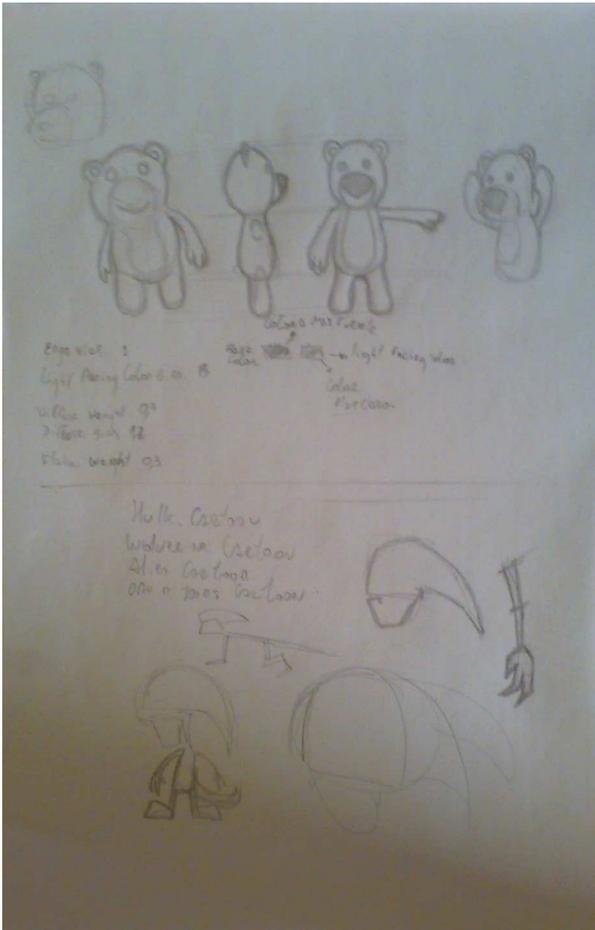


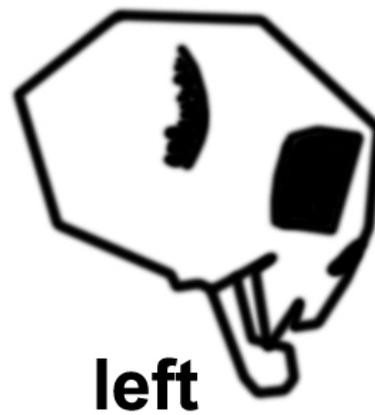
**Comencé haciendo unos bocetos en mi cuaderno para tener una idea de los volúmenes y las formas, luego los pase al photoshop para poder utilizarlos como blueprint para los modelos.**







Luego paso los bocetos por photoshop para armar los blueprint que voy a utilizar como referencia.



