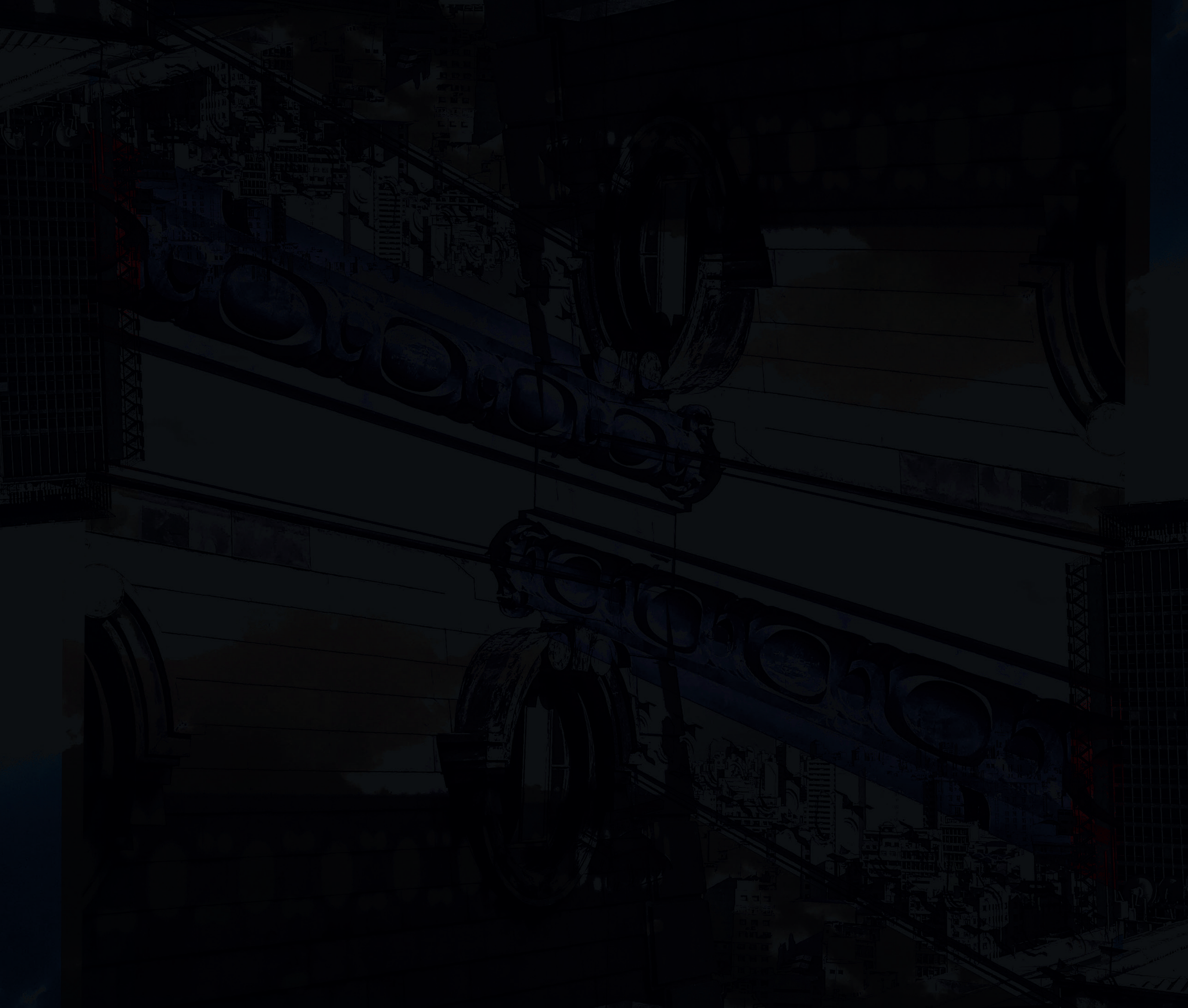
SURVIVOR

REINO DOS PESADELOS

Renan Araujo Caetano

RELATÓRIO DE PROJETO



ÍNDICE

5 - Intro

6 - EU

10 - RASGAR

15 - VISUAL

22 - CENÁRIO

39 - PERSONAGENS & CRIATURAS

Intro

Meu nome é Renan Araujo, sou aluno do curso de Design Gráfico da UNESP de Bauru/SP, este é o relatório do meu trabalho de Conclusão de Curso, orientado pelo Prof. Dorival Rossi. Aqui eu relato todo o meu processo criativo, com grande foco técnico e contado sob minha perspectiva.

Sorok é um projeto pessoal que consiste na direção artística de um videogame de horror, onde eu produzo uma série de peças de concept art. Durante o processo eu mesclo técnicas 2D e 3D para produzir ideias visuais de personagens, monstros e cenários. Toda a história e estética do jogo foi idealizada por mim com referências em games e filmes de horror populares.

O projeto tem um grande caráter de aprendizado e experimentação, e isto é evidenciado pelas diferentes metodologias que eu utilizei na produção das peças.

EU

O Sorok é um projeto que interage com temas pesados e visuais obscuros, então para contextualizar e tirar um pouco da tensão, é interessante contar um pouco sobre mim e do porquê eu ter escolhido um TCC voltado para games e horror.

Meu nome é Renan, tenho 23 anos, nasci em Santos, sou baixinho, gosto basicamente de videogame, cerveja, música e design.

Trabalho como designer freelancer, mas almejo me tornar um artista na indústria de jogos e filmes.

Eu músico

Eu

Eu santista

Turma Design B, UNESP/bauru, 2017

Tive uma boa turma na faculdade e a UNESP foi um ambiente bem receptivo, mas eu nunca me aproximei muito de ninguém.

Nunca fui o aluno mais talentoso, nunca tive as melhores notas ou fiz os melhores trabalhos.

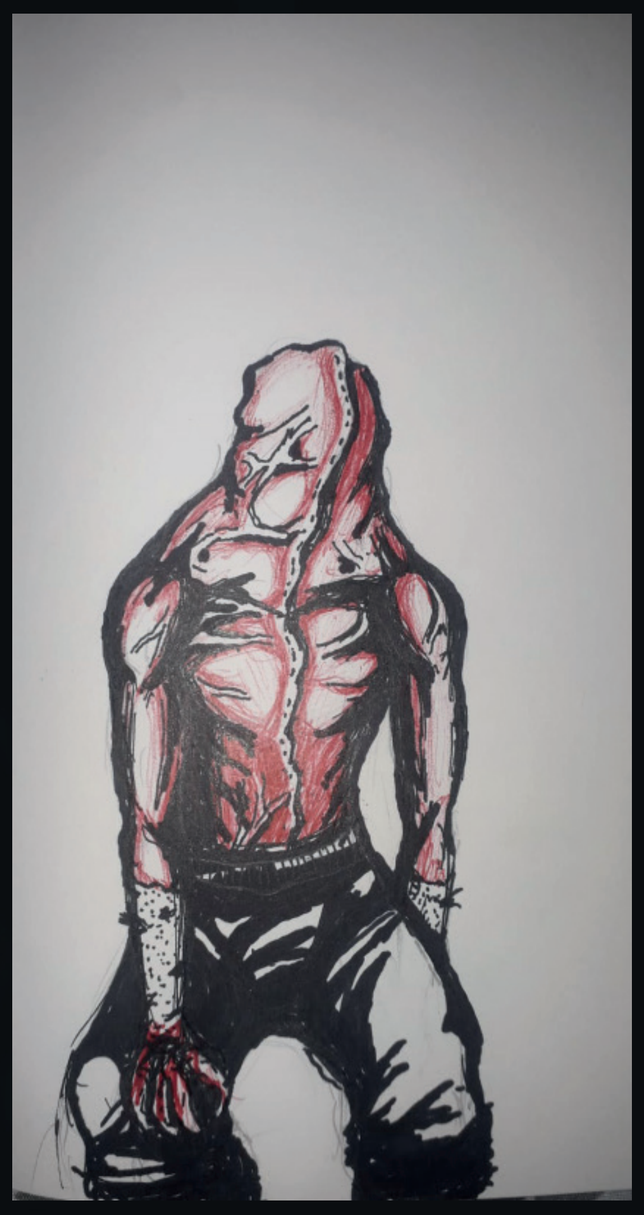
A adaptação para a vida longe da família e a uma cidade nova não foi fácil, 2018 foi um ano muito difícil psicologicamente para mim pela minha dificuldade de me encontrar como profissional e artista, pensei em desistir do curso várias vezes. Isso refletiu no meu corpo, eu dormia muito, emagreci dez quilos e tinha pesadelos constantes. Nesses sonhos eu vagava por uma versão distópica e deturbada de Bauru, com criaturas a cada esquina, pessoas que eu nunca vi na vida tentavam escapar, muitas vezes passando uma por cima das outras.

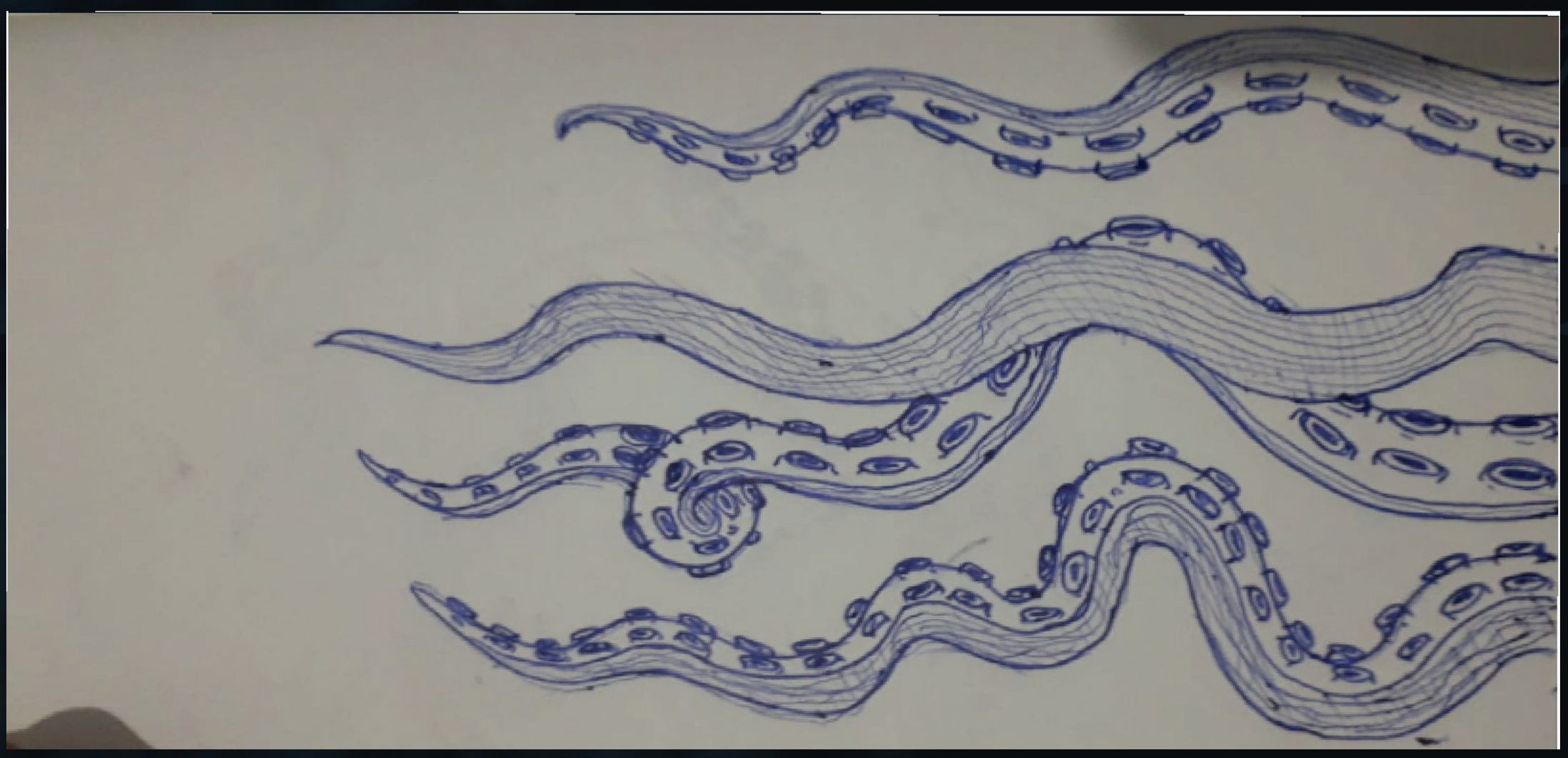
Esse conceito conversava muito com várias obras de horror que eu consumia e me motivou a canalizar minha força criativa ao redor disso, a frase que vinha na minha mente era:

E SE ESSE LUGAR ONDE EU ANDO NOS MEUS SONHOS FOR REAL?

A ideia pro projeto saiu desse contexto

Eu rabiscava alguns monstros que eu via nos meus sonhos, e passei assistir filmes de horror frequentemente, dessa forma eu comecei a me acostumar com o visual mais violento e grotesco:





RASGAR

Antes mesmo de começar a produção das imagens meu foco foi fazer um setting que justificasse as peças produzidas, e serviria como uma guideline para o visual dos cenários e das personagens.

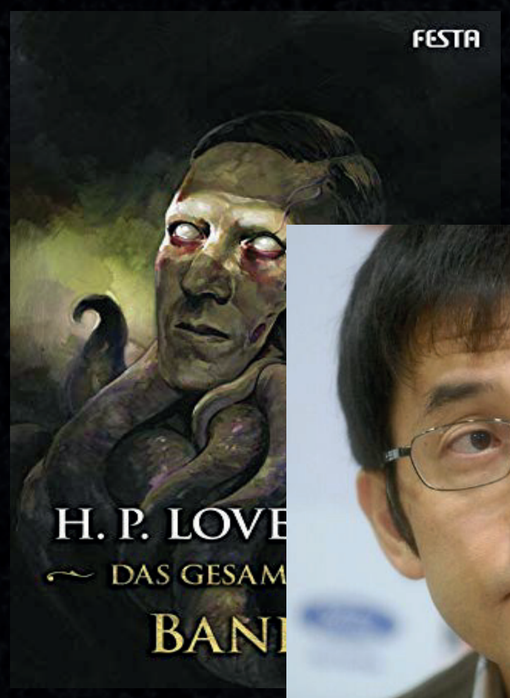
A linha mais importante para eu fazer essa história é fazer com que o universo de Sorok funcionasse como um inimigo invisível, inevitável, implacável e imparcial, como uma força natural que testa as pessoas que interagem com ela, tanto fisicamente quanto mentalmente.

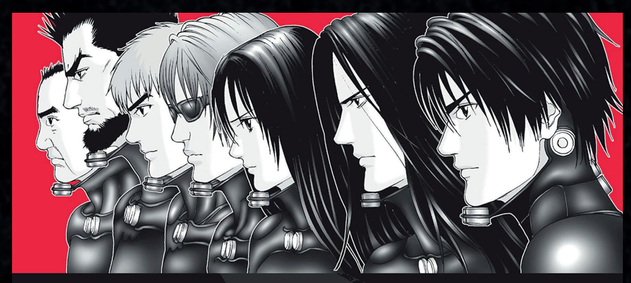
Eu não quis que tivesse uma explicação lógica mais profunda, ou uma origem definida, essa característica foi retirada de algumas obras de H.P. Lovecraft e seus livros de horror cósmico. Onde os verdadeiros antagonistas são algo tão maior que a humanidade, que entender sua origem é algo além da compreensão do homem.

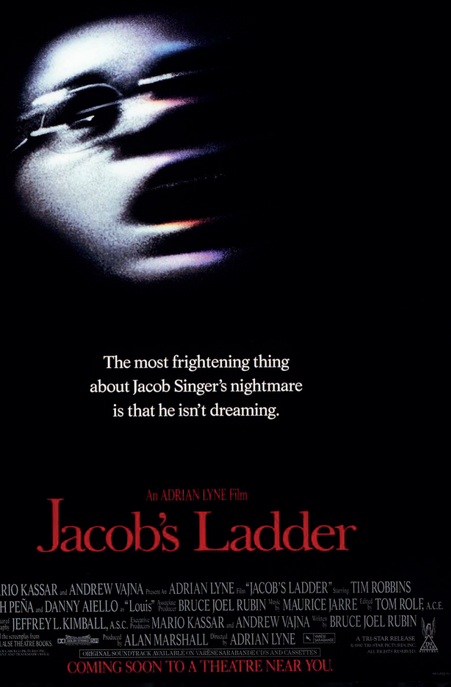
PALAVRAS E CONCEITOS IMPORTANTES

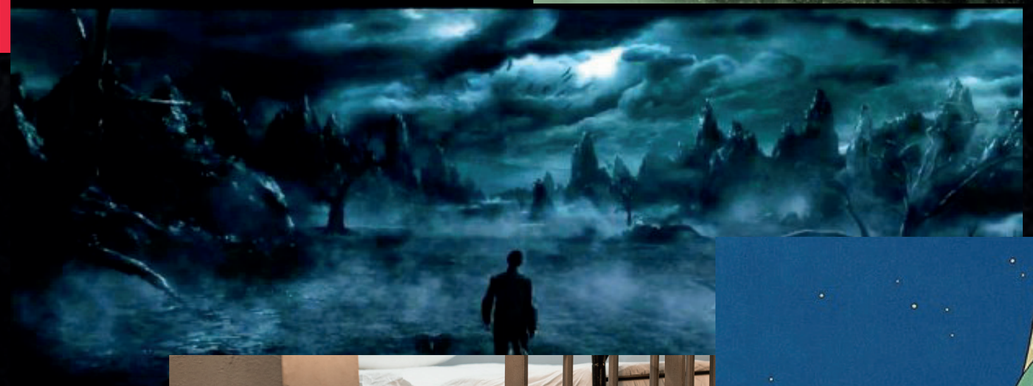
purgatório	**cósmico**	**violento**
noite	**dimensão**	**portal**
trauma	**vagar**	**névoa**
sonho	**tormento**	**projeção**
doença	**mente**	**alma**

REFERÊNCIAS









O Sorok:

Após uma experiência de quase morte em um atropelamento, Luana, enfermeira e residente na grande São Paulo, começa a ter terríveis pesadelos sempre que fecha os olhos. Sempre que dorme, é levada para uma versão distópica e infernal da grande metrópole paulista, onde existem monstros e criaturas horrendas vagando por toda parte, sempre perseguindo outros sonhadores.

Este universo paralelo se chama Sorok (”rasgar” em tupi antigo) e cria criaturas baseadas diretamente nos medos, inseguranças e traumas na psique de quem passar por ele. Se alguém morre no Sorok, morre no mundo normal por consequência de um ataque cardíaco. Toda a situação é vista como uma doença nova pelo público alheio, já que sempre que alguém tenta falar sobre acaba com uma crise de tosse e qualquer mensagem escrita sai como rabiscos para o público geral.

Na segunda noite que entra no Sorok, Luana encontra Ricardo, um policial militar que se feriu após contra um monstro alheio com um cano de aço. Luana forneceu os primeiros socorros, salvando Ricardo de uma possível hemorragia, e então os dois passam a vagar juntos, noite após noite.

O único modo de se libertar desse reino de pesadelos é achar e combater frente a frente seu demônio particular, coisa que será sem dúvida uma enorme provação para os dois personagens principais.

VIDEOS

Vídeo sobre o conceito de uncanny
https://www.youtube.com/watch?v=vSKtTBjSBg0

Silêncio dos Inocentes
https://www.youtube.com/watch?v=EzRHGS-HUdE

The Sky
https://www.youtube.com/watch?v=In4lDjT8Ab0

Titan of terror: the dark imagination of H.P. Lovecraft
https://www.youtube.com/watch?v=3M3L4VIZv-U

Dream Simulator
https://www.youtube.com/watch?v=HUd_ESteqcY

The Nightmare Artist
https://www.youtube.com/watch?v=dxRB4sdbIcw

VISUAL

Na hora de pensar numa identidade visual para o Sorok, eu comecei pela logo, que lhe concerne foi uma tarefa mais complicada do que eu pensei, ao olhar referências eu não achava nada que combinasse muito com a proposta.
Boa parte dos logos de filmes de horror são basicamente grandes letras serifadas em um fundo escuro:

Eu não quis nada desse tipo, o visual do meu projeto deveria ser sujo, como se a identidade visual tivesse sofrido alguma violência de algum tipo como se alguém tivesse provocado uma mudança violenta e cicatrizes foram deixadas.
Depois de pensar, lembrei de um logo que passava esse sentimento com maestria:

A estética deveria seguir essa direção, como algo mais sujo e distorcido. Então logo depois disso pensei em procurar peças artísticas que refletissem isso.

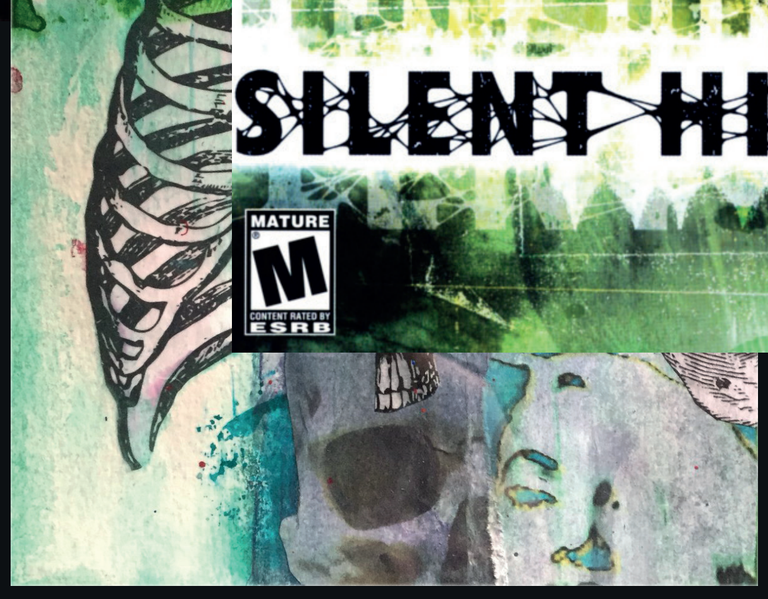
PALAVRAS E CONCEITOS IMPORTANTES

sujo
violentado

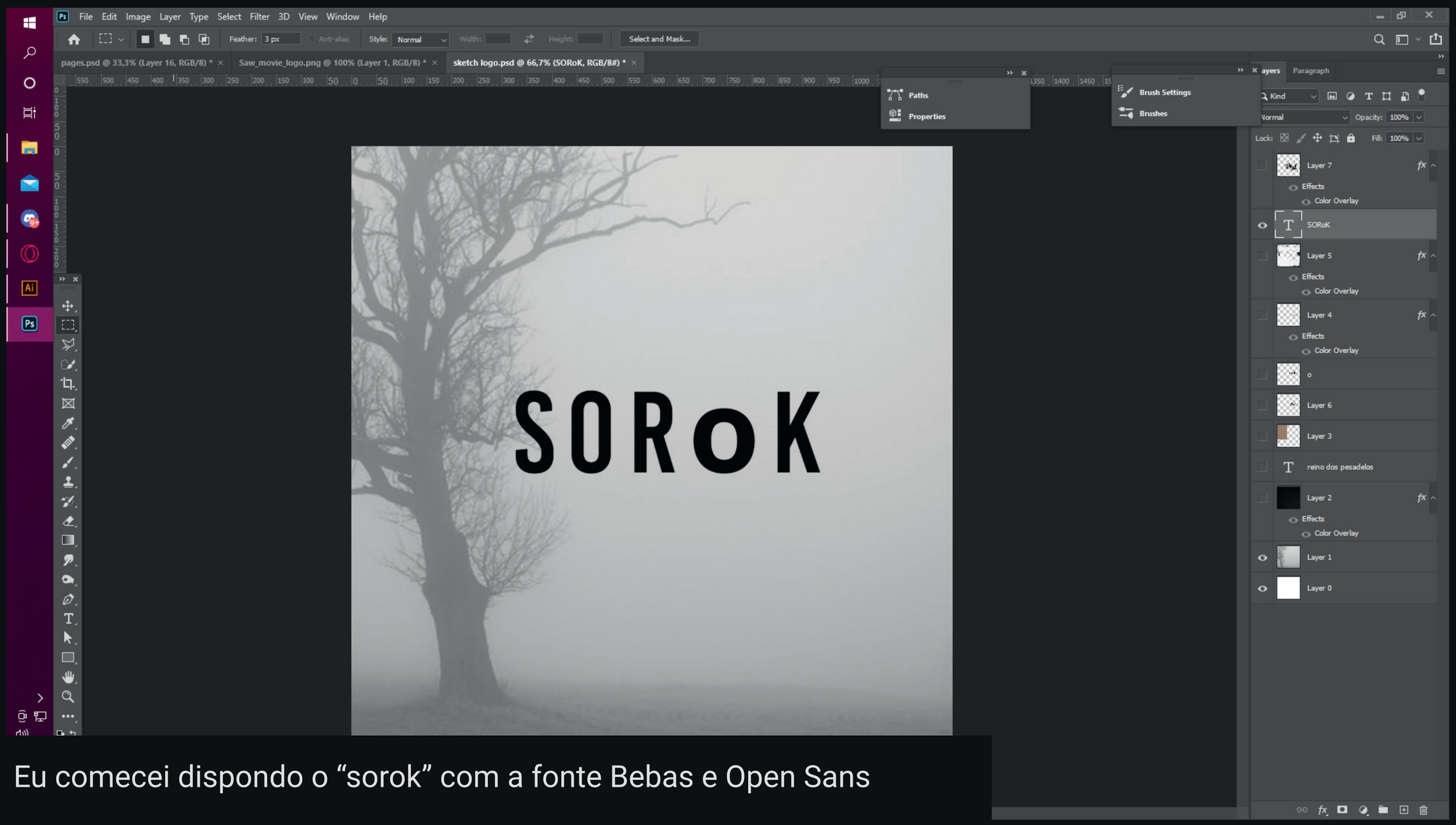
metal
cimento

confusão
industrial

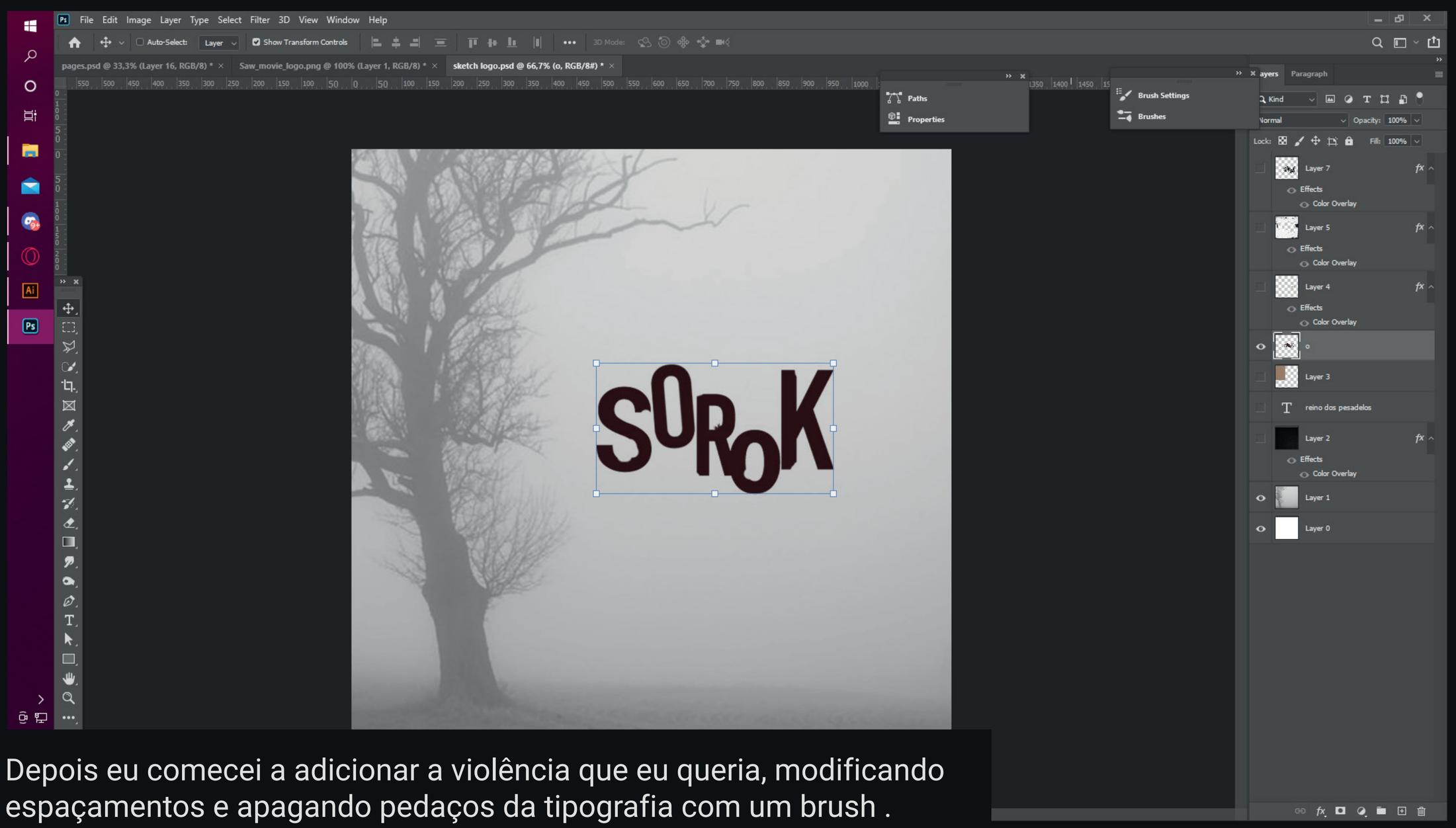
REFERÊNCIAS



O feeling que eu queria era mais na linha do logo do jogos mortais então comecei a trabalhar:



