

“BLACK PHANTER”

Memoria de las fases en la producción del proyecto final.

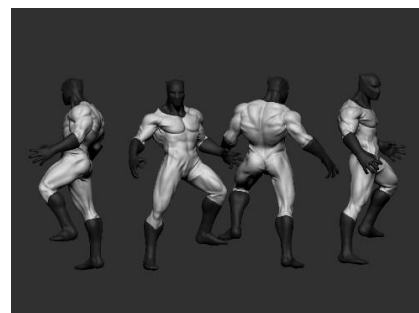
Hola, como ya he anunciado anteriormente, Black Panther, elegí este personaje de Marvel porque no lo conocía, me gustó mucho su trasfondo y en breve van a realizar una película del mismo. Al principio me exija a mí mismo una pose muy compleja, no haciendo mucho caso a los consejos de David, lo cual me llevo a un retraso en el trabajo al no estar nunca contento con la musculación y correcto diseño de la postura anatómica. Una vez pasada esta fase de bloqueo y decidir empezar desde cero el 21 de diciembre del año pasado, paso a detallar y comentar las fases del trabajo realizado:

FASE 1_POSE



Una vez elegida la pose, hecha con maya base en baja y ZSphere, buscando dar la postura que de esta imagen me inspire.

FASE 2_MODELADO



Esta es la fase en la que le dedique el máximo de horas y observación y mirar miles de referencias de anatomía y vistas de deportistas, para observar el comportamiento de los musculos, ya que el traje del personaje es todo ceñido como un neopreno y sin capa ni complementos que disimulen algunas partes del cuerpo. Contento con los resultados de la observación y trabajo de modelado con pinceles clásicos de Zbrush me plante algunas arrugas.

-Pinceles: Move, stendadr, damsatndadr, hpolis ...

FASE 3_TEXTURIZADO

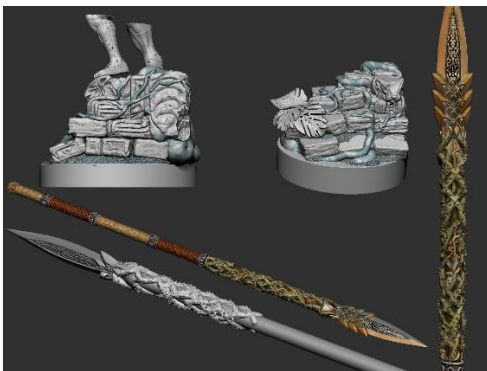


Fase técnica y de mucha paciencia, ya que, al perder la simetría y todas las cintas de goma, una a una las fui dibujando como a continuación detallo:

Primero muy pendiente siempre del pincel Morph Target, ya que cada vez tenía que borrar desactivar y activar según con la técnica Lazimouse y pincel Clai Tubes, tableta desactivada y Dynamic para que el tamaño del pincel fuera siempre el mismo según casos 5, 10, 15. Una vez terminado todo el traje, tenía que texturizar un relieve en el neopreno y no en la cistas. Aplicando otra vez Morph Target para con la herramienta Surface/Noise y decidir la forma correspondiente en la casilla Morph Target, seleccionas Switch y con el pincel Morph y lazimouse a pintar todo el traje para ver el las partes dibujadas el relieve

Las partes doradas las hice con Extrac y luego Panel LoopS y algo de Move y Dam Standard.

FASE 4_ARMA Y PEANA



Partiendo de un cubo y con las técnicas y pinceles de modelado y texturizado fui diseñado los bloques de piedra. Las raíces las comencé con el pincel Curve Tube y con Move las fui colocando a gusto, algo de Noise y Alphas para texturizar y arreglado. La lanza, en el caso que la enredadera de pinchos con el pincel Curve Tube y duplicando si se daba el caso. El filo con el pincel ZModeler y sus técnicas y unos Alphas para las filigranas.

FASE 5_RENDER



Render y capturas. Zbrush y Photoshop.

Render, siguiendo un tutorial en YouTube para renderizar trabajos de Zbrush, alitocarioca1.
Para realizar el trabajo con Photoshop seguí un tutorial de Idelfonso Segura sobre iluminación de un personaje.



Trabajo finalizado y agradecer a las personas que se han preocupado en todo momento el buen desarrollo del curso online y una mención especial a David Fernández Barruz por su paciencia y buen hacer en enseñarnos sus valiosos conocimientos en el mundo 3D.

Gracias