

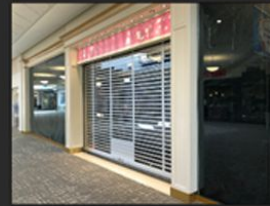
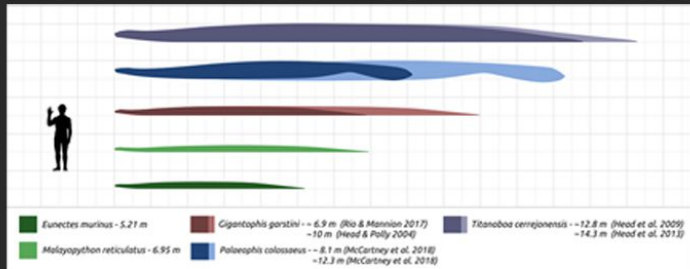


Proceso de creación de
"TITANOBOA"
por Renée Chio

la INSPIRACIÓN

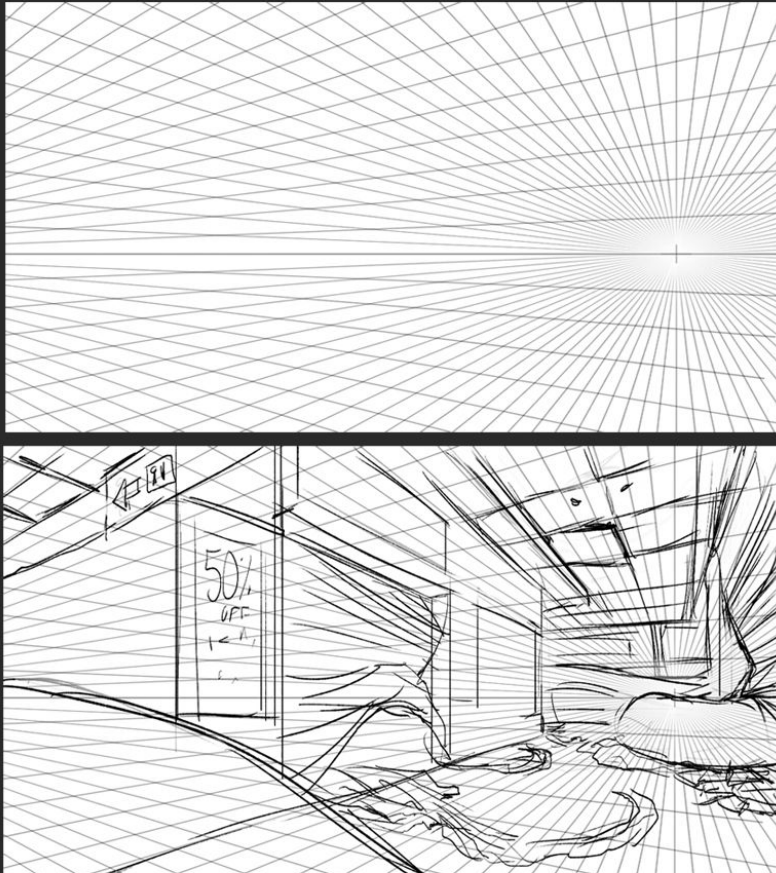
La idea surgió un día que estaba trabajando en otro escenario, y mientras navegaba por Facebook, me salió una publicación sobre Titanoboas y me pareció fascinante. Así que paré lo que estaba haciendo y me reenfoqué en este nuevo concepto.

Siempre me han gustado los escenarios abandonados/post-apocalípticos, así que desarrollé la idea en torno a ello. Recabé la referencia necesaria y empecé a bocetar.

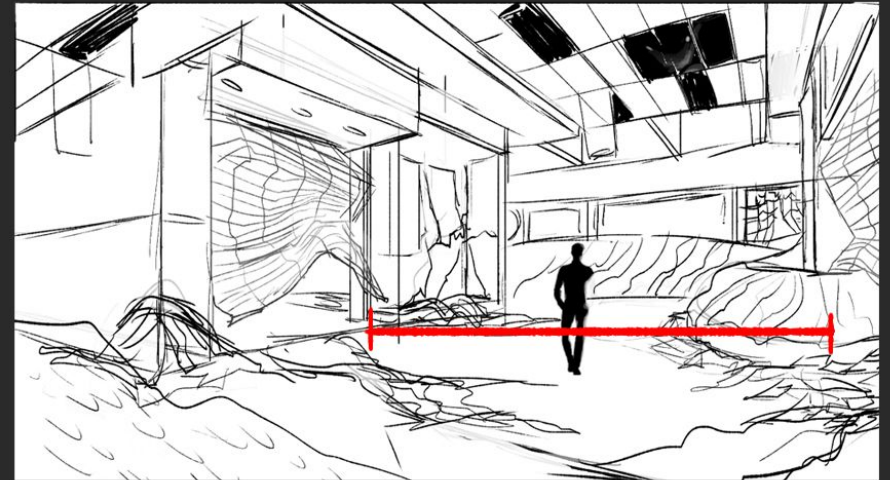


el BOCETO

Primero empiezo por establecer mi perspectiva y hago un boceto rápido de la idea.



Crea un punto de fuga fácilmente con este pincel.



Si la composición no funciona del todo, la ajusto en esta etapa. En este caso, amplié el área del pasillo para que hubiera una mejor lectura de la serpiente.

La idea inicial era que la serpiente estaba merodeando por el mall y se le podía ver atravesando los pasillos y tiendas, pero después la cambié a que sólo se viera la muda de piel, porque así podía poner un personaje que la descubriera, sin enfrentarse directamente a la criatura.

las PRUEBAS DE ILUMINACIÓN

Al principio, imaginaba la iluminación viniendo de la lámpara de algún explorador, pero me di cuenta de que eso iba a hacer que mucho detalle se perdiera en la oscuridad y yo quería que se viera con claridad el escenario.



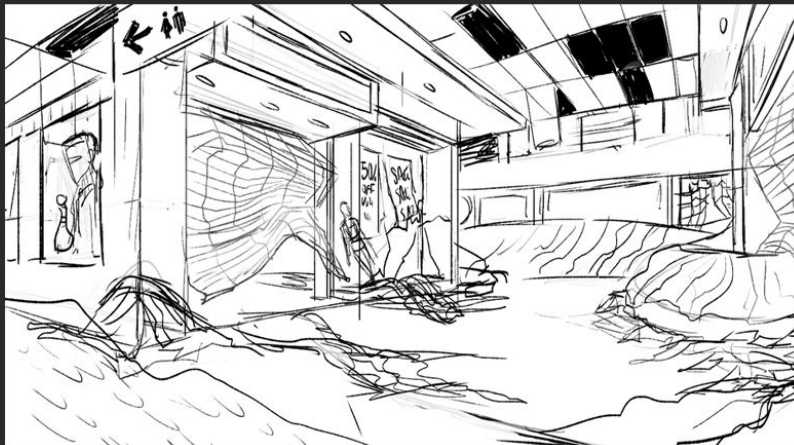
Poniendo la luz en el fondo, hacía a la piel de la serpiente el subject principal, a diferencia de las otras opciones donde lo principal parecía el explorador.

Además, la luz solar tiende a ser más fuerte e ilumina mejor un espacio.

En esta etapa defino valores para que todos los elementos tengan lectura.

el "BLOCKING"

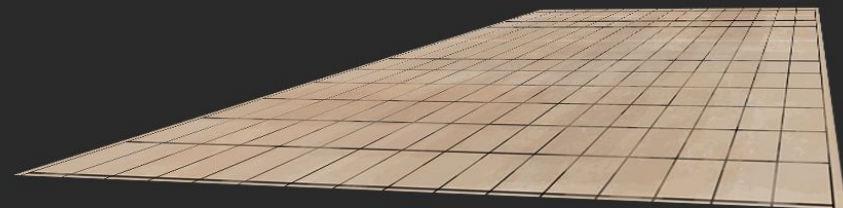
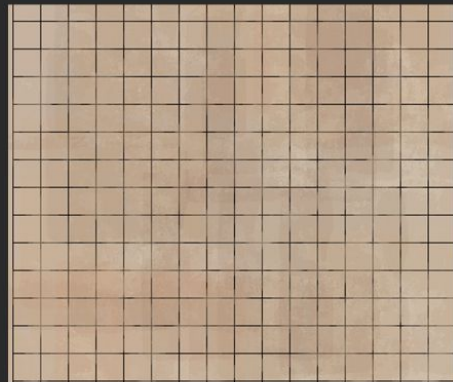
En este punto, empiezo a crear la estructura con formas (blocking) utilizando el boceto de guía, el cual defino más antes de empezar este proceso. Si bien el boceto me da una buena base, trabajo más de cerca con mis imágenes de referencia para darle un aspecto más natural. Mantengo la cantidad de textura limitada porque esa la voy a agregar en el siguiente paso.



Este proceso lo realizo con la herramienta de laso poligonal



Texturizo ligeramente con este pincel.

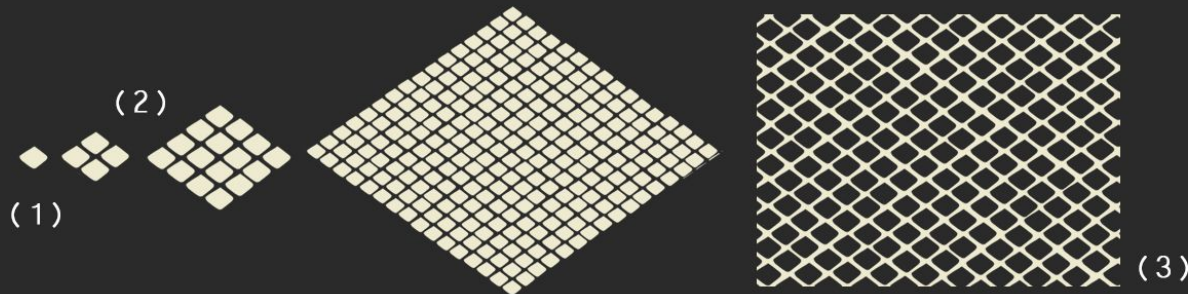


Para patrones en perspectiva, siempre las creo de manera bidimensional, y la coloco en la perspectiva utilizando las herramientas de transformación.

la MUDA DE SERPIENTE



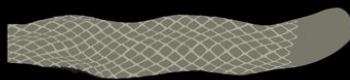
Con texturas complejas, trato de encontrar la unidad más simple y parto de ahí para crear patrones más intrincados. Para la piel de la serpiente, la unidad más pequeña era una de las escamas, así que hice un pequeño rombo (1) que multipliqué varias veces (2). Procuro que la forma principal no sea totalmente perfecta para que, al momento de multiplicar se vea orgánico. El patrón de la piel lo creo con el espacio negativo. (3)
Probablemente haya maneras más fáciles de abordar este tipo de texturas, pero así hice ésta.



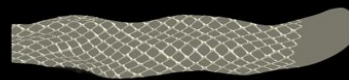
Cómo aplicarla:



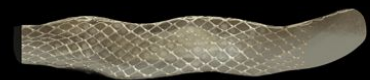
Creo una base que tenga la forma de la muda de serpiente.



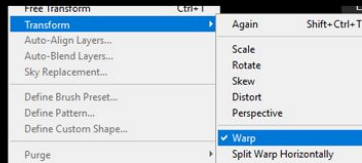
Adapto la textura a la case con la herramienta de transformación en modo warp.



Le doy un aspecto tridimensional.



Agrego el resto de la textura utilizando el pincel texturizado.



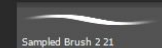
los ACABADOS

Una vez que tengo mi blocking, ahora es momento de texturizar y pulir. Es mi parte favorita de hacer escenarios porque aquí es donde le empiezo a poner elementos narrativos.

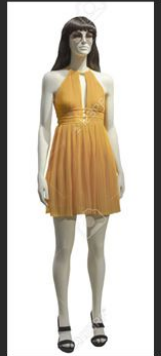
Aplico una textura general muy sutil a todas las superficies con este pincel



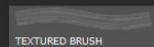
Para estas marcas de agua utilizo este pincel



El maniquí es una foto de stock



El desorden del suelo está puesto de manera que indique que por ahí pasa la serpiente.



Este pincel para las huellas de la serpiente en el suelo.

Este pincel sirvió para hacer textura de vidrios rotos



la ILUMINACIÓN

Como la iluminación la establecí desde el principio, ya sólo es cuestión de aplicarla con los colores correctos.

Primero hago el pase de sombra utilizando una capa en modo multiply, excluyendo el área de luz



Después agrego la luz del área iluminada y la de rebote sobre las demás superficies



Agrego efectos de iluminación



el PERSONAJE



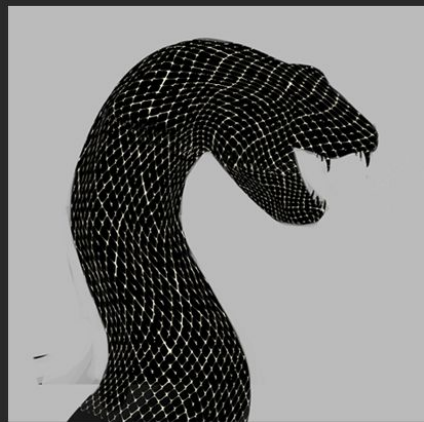
Como pudieron ver a lo largo del proceso, el personaje pasó por muchas transformaciones. E algún momento de hecho consideré que fueran dos personas, pero mejor lo dejé simple e hice una chica compun y corriente.

Busqué referencia de campistas, ya que buscaba una pose que reflejara "exploración".



la TITANOBOA

Para texturizar la serpiente, utilicé el mismo método que para la muda de piel. No le pongo mucho detalle a la iluminación de las escamas porque de todas maneras va a estar muy oscura en la imagen.



Y, ¡voilà!