

La salamandra y el pez

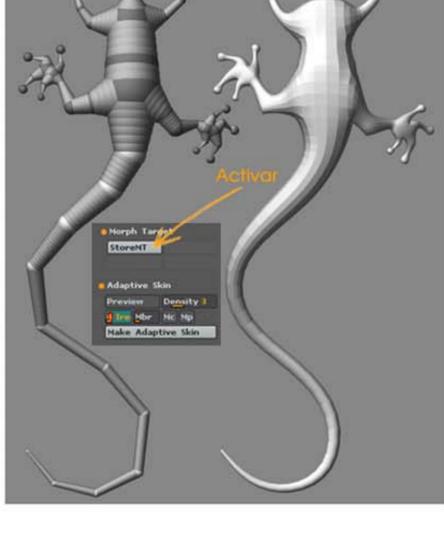
TUTORIAL

Por Saltapiedras

Este tutorial trata sobre cómo trabajo y los pasos que sigo cuando dibujo una ilustración profesional. Utilizo ZBrush para modelar, colorear, aplicar texturas y luces y montar la escena. Después de renderarla, la exporto en formato psd para retocar los colores en Photoshop.



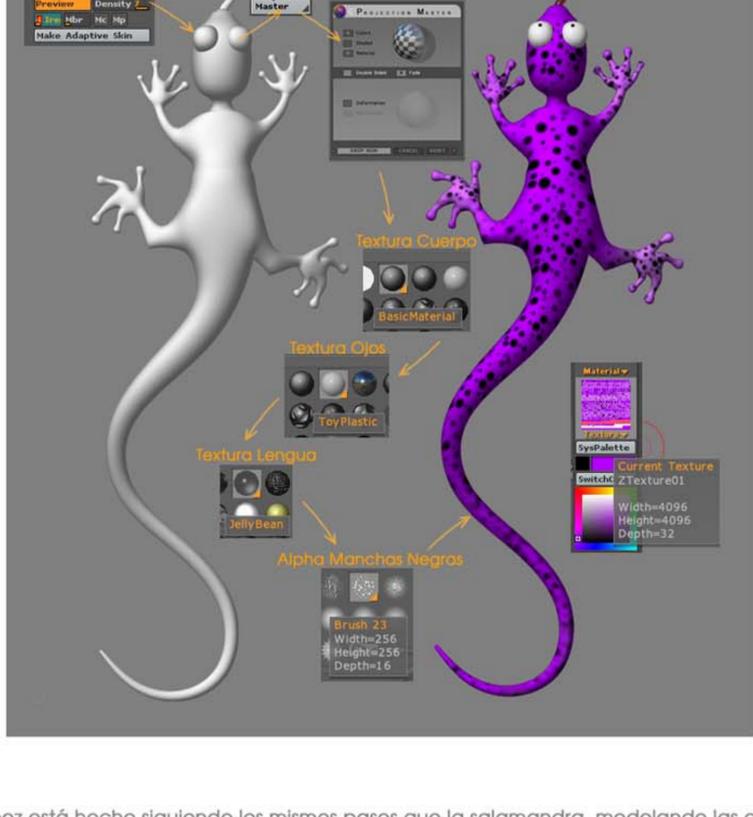
-Lo primero que hago es un boceto a lápiz para no perderme. En esta ocasión voy a utilizar esta ilustración que ya tengo hecha a acuarela, con la intención de mejorar el resultado.



-El modelado casi siempre lo hago con ZSpheres, porque eso me permite tener el personaje para que adopte diferentes posturas y poderlo reutilizar en otras ilustraciones, esto es especialmente útil para el cómic y la ilustración de cuentos infantiles. Se puede modelar, colorear y texturizar sin que pierda las propiedades de esta magnífica herramienta, pero hay que activar StoreMT y no borrar ni una sola Zsphere una vez empezado el modelado porque lo perdería. Para evitar sorpresas grabo continuamente.

-Una vez que el modelo está a mi gusto, subo la densidad a 7 y creo una textura con el color morado y una resolución de 4096x4096.

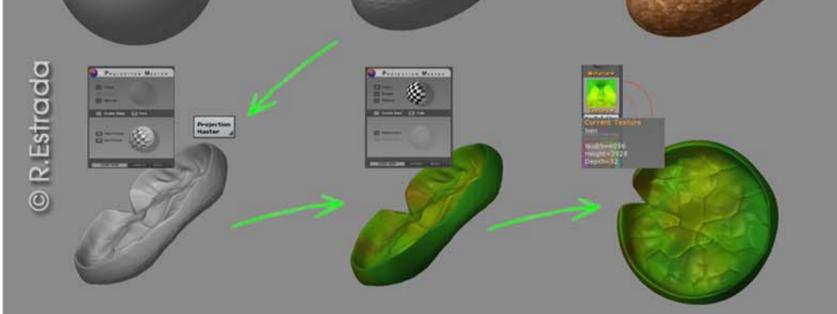
-Entro en Projection Master y coloreo el modelo. Suavizo algunas manchas con BlurBrush para que tengan menos intensidad y queden más naturales.



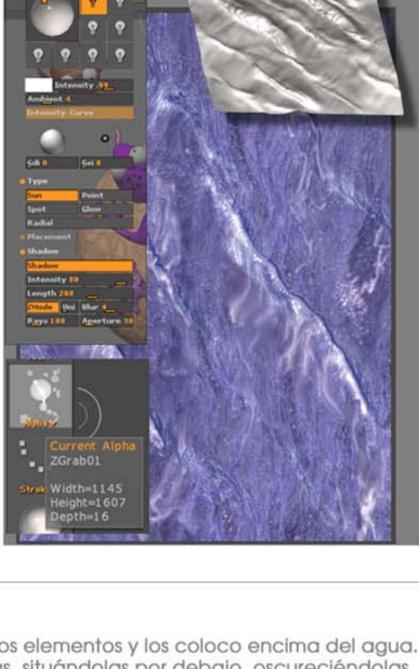
-El pez está hecho siguiendo los mismos pasos que la salamandra, modelando las aletas y la cola con máscaras dibujadas sobre la piel, utilizando Move, Std, Pinch y Smooth.



La roca y la hoja a partir de la Sphere3D. La textura de la piedra es la MP085 del Paterial Pack modificada a mi gusto. La hoja está modelada desde dentro de Proyección Master y desde fuera con Move, Std, Pinch y Smooth.



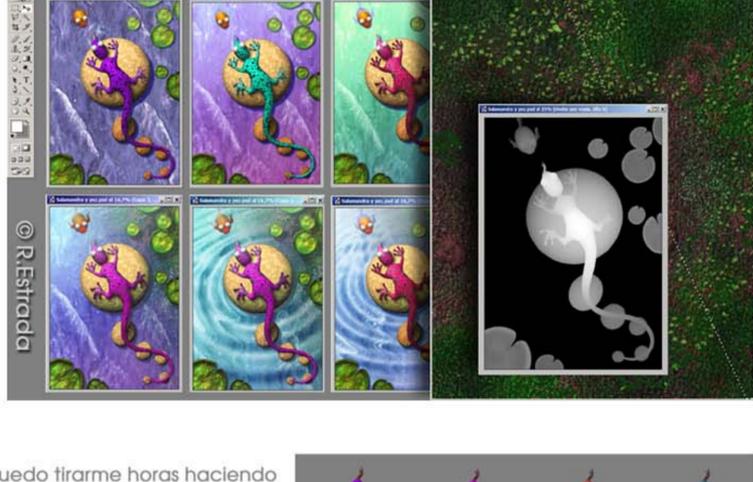
-Monto la escena en 5 Layers. En la primera coloco el dibujo que he utilizado para trabajar y voy situando los objetos encima. Cuando está todo en su sitio, borro la que contiene el dibujo y acoplo las otras.



-Ajusto la imagen en formato psd. Exporto un Alpha de la imagen y también lo exporto.

-El agua está hecha con un excelente Zscript que he bajado del foro y que se llama Sea, modelada con Move, Std, Pinch y Smooth. Exporto la imagen del agua en el mismo formato que las otras para terminar la ilustración en Photoshop.

-En Photoshop hago selecciones de todos los elementos y los coloco encima del agua. Creo nuevas sombras, duplicando las capas, situándolas por debajo, oscureciéndolas y desenfocándolas; ajusto el brillo, el contraste, pruebo diferentes colores con Niveles-Tono/Saturación y, utilizando el filtro Water Ripples, modifico el agua. Después, hago una selección en la esquina superior derecha y pego el fondo arenoso del arroyo, que ya tenía hecho con ZBrush de una ilustración anterior que coloqué en este foro: <http://206.145.80.239/zbc/showthread.php?t=27097>. Suelo reutilizar cosas ya hechas anteriormente con ZB, modificándolas para no repetir.



-Puedo tirarme horas haciendo ajustes de color, hasta que consigo algo que me gusta, las variaciones son infinitas. Es un trabajo muy agradable, porque el final de la ilustración ya está cerca y casi puede verse el resultado. Lo que menos me agrada es quitarle saturación a los colores, porque los prefiero vivos. Pero cuando quiero conseguir realismo ése es el método.



Los reflejos en el agua están hechos duplicando las capas que quiero reflejar, situando con Water Ripples debajo, rebajando la opacidad al 40 %, desenfocando con Water Ripples y desenfocando. Las piedras del fondo son duplicadas de las grandes, modificadas y con menor opacidad.



Eso es to-todo, amigos.