

Making of "Mercader de la tierra baldía"

por Adrián Scolari



Competición "APOCALIPSIS"

CG-NODE[®]
CONNECTING ARTISTS

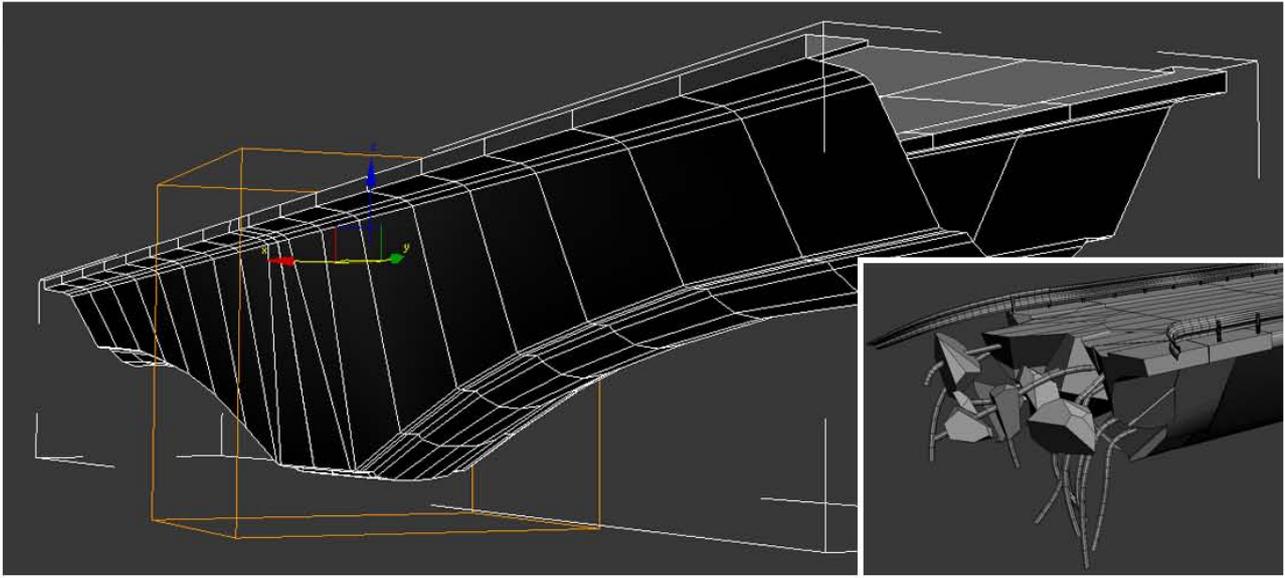
Modelado

No tenía del todo claro qué quería hacer. Sí sabía que la estética general sería algo entre Mad Max y Fallout 3. Siempre me gustó pensar en el Post-Apocalipsis como una aventura de historietas (léase comic). Con su personaje solitario sobreviviendo a todo tipo de circunstancias.

Empecé con varios bocetos que no llegaron a nada. La única constante era el entorno urbano donde la destrucción, el abandono y la soledad se me aparecían más agobiantes y palpables. La angustia del fin de la existencia humana no parece tan terrible en un paisaje natural arruinado. No hace falta esperar el Apocalipsis para encontrar escenarios así. La naturaleza en este caso minimiza el drama. Pero una ciudad moderna convertida en ruinas me parecía más dramático.

A la vez una autopista abandonada y seccionada era más elocuente que un edificio mostrando su esqueleto desnudo. Denotaba claramente la ausencia del hombre organizado moderno.