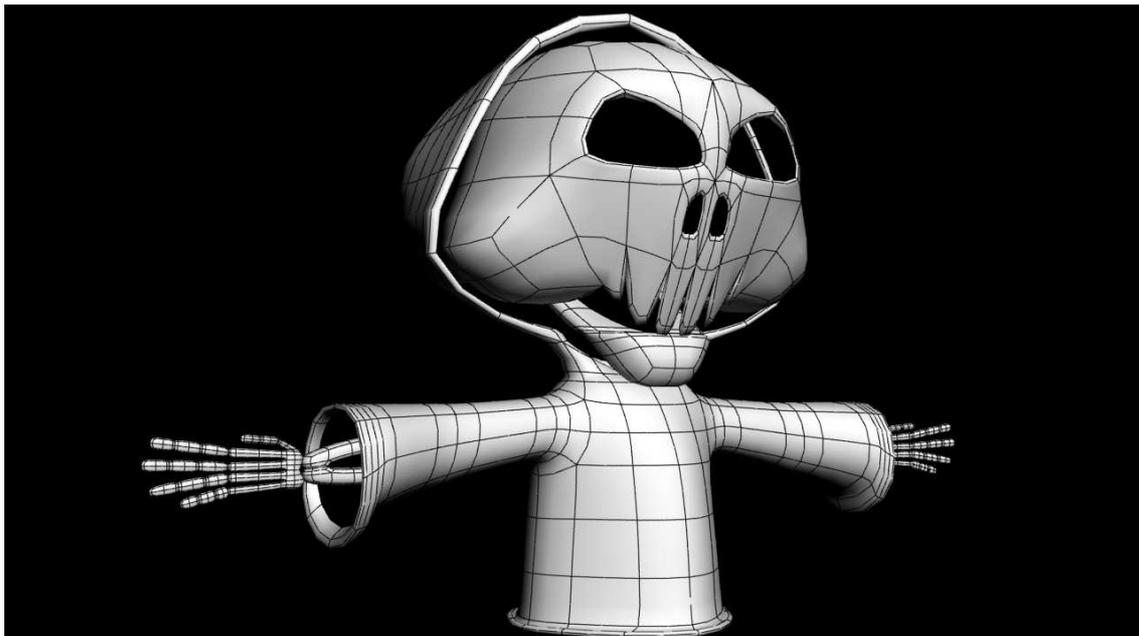


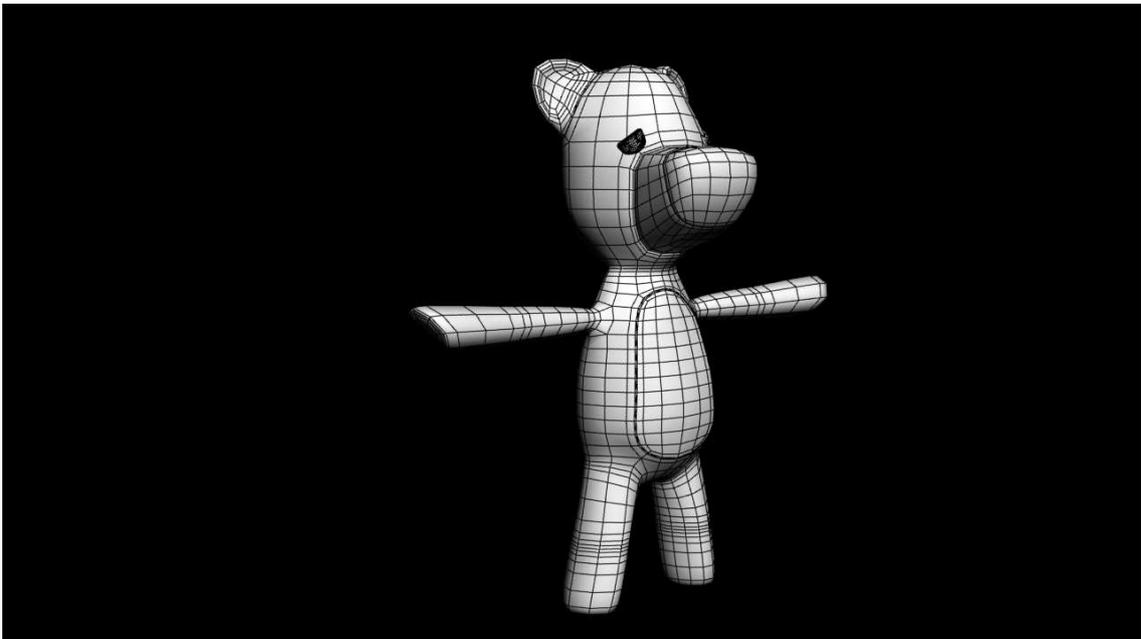
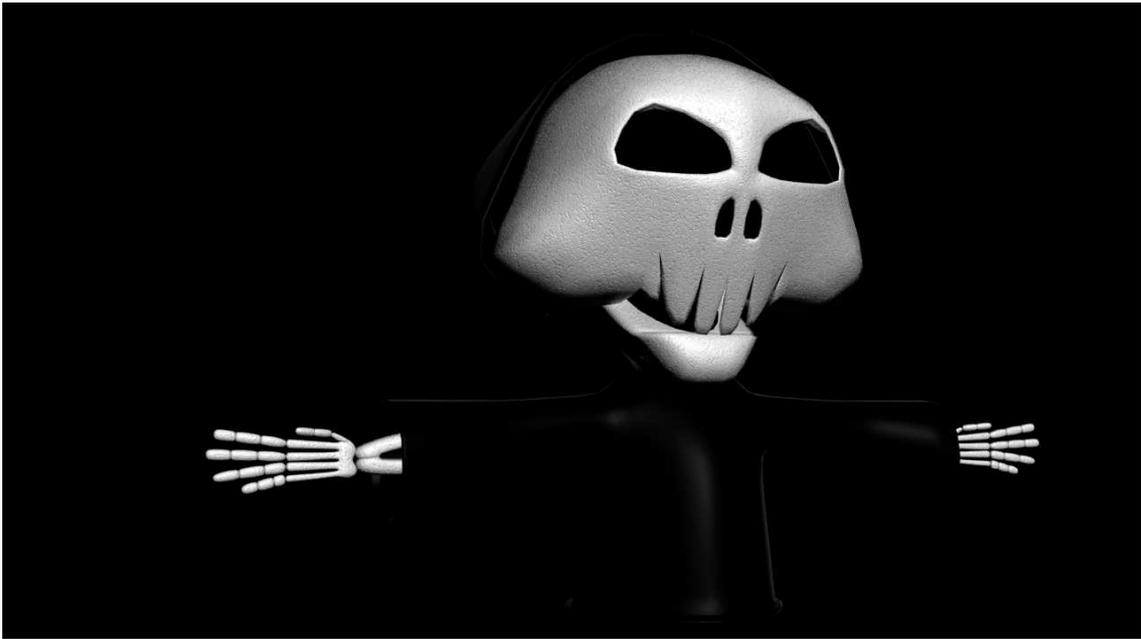
**Una vez que tengo los blueprints paso al modelado en 3d Max.**





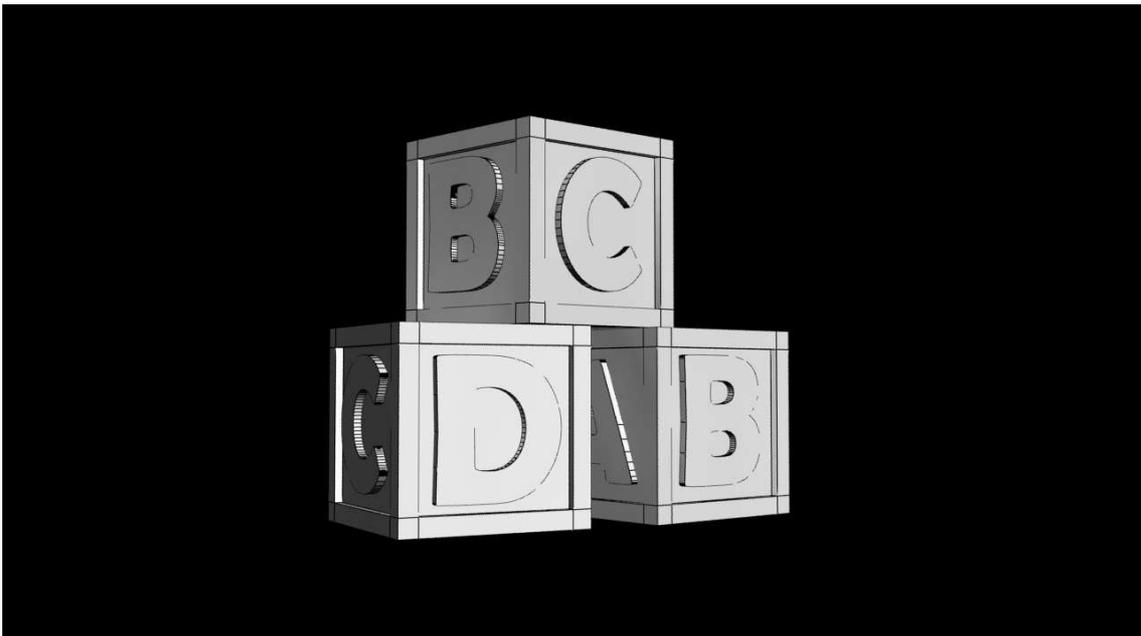
**Después lo ajusto con suavizado y texturas:**

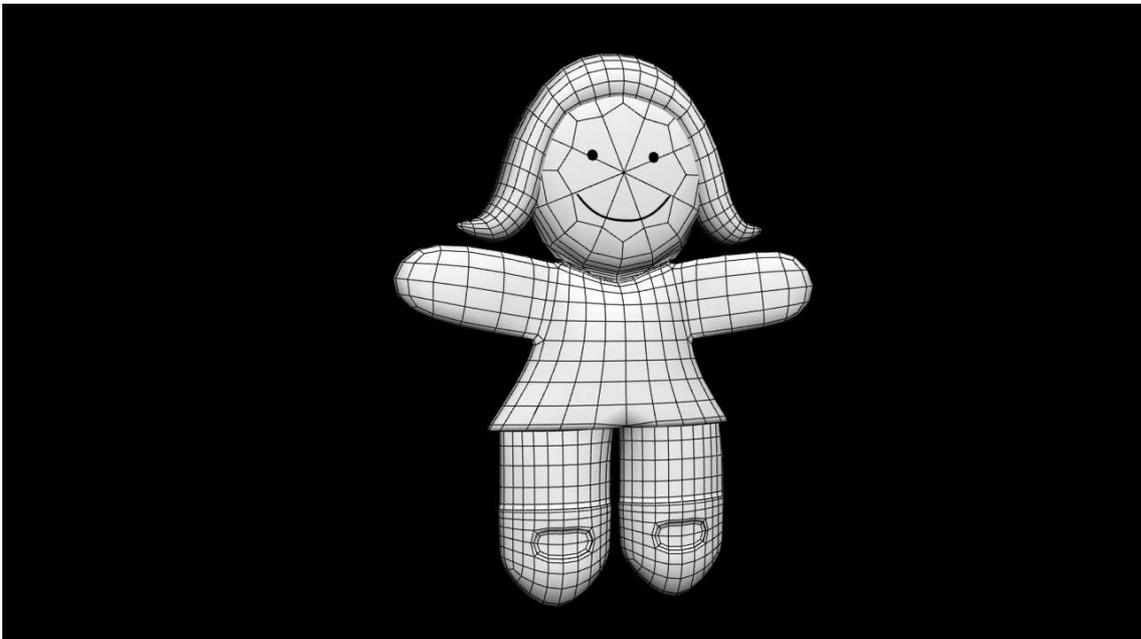






**Después preparo la escena en la que van a estar y algunos objetos de relleno:**







**Una vez que tengo todo modelado paso a la iluminación de la escena:**

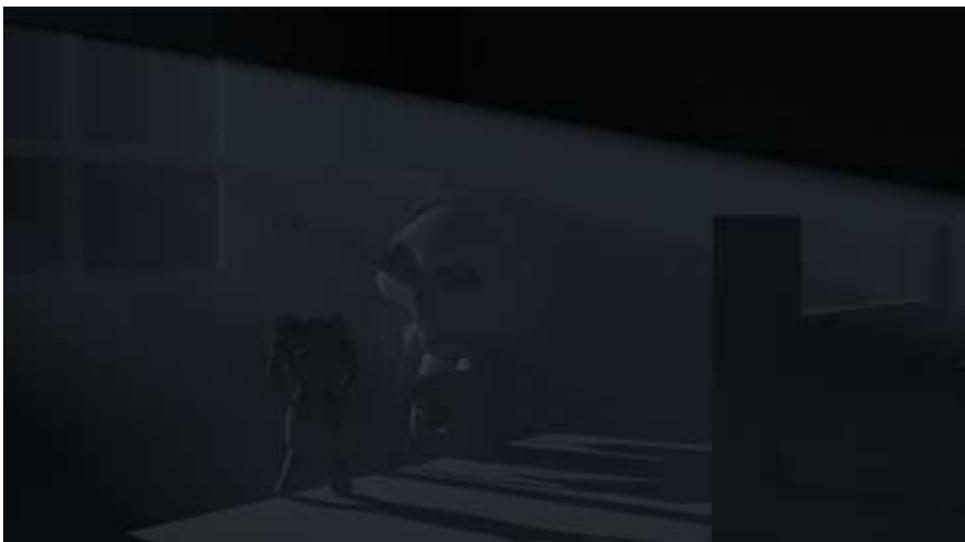
**Primero la escena con los modelos sin iluminación**



**Agrego una direct spot para simular la luz de la luna que entra por la ventana, si alguna vez estuvieron sin luz artificial bajo el cielo se van a dar cuenta que la luz es como azulada...**



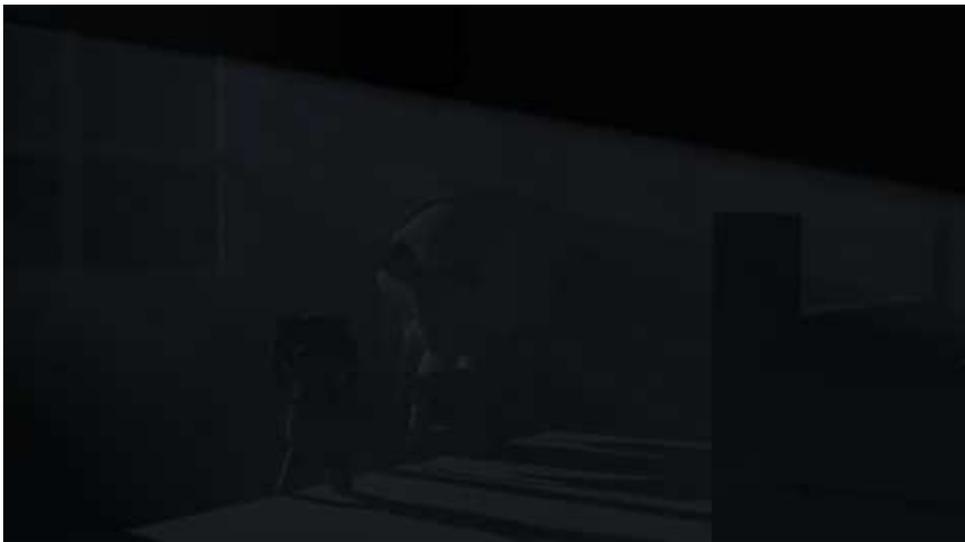
**Agrego algunas omni más para rellenar las partes más oscuras y le pongo volumen Light a la spot para simular la niebla...**



**A la luz volumétrica le agrego un poco de ruido para ensuciar más la escena y que quede un poco más tenebrosa...**



**Para terminar con la iluminación oscurezco toda la escena ya que me parece que esta muy iluminada...**



**Una vez iluminada paso a texturizar la escena, comienzo por la muerte:**



**Sigo con el osito:**



**Ahora juego con la habitación:**



**Muevo un poco las cajitas y la muñeca para que se vean**



**Texturizo las cajitas:**



**Texturizo y muevo la muñeca para que se vea más:**



**Ya esta terminado todo, solo juego un poco con los ajustes para el render final:**



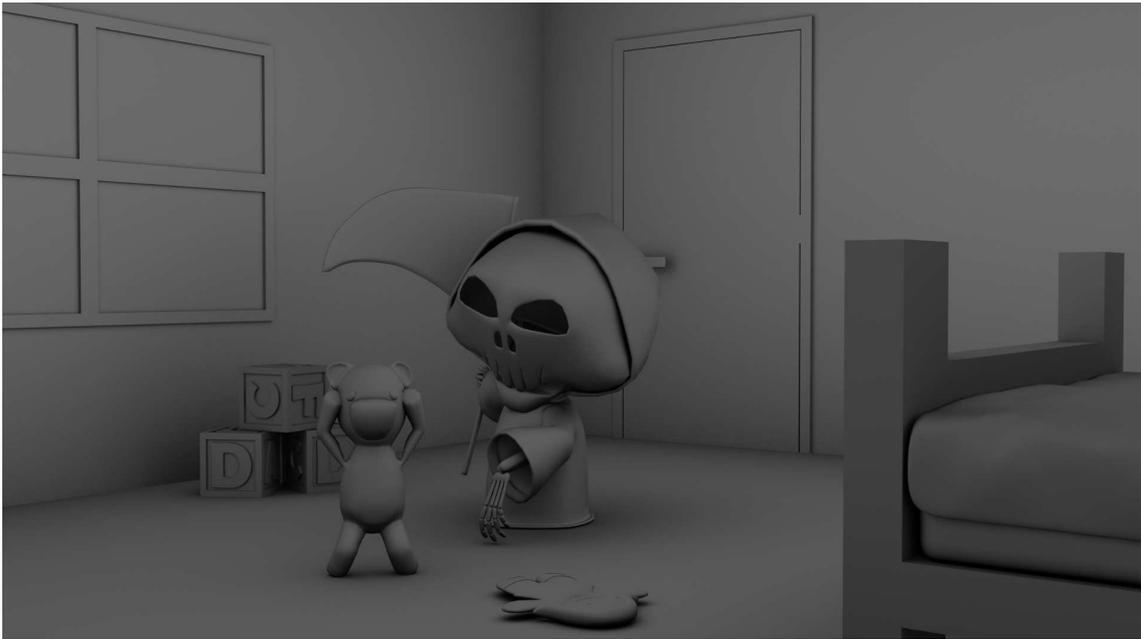


**Esta todo listo para hacer el render final y sacar los distintos renders elements que voy a utilizar para la composición.**

**El difuso:**



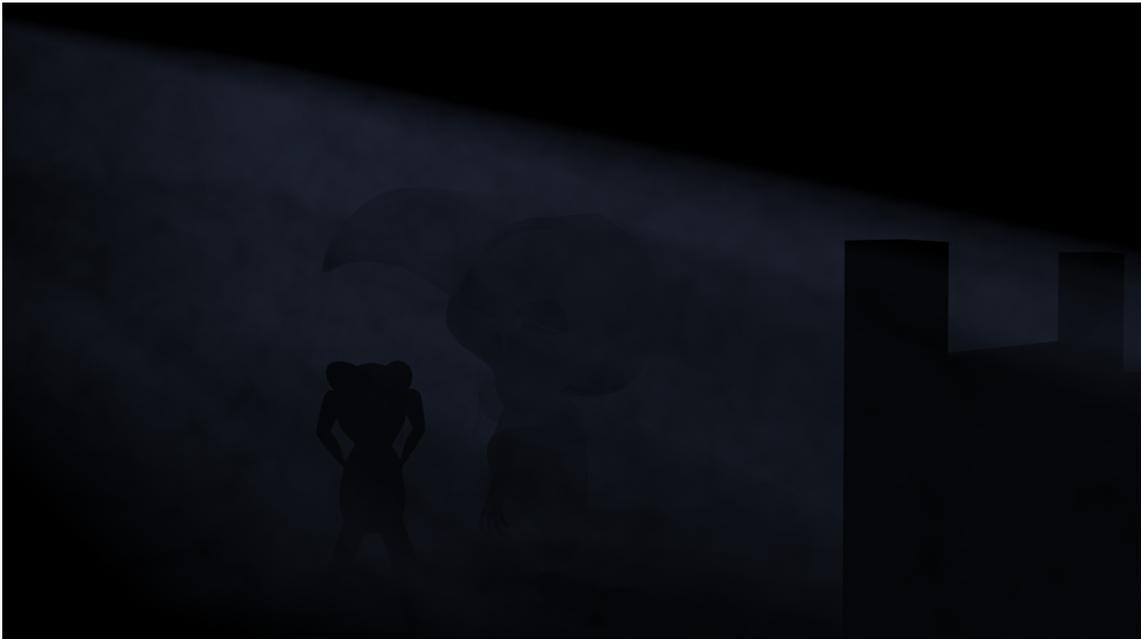
**El ambient occlusion:**



**El zdepth:**



**La luz volumétrica:**



**En fin, la composición final:**

