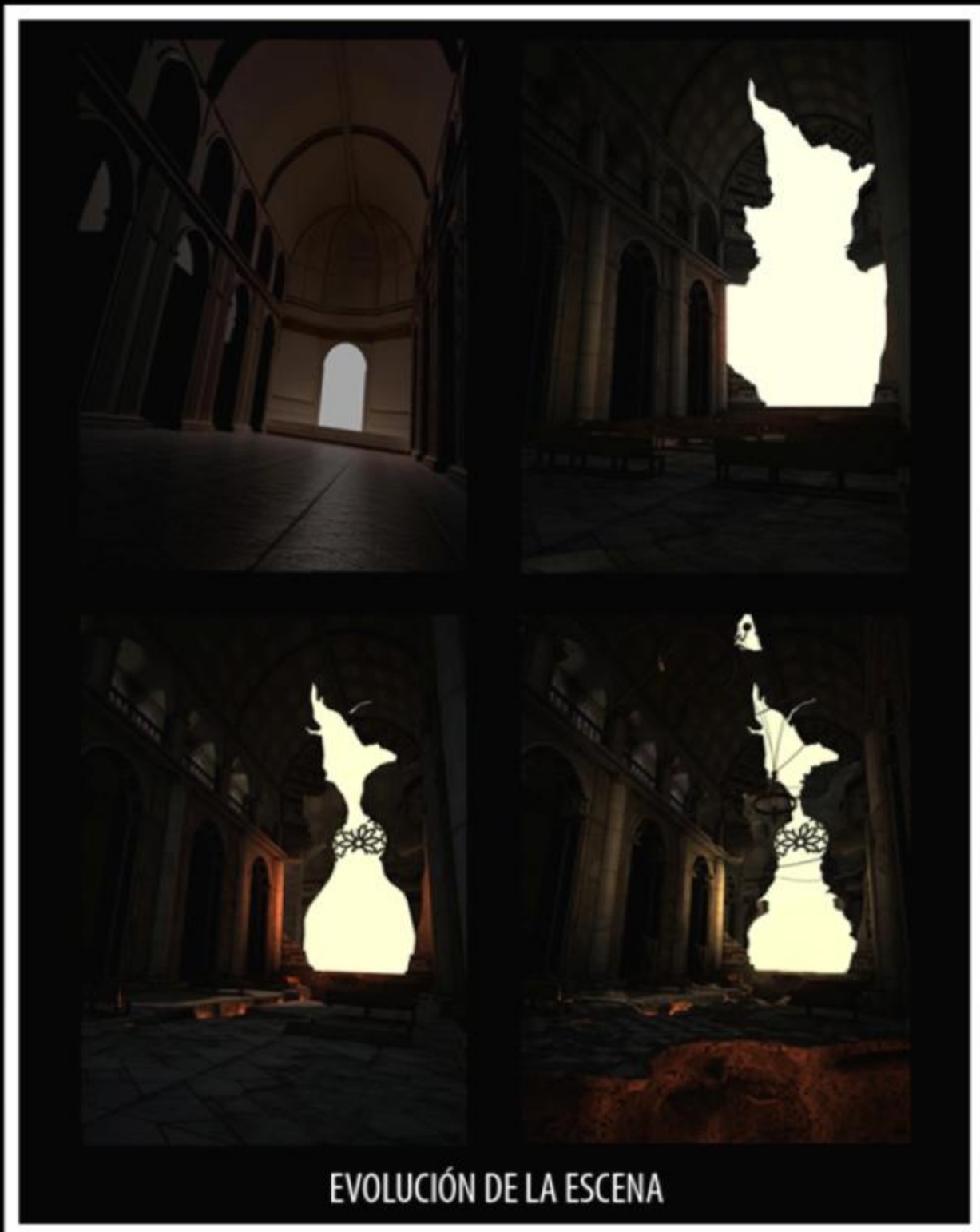
Texturas de las baldosas y el suelo roto



·Set de texturas nº4.

Color, Mapa de normales y Especular.

Texturas de las paredes y rotos.



·Diferentes renders con la evolución de la escena.



·Pruebas de postproducción paralelas al trabajo en 3DStudio.



·IMAGEN FINAL