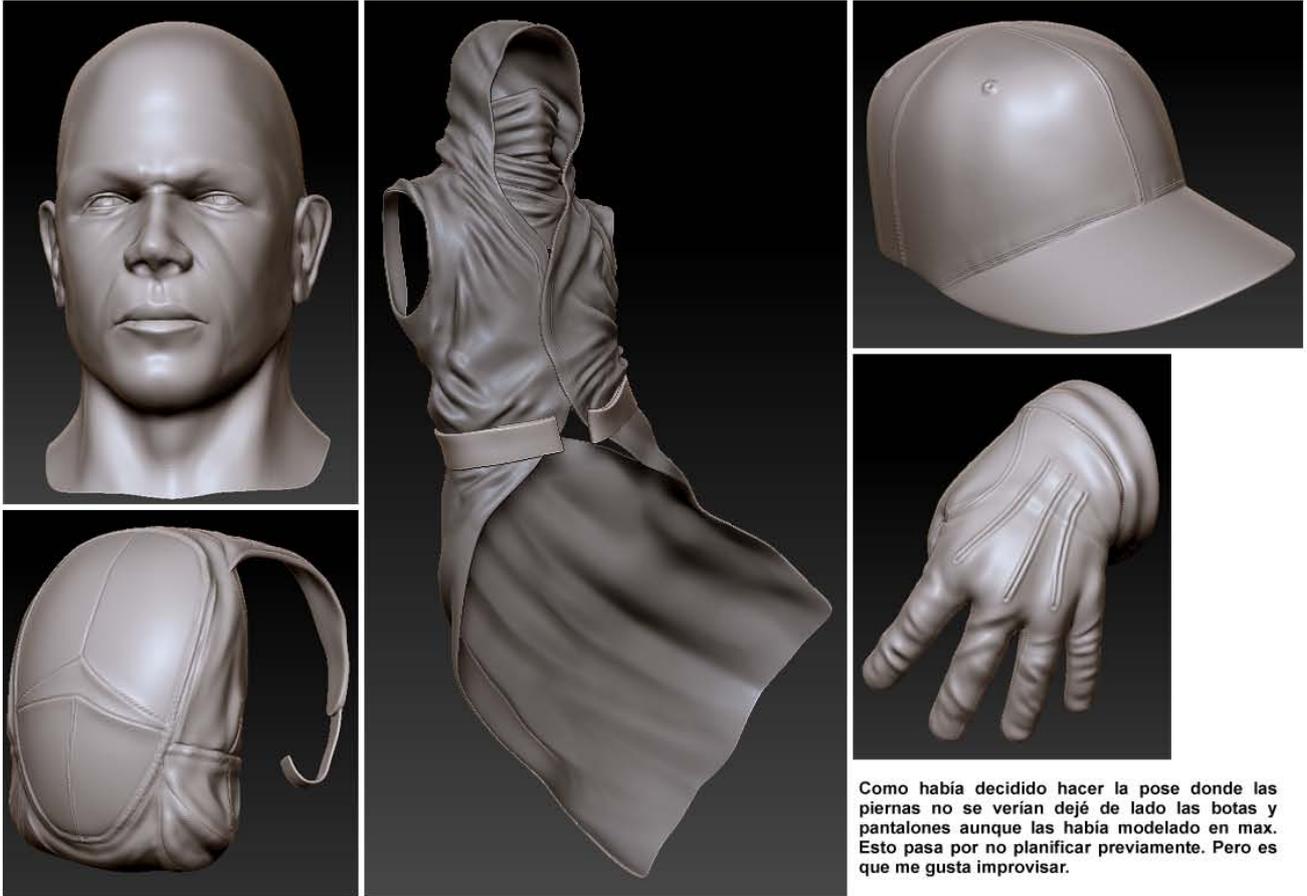
Así es que modelé la autopista antes que nada. La hice partiendo de un spline con la forma del corte transversal y usando simetría. Para la parte rota y sus fragmentos usé una sección aparte extraída y le apliqué el plugin Rayfire.



A continuación me dediqué al personaje ya que en un principio estaría ubicado sobre la autopista, rodeado de coche abandonados y destruidos. Me he basado un poco en el personaje de los vendedores de chatarra del juego Fallout 3 y el resto me lo he inventado a medida que lo iba desarrollando. Aquí pueden ver algunas de las referencias que más usé. Esta vez traté de evitar el uso de máscara antigas reemplazándola por el pañuelo y las gafas.



Una vez hube modelado la malla base en Max importé todo a Zbrush y empecé a esculpir.



Como había decidido hacer la pose donde las piernas no se verían dejé de lado las botas y pantalones aunque las había modelado en max. Esto pasa por no planificar previamente. Pero es que me gusta improvisar.

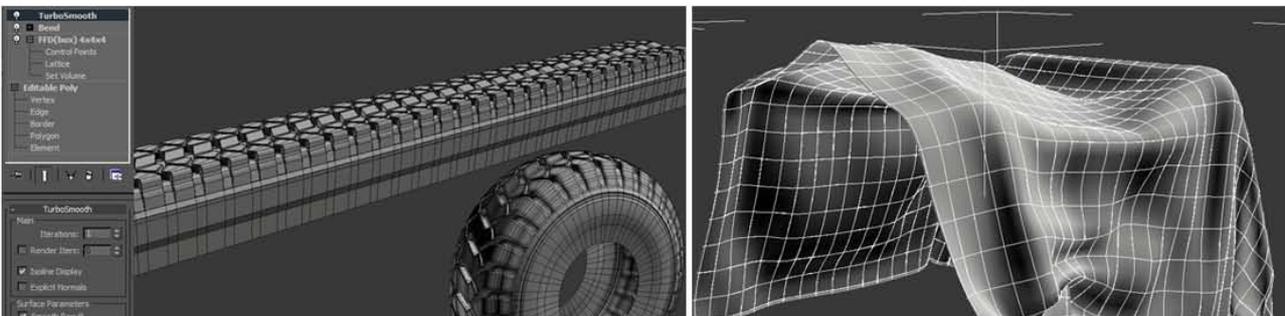
Cuando ya tuve todo esculpido usé el plugin Decimation del Zbrush para exportar las partes del personaje optimizadas manteniendo el nivel de detalle conseguido. Y así poder importarlas en Max sin cargar excesivamente la escena sabiendo que todavía faltaban muchos elementos más. El total de polys para el personaje contando el muro en el que se apoya fue de alrededor de 850.000. Quité la mochila puesto que no se veía y dejé las correas.



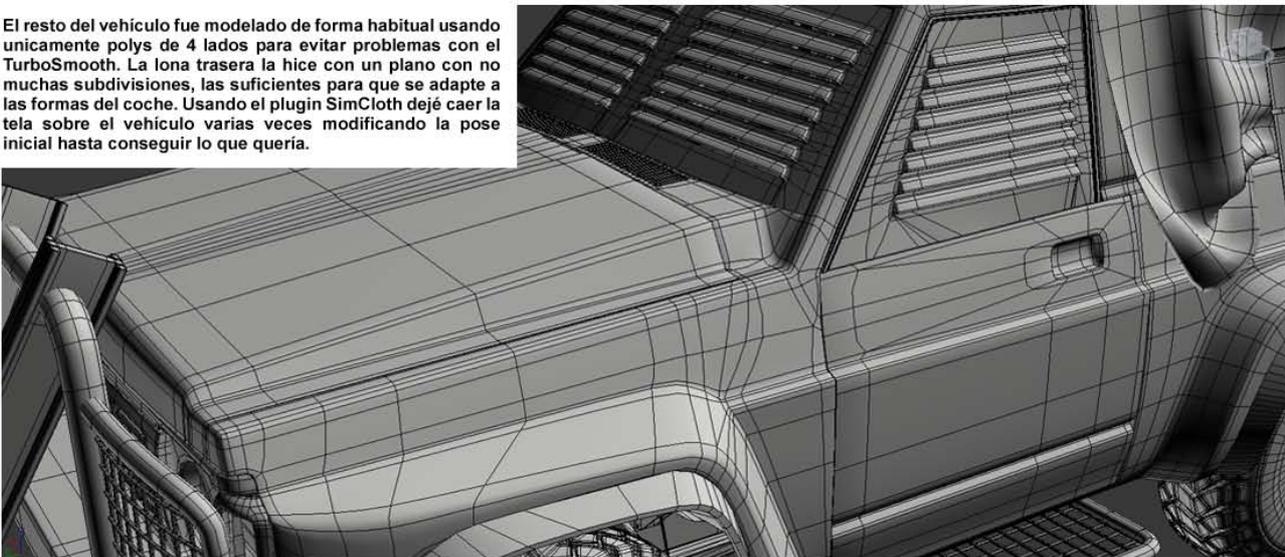
La idea de meter el vehículo fue posterior a todo. La distribución la pensé como una portada. Así que me puse a buscar qué vehículo podría usar y buscando encontré la Nissan Patrol que sin ser muy moderna tampoco era algo demasiado antigua. Estas son algunas de las referencias que usé:



Comencé por las ruedas dibujando en Photoshop el patrón de las cubiertas y modelando encima siguiendo los dibujos. Luego apliqué un FFD para ajustarlo un poco y finalmente un Bend para la forma final.



El resto del vehículo fue modelado de forma habitual usando únicamente polys de 4 lados para evitar problemas con el TurboSmooth. La lona trasera la hice con un plano con no muchas subdivisiones, las suficientes para que se adapte a las formas del coche. Usando el plugin SimCloth dejé caer la tela sobre el vehículo varias veces modificando la pose inicial hasta conseguir lo que quería.



Texturizado

Cuando todo estaba ya modelado me tomó un tiempo hacer todos los unwraps. Para eso usé el programa Unfold 3D que agiliza mucho todo este tedioso proceso, sobretodo cuando se trata de mapear tantos objetos. Finalmente hice 4 texturas:

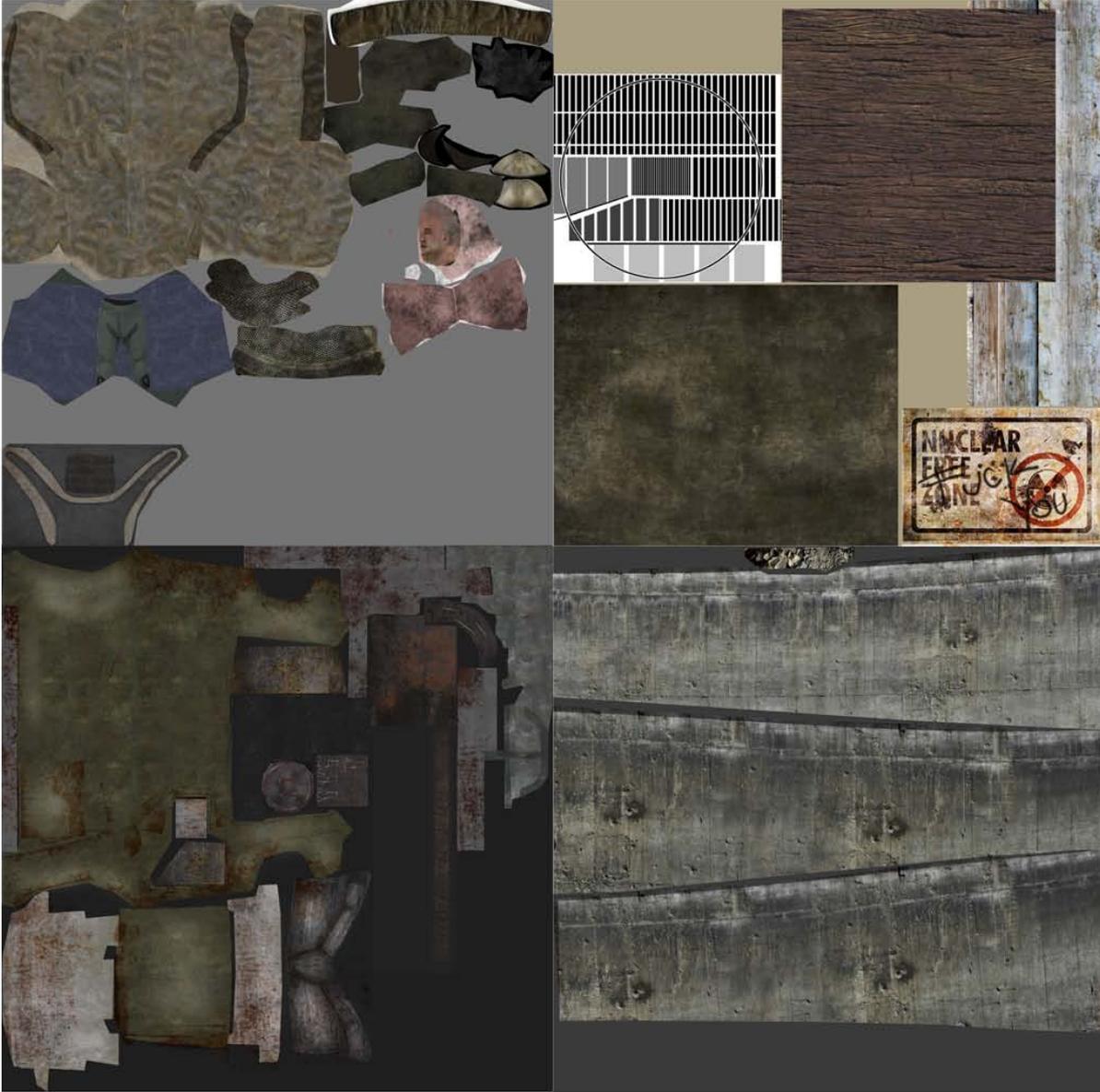
Personaje Difuso 4096x4096

Vehículo de 496x4096

Autopista de 4096x4096

Varios de 4096x4096 (para mantener la proporción de píxel en las texturas no me fue posible poner todos los elementos del vehículo en la misma textura, por lo que la lona y los faros con sus detalles quedaron en esta, como así también el cartel las piedras, etc.)

Todas con su normal y specular correspondientes.

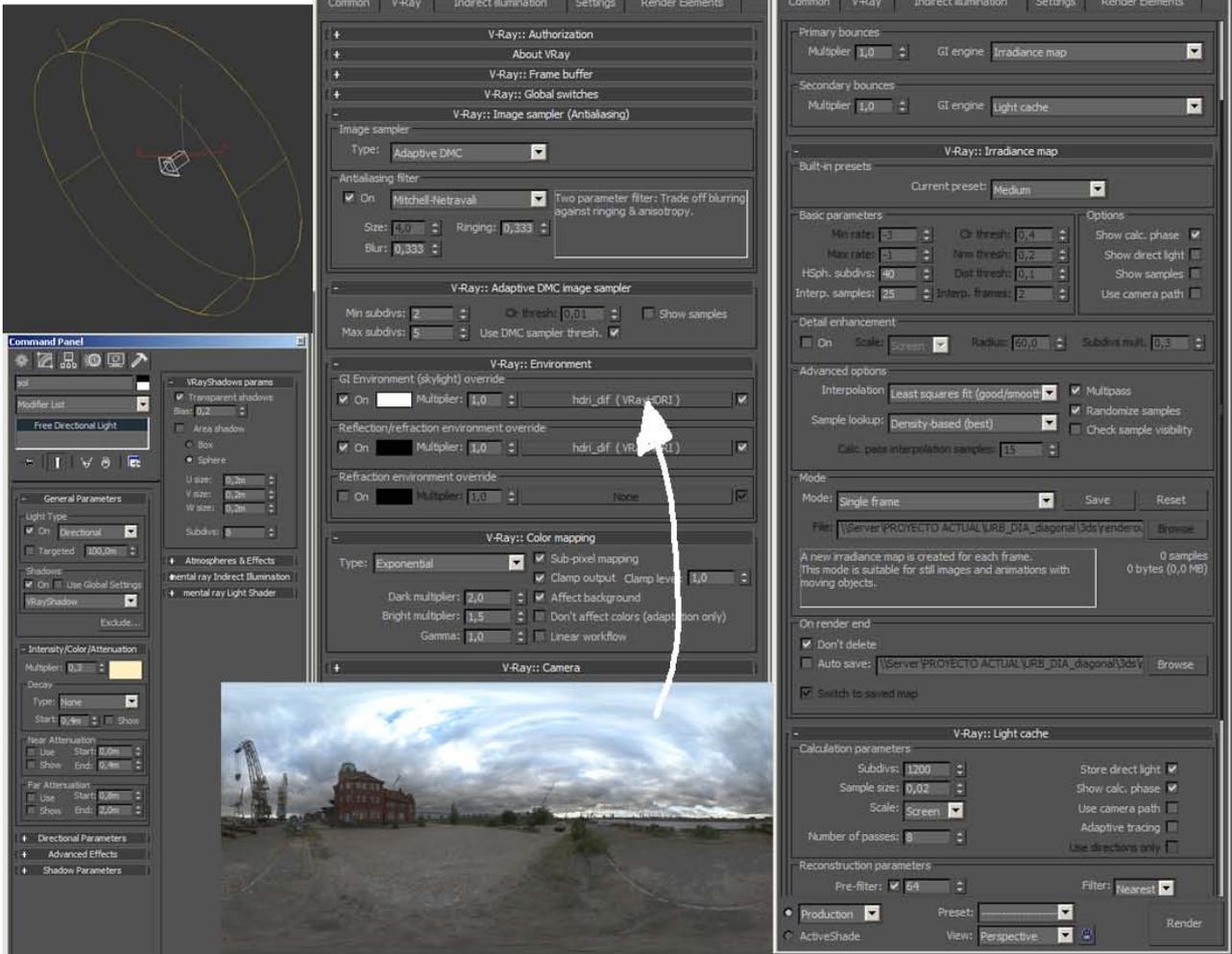


Render

Para el render final usé Vray. Hice muchas pruebas. Algunas con más luz de día y soleado, pero no me convenía.



Parámetros de Vray y luz:

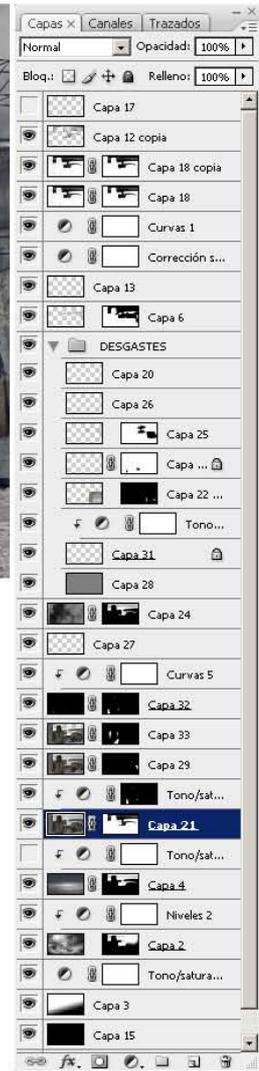


El render final quedó así:



Postproducción

En Photoshop hice unos cuantos ajustes, agregué más detalles y resalté otros que se habían perdido un poco en el render. Finalmente conseguí el tipo de imagen que buscaba. Nada hiperreal sino algo entre comic y peli. No se exactamente cómo describirlo, pero el resultado final es lo que estaba buscando.



Y eso es todo.
Gracias por leer este making of.