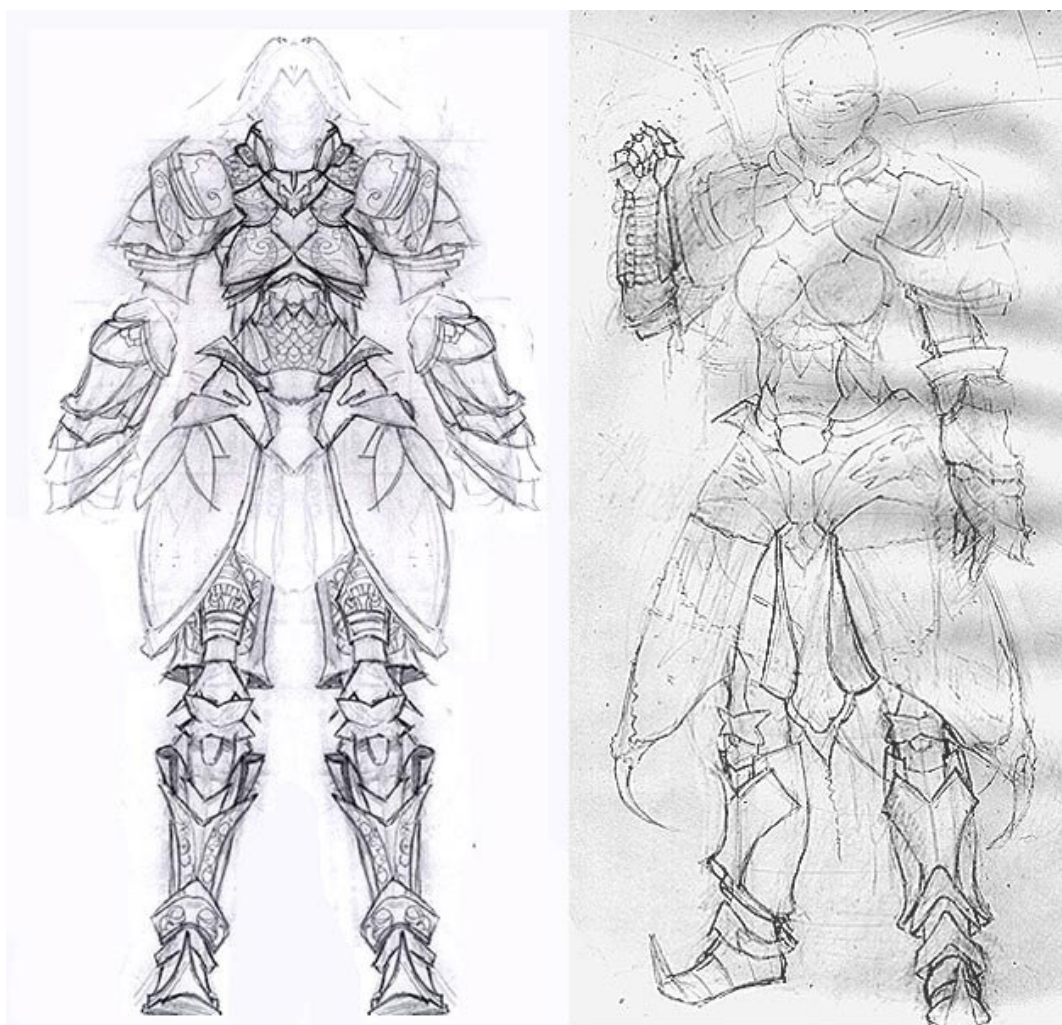




Proyecto guerrera



Este proyecto fue un reto personal, en el que quería poder aplicar todo lo que había estado aprendiendo durante este año, y todo ello juntarlo en un solo trabajo.

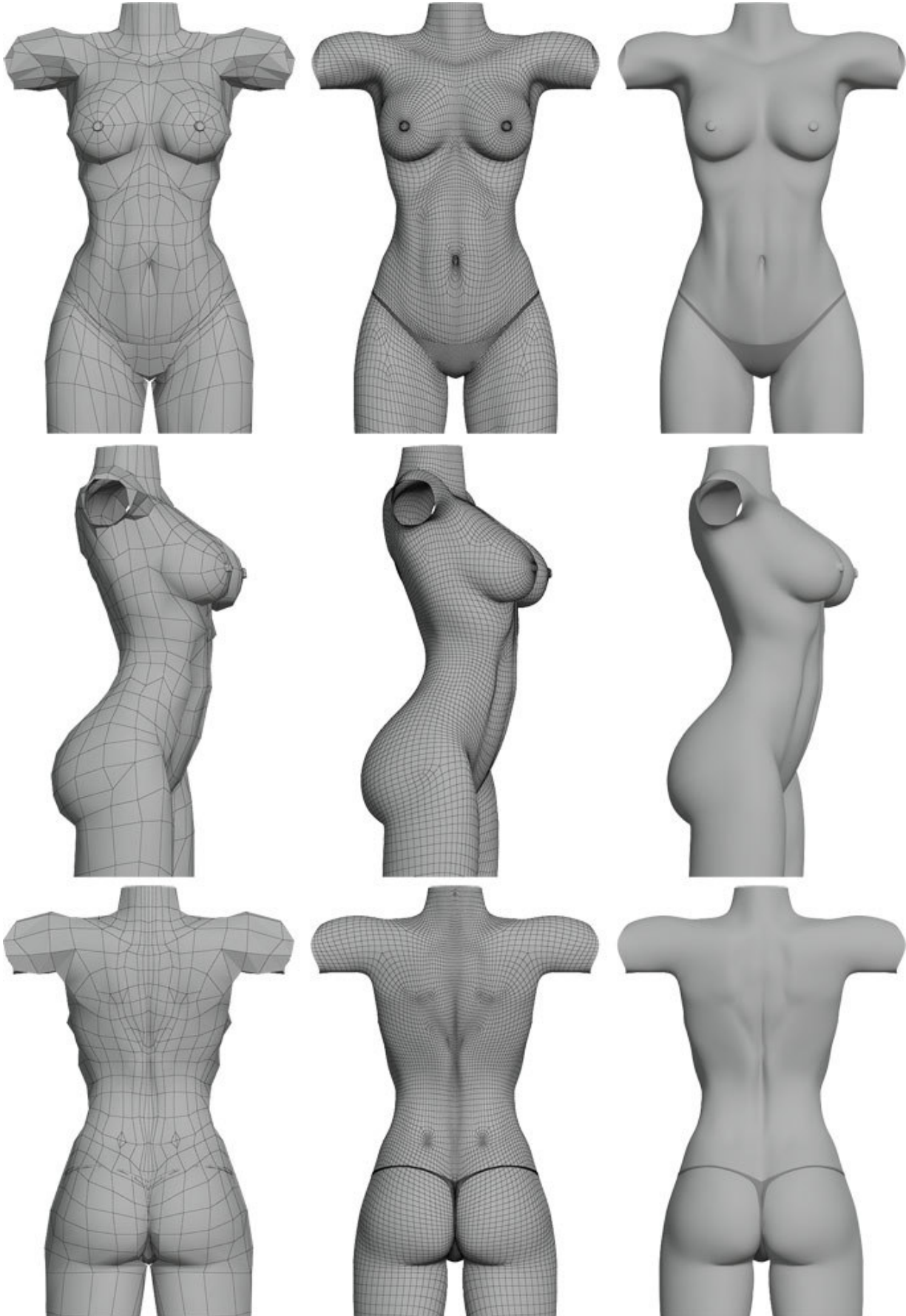
Tenia en mente la idea de hacer una escena basada en la lucha de una guerrera contra un dragón, inspirado en algunos juegos de rol, con una línea de diseño un tanto oriental, un tanto occidental y algo de creatividad personal, así que trabajé en la idea aferrándome lo más posible a lo que tenía en mi cabeza

De todos modos, fui cambiando algunas partes y mejorando otras, adaptándolas a nuevas ideas que me vendrían durante el proceso y también a lo que iría aprendiendo en el mismo. Pienso que a veces es bueno adaptarse a los cambios y no aferrarse a una idea pre-establecida desde un principio.

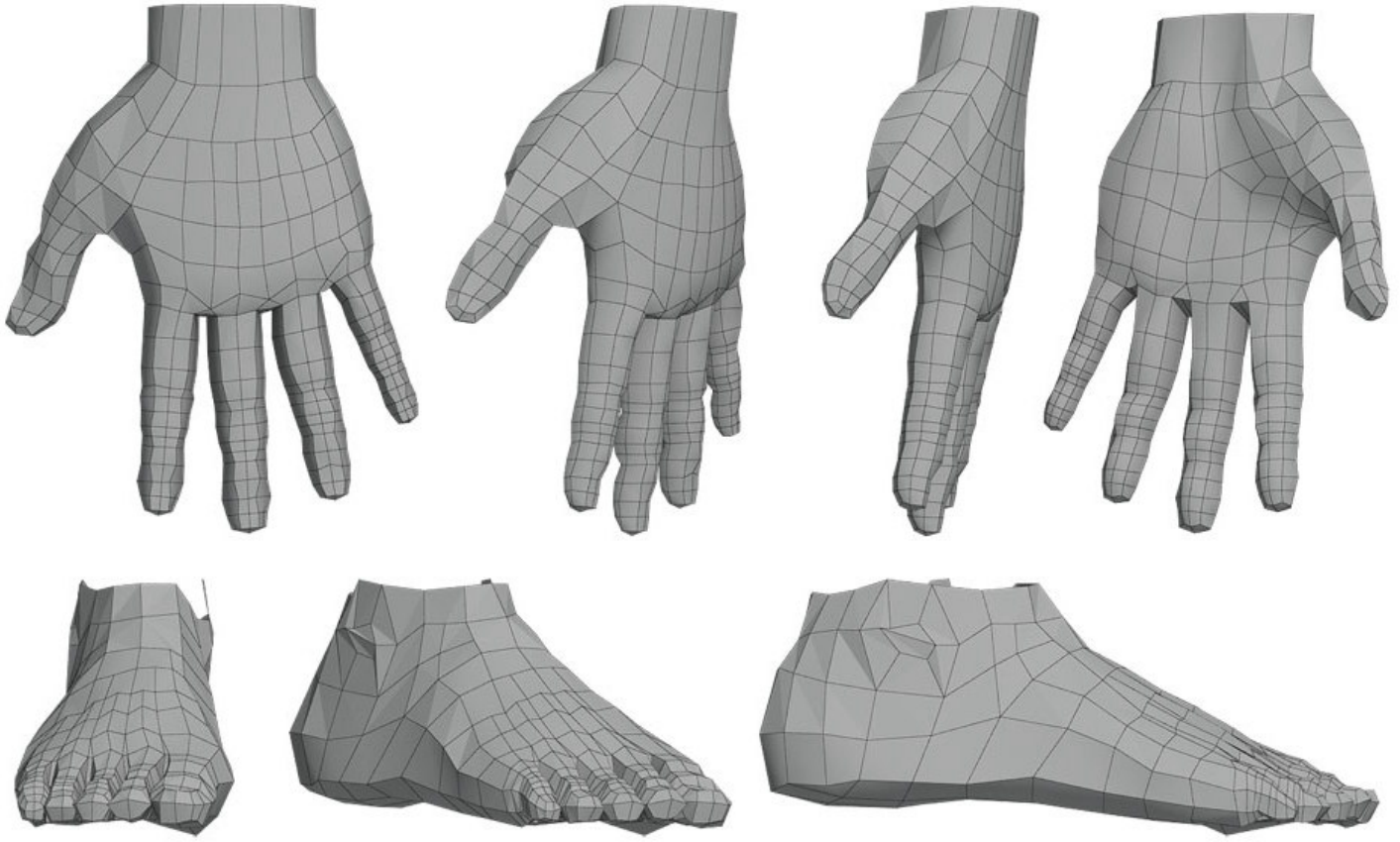
Así que hice unas fotos a una amiga y de ella saqué una serie de bocetos, para ajustar la idea de lo que quería empezar a hacer.

Modelado

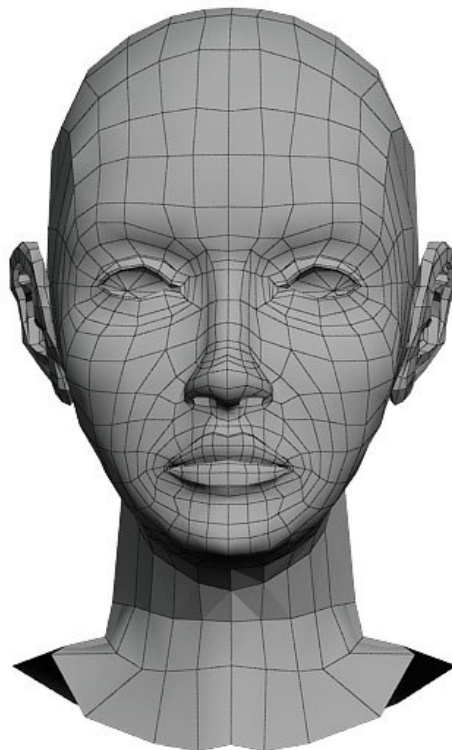
Comencé por el cuerpo de la chica, cosa que no había hecho antes, una figura humana de proporciones reales. Hasta ahora solo había leído algunos tutoriales de cómo sería la mejor manera de construirla, un estudio básico sobre Edge Loops y otros conceptos que me ayudaron bastante. Aunque al final este cuerpo sería completamente cubierto por la armadura, pensé que sería un buen ejercicio de aprendizaje del que sacaría como provecho, tanto experiencia como un cuerpo base sobre el que realizaré otros trabajos en un futuro, y así ahorrarme tiempo.



Las manos y los pies son una de las partes con las que uno puede topar, que considero personalmente, una de las más complicadas de llevar a cabo. Tanto por la complejidad de la malla como la planificación de los polígonos que componen la misma. Ya que eso finalmente facilitaría tanto el ejercicio de animación como simplemente el poder posicionarlos de otra manera de modo más sencillo, eficaz y correcto.



La cara sin duda fue la parte del trabajo más implorante de todas, me esmeré para para que de aquel modelado no saliera la típica chica bonita estereotipada más cerca de una pasarela que de mi proyecto. Así que decidí que tenía que tener su encanto, así como un carácter consecuente al proyecto que realizaba, y eso en realidad, era algo más personal que otra cosa estudiada.



El tema de la animación es algo que no entraba dentro de mis expectativas, ya que es algo a lo que todavía he decidido no aprender, por lo tanto el modelo no ha sido preparado para dicho proceso, ya que hay por ejemplo algunos triángulos en la malla. Espero para el próximo poder prepararlo para hacer un Setup de personaje, para los posicionamientos y quién sabe si una animación. Finalizado el proceso de creación del cuerpo, comencé a modelar las piezas que lo recubrirían, siguiendo la referencia de los bocetos que había realizado e improvisando otras partes, así como cambios no previstos. Ya que al realizar este proyecto entre trabajos profesionales, pues le dedicaba el tiempo restante, y tuve tiempo para pensar y realizar los cambios adecuados según iba aprendiendo.

Todas las piezas y partes de la armadura fueron modeladas usando la técnica del Box Modelling partiendo de un Plane con forma básica, así no existirían caras ocultas minimizando la cantidad de polígonos, ya que siempre podría recurrir al Shell como solución.

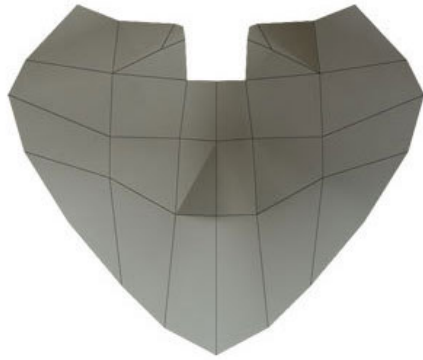


Decidí que era importante no agregar demasiados detalles al propio modelo ya que mi idea era realizar los volúmenes y detalles por medio de texturas pintadas manualmente en Photoshop, ya que no manejo programas como Zbrush ni Mudbox.

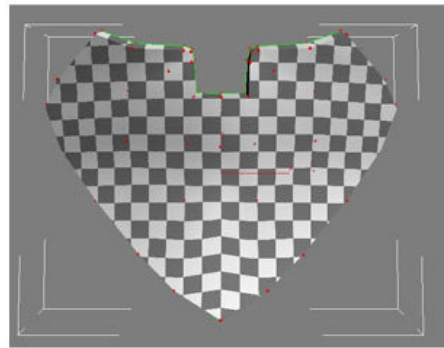
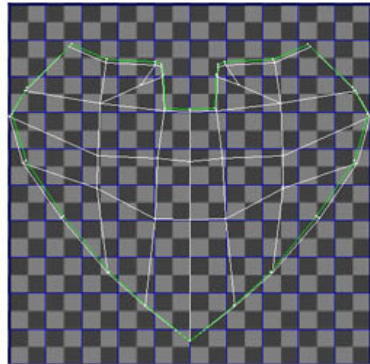
Así que el proceso fue el siguiente, creaba un mapa con Unwrapp sobre la parte de la armadura que me interesara texturar, ese mapa lo guardaba y en una escena nueva lo aplicaba como textura sobre un Plane, sobre ese plane modelo las formas que luego más tarde usaría como mapa de Bump o Displace. Usando GI y pintando los mapas en Photoshop los diferentes canales, como Difuse, Reflection, Bump...Etc.

Texturizado

Como vereis, las texturas que he creado son bastante sencillas, algo que creo que cualquiera con un poco de conocimiento de Vray podría lograr. Básicamente fueron materiales compuestos de 2 o 3 capas y los parámetros básicos de Reflection y glossiness y demás canales del material.



uwnrap



modelo para textura



Al tener piezas simples, el Unwrapp se ajustaba a la perfección. Lo tedioso de esta parte llega cuando uno tiene que hacer el Unwrapp de una malla compleja y con costuras, lo que a veces podría estropear el trabajo de mucho tiempo. A veces es mejor simplificar la malla al máximo y aprovechar buenos mapas para dar el detalle.

diffuse



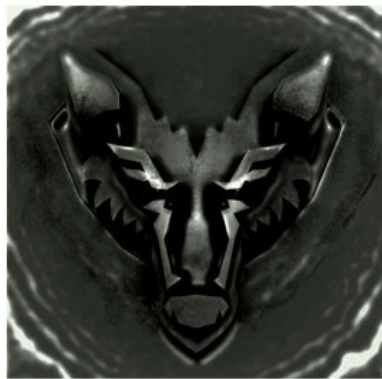
displace



specular



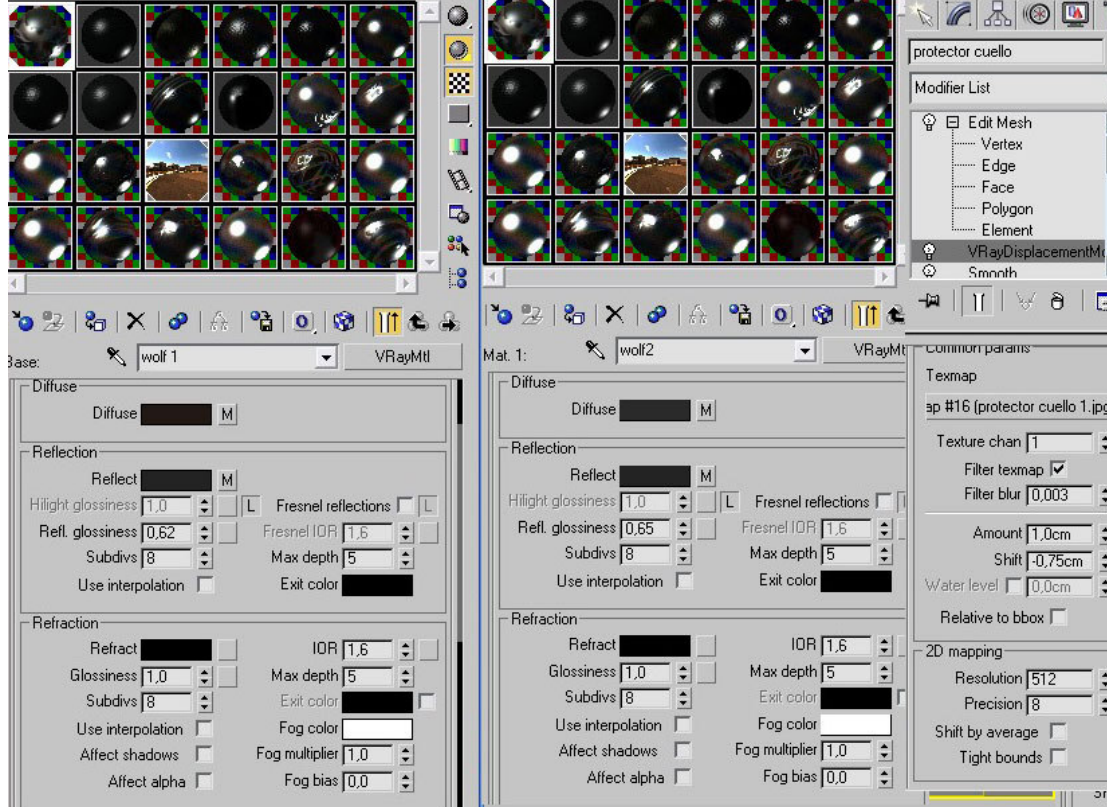
diffuse 2



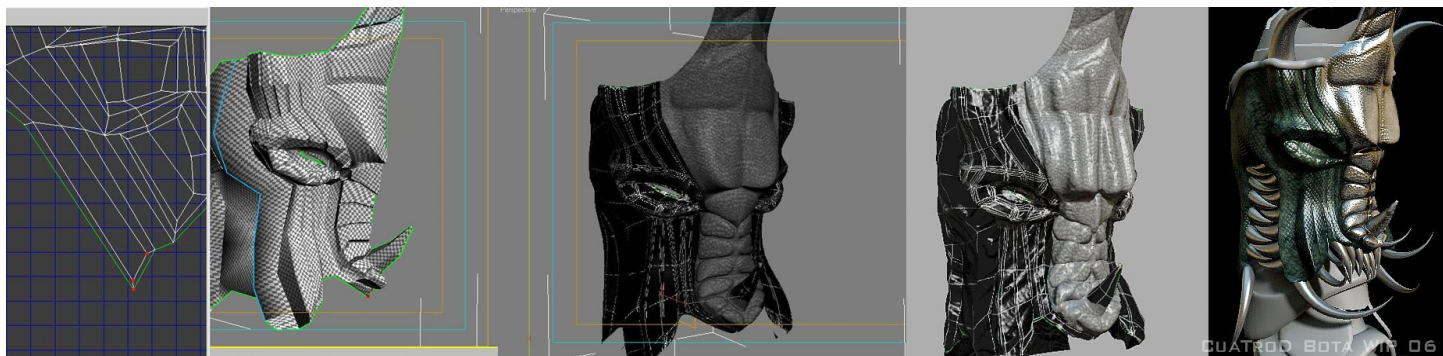
final



Este es el resultado final de esta pieza, un simple metal con cierto tono ópaco, que era lo que yo realmente buscaba para esta parte.



A continuación os expongo una muestra del proceso del mapeado y texturizado de una de las botas de la guerrera.



Más partes de la armadura con su resultado final.

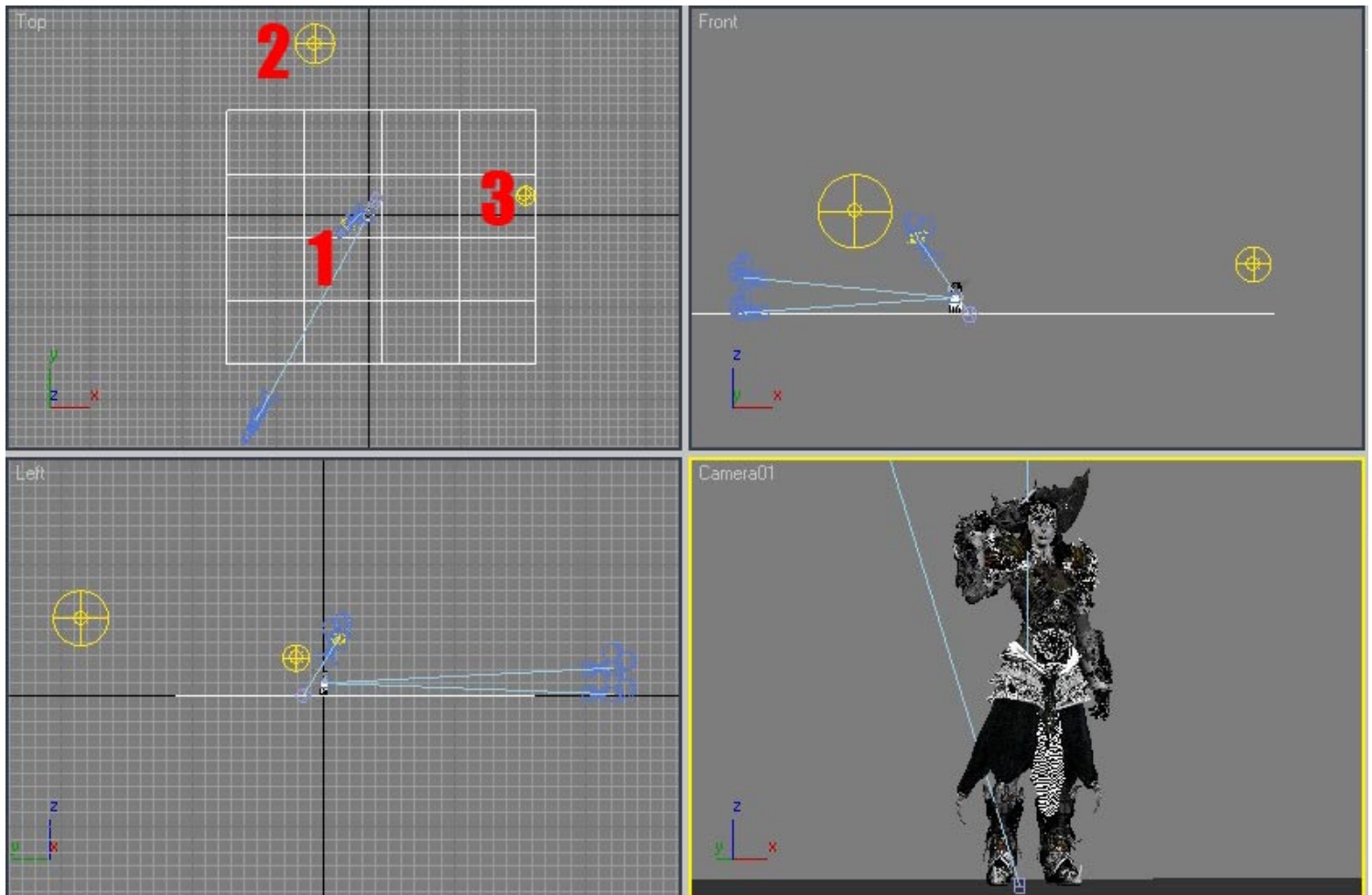


Iluminacion

Para la iluminación de este proyecto, opté por usar Hdri, el cual me ayudaría a crear una iluminación alrededor del personaje, con diferentes tonalidades y posicionándolo de alguna manera, en algún lugar.

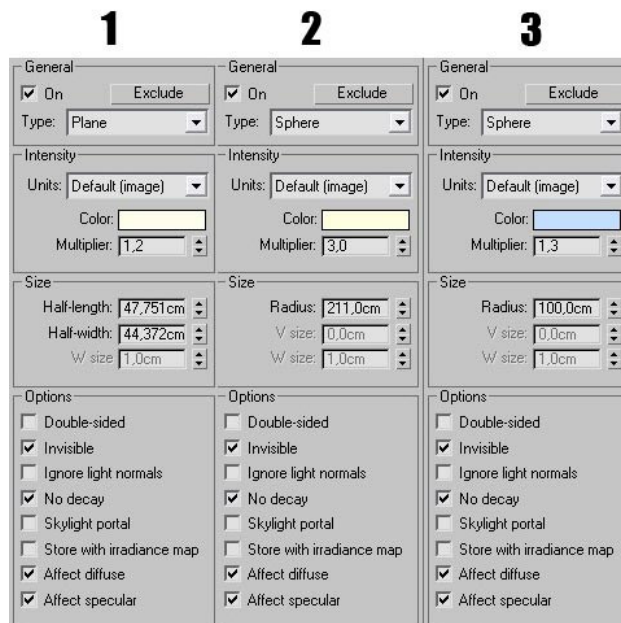
El apoyo que el Hdri ofrece a mi armadura, es sobretodo a nivel de reflexiones, ya que ofrece variedades tonales y un entorno casi palpable.

La elección del Hdri es altamente importante, ya que debe afectar a los materiales de la manera que a uno le interesa. Yo configuraré mis materiales con respecto de ese Hdri. El cambio de Hdri seguramente me hubiera propiciado tener que cambiar también los materiales.



La iluminación además, se compuso de 3 luces aditivas, una luz principal que resalta el frontal del personaje y dos luces de relleno que darían forma y volumen a la armadura. Dando así más puntos de interés en la iluminación.

Luces



Renderizado y postproducción.

Llegados a este punto, surgieron los problemas.

La malla del personaje no era el problema, ya que a nivel de cantidad de polígonos no era algo difícil de manejar para Vray, pero sí fue difícil manejar esos desplazamientos.

La solución que encontré, fue renderizar pieza por pieza después de convertir en proxis cada uno de los elementos que componían la armadura, y a su vez renderizando por regiones, que además tuve que cuidar las luces y las sombras para que fueran correctas. Me llevó mucho tiempo teniendo en cuenta que el render originalmente estaba planeado a 3636x2654 Píxeles.

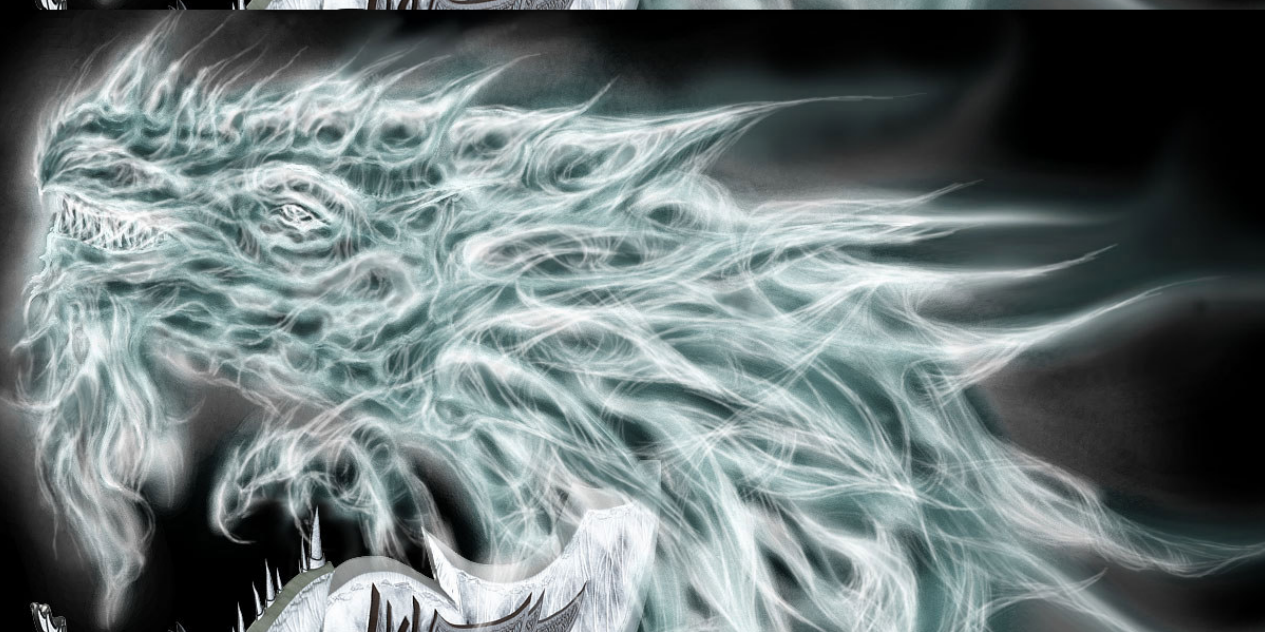
Finalmente tuve que montar el rompecabezas en Photoshop.

Después de montar el rompecabezas, empecé a dibujar el dragón, que debía asemejarse a un ente. También agregué como fondo un símbolo que previamente había realizado en Max. Teniendo los elementos completos de la escena, trabajé con la Wacom usando el aerógrafo y el borrador, para conseguir el efecto que buscaba sobre el dragón, al cual le aplique tonalidades frías para enfatizar al ente. Al principio pensé que de fuego sería más interesante, pero tras escuchar una serie de sugerencias, opté por el tono frío, añadiendo azules más tarde para que el tono blanquecino del dragón no se opacara con el fondo negro.

En cuanto al cabello, al ser el Hair de Max, tuve que renderizarlo aparte, pero previamente lo convertí en malla y renderizé también esa forma, y luego sobre el render realicé unos retoques sobre la misma llegando al resultado que pueden ver.

Ya teniendo la escena final, retoqué los niveles de la escena, trabajé los contrastes y la nitidez, obteniendo así la imagen definitiva.

Hay muchas cosas que a nivel personal creo que se podrían mejorar, ahora lo sé, he aprendido muchísimo durante el proceso, es la parte más satisfactoria del proceso, ver el camino recorrido.





Gracias a todos mis amigos por el apoyo en este proyecto, a todas esas personas que siempre estuvieron alli cuando mas lo necesite y me dieron esos tips y esos consejos que hicieron posible esta imagen.

cuatrod@gmail.com

www.cgside.net