

# Haciendo una ilustración con ZBrush

## TUTORIAL

Por Saltapiedras

La tarde del 15 de noviembre estuvimos haciendo un paisaje con naves, y os comenté que dejaría en el foro un tutorial con todos los pasos necesarios para crear la ilustración, con el fin de que no olvidéis y podáis recurrir a él en caso de duda. Aunque las montañas del fondo no llegamos a hacerlas, las incluyo en el tutorial para que quede completo.

### TERRENO

- Tool>Plane eD>Make Polymesh 3D.
- Situarse en el canvas.
- Pulsar Edit.
- Texture>4096x4096>New.
- Tool>Texture>GUVtiles.
- Subdividir 6 veces.
- Tool>Display Properties>Double.
- Entrar en Projection Master y marcar: Colors, Fade, Deformation y Normalized. Pulsar Drop Now.
- Modelar y pintar con Directional Brush y el stroke Drag Rect, utilizando los alphas 7, 8, 15, 22 y 25.
- Salir de Projection Master.
- Rotar y acercar el terreno.
- Entrar de nuevo en Projection Master para aplicar más detalles.
- Salir de Projection Master y situar el terreno en el canvas, en la posición final.
- Duplicar terreno, rotar y alejar para crear distancia.
- Salvar el terreno.
- Salvar el documento.



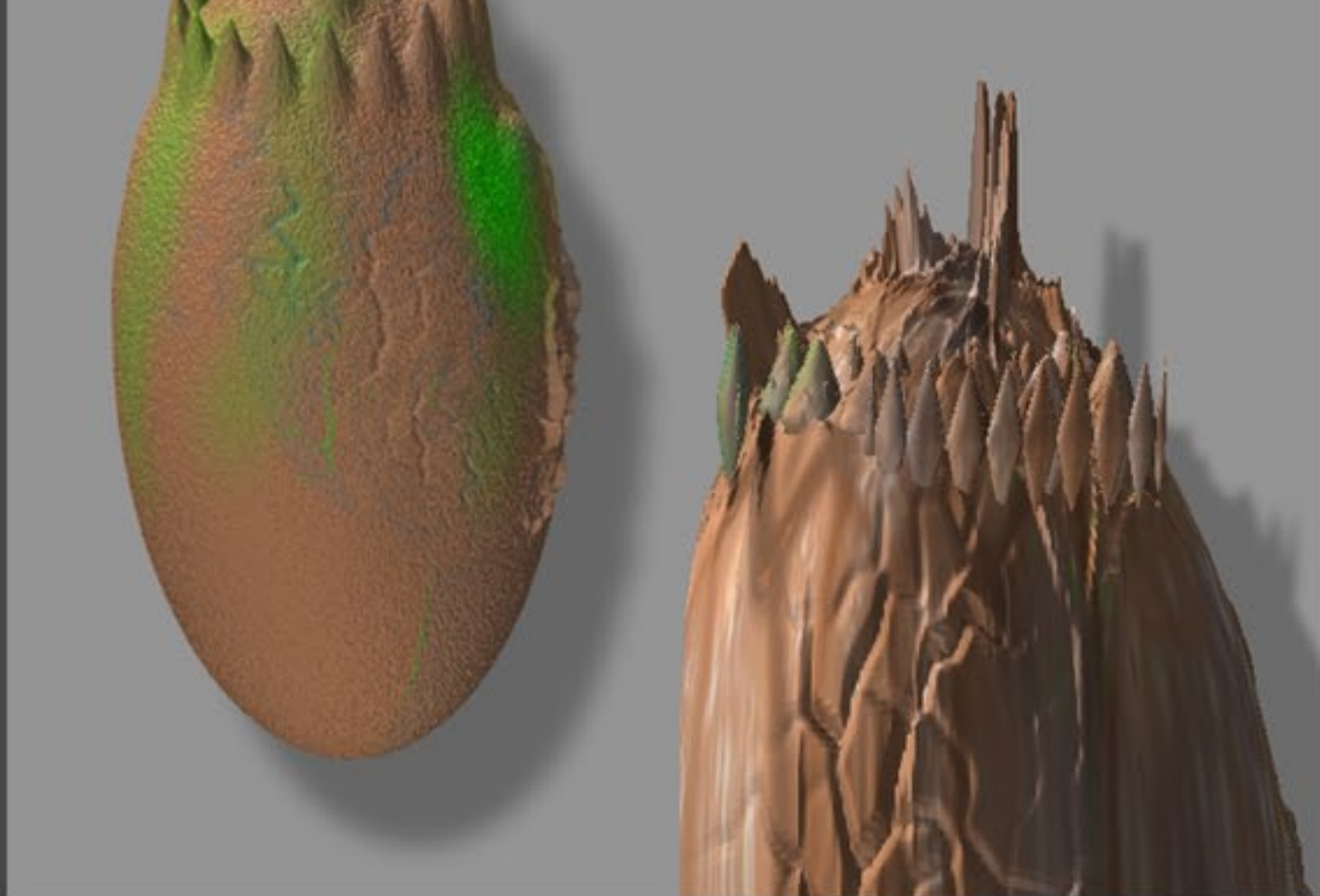
### CIELO

- Layer>Create.
- Tool>Plane eD>Make Polymesh 3D.
- Situarse en el canvas, escalar y alejar hasta que ocupe toda la layer y quede al fondo.
- Aplicar el material Flat Color y pintar con Directional Brush, el stroke Drag Rect y los alphas 01, 22 y 34, el 54 para las nubes.
- Salvar el documento.



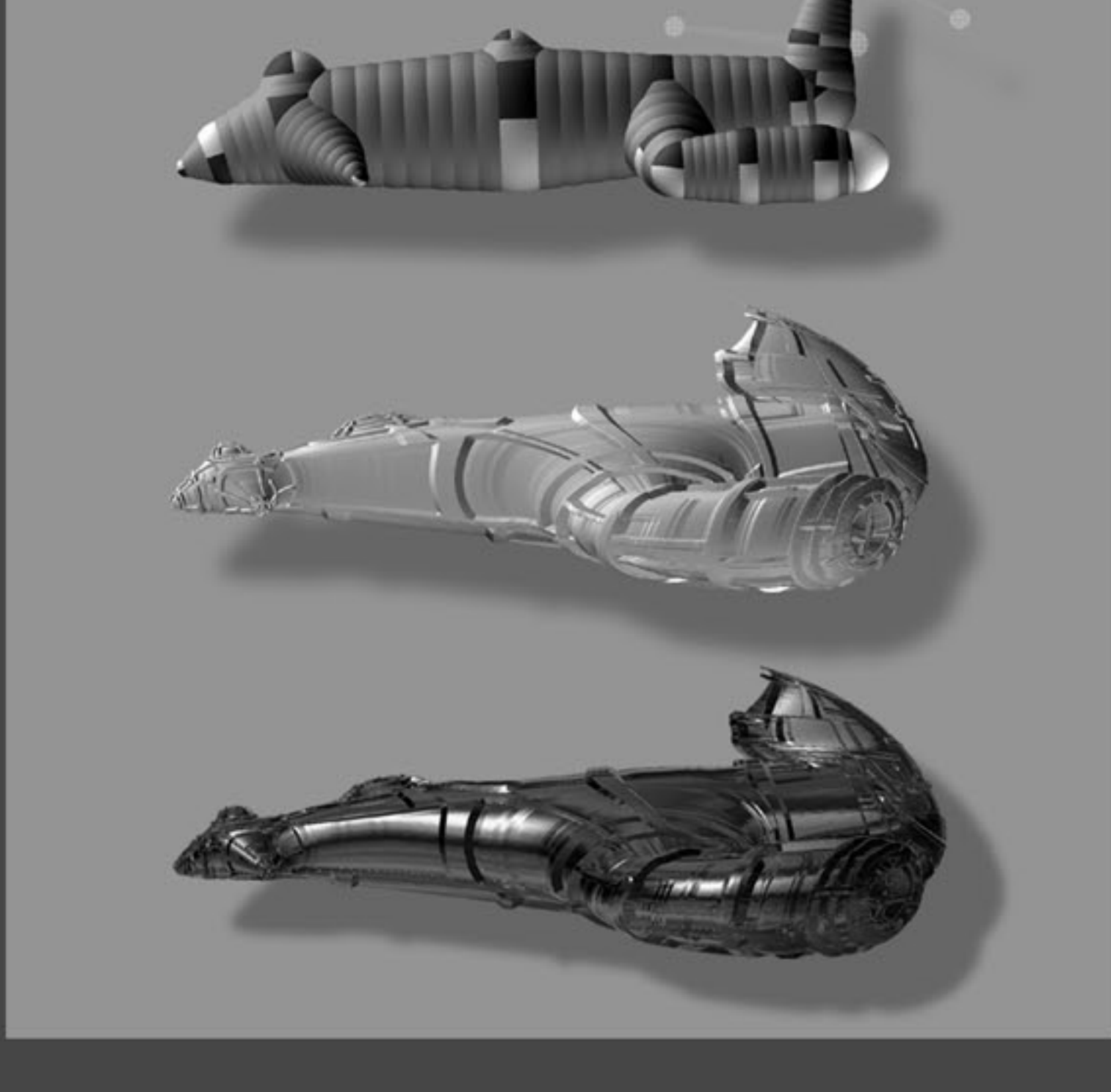
### MONTAÑAS

- Layer>Create.
- Tool>Sphere 3D>Make Polymesh 3D.
- Situarse en el canvas.
- Pulsar Edit.
- Elegir color. Texture>4096x4096>New.
- Subdividir 3 veces.
- Deformar con Move y estirar la Sphere con Tool>Deformation>Sice en la dirección Y.
- Entrar en Projection Master y marcar: Colors, Fade, Deformation y Normalized. Pulsar Drop Now.
- Modelar y pintar con Directional Brush y el stroke Drag Rect, utilizando los alphas 7, 8, 15, 22 y 25.
- Salir de Projection Master.
- Presionando Ctrl, pintar como máscara algunos puntos en la parte superior.
- Tool>Masking>Inverse.
- Tirar de los puntos con Move.
- Situarse en el canvas, duplicar y alejar.
- Salvar la montaña.
- Salvar el documento.



### NAVES

- Layer>Create.
- Tool>ZSphere
- Situarse en el canvas.
- Pulsar Edit.
- Transform>X Symmetry.
- Añadir ZSpheres hasta dar forma a la nave.
- Añadir para la cola algunas ZSpheres fantasma.
- Tool>Adaptive Skin>Density 6.
- En Texture aplicar Txtr13.
- Tool>Masking>Int.
- Poner Texture en Off.
- Tool>Deformation>Inflat valor positivo.
- Tool>Masking>Clear.
- En Texture aplicar Txtr32.
- Tool>Masking>Int.
- Poner Texture en Off.
- Tool>Deformation>Inflat valor negativo.
- Tool>Masking>Clear.
- Deformar la nave con Scale y Move.
- Aplicar el Material ReflectMap y elegir un color.
- Salvar la nave.
- Colocar la nave en el canvas, duplicar y alejar.
- Pintar detalles en las naves con las alphas 10, 11, 17, 29 y 33.
- Salvar el documento.



### ILUMINACIÓN Y RENDERO

- Pulsar AAHalf para suavizar la imagen.
- Activar Light>Shadow>ZMode. Light>Shadow>Intensity 100, Rays 50, Aperture 50.
- En el menú Render marcar Shadows, Depth Cue y Flatten. Pulsar Best.
- Salvar el documento.
- El documento deberá tener 4 layers.



### Retoques en Photoshop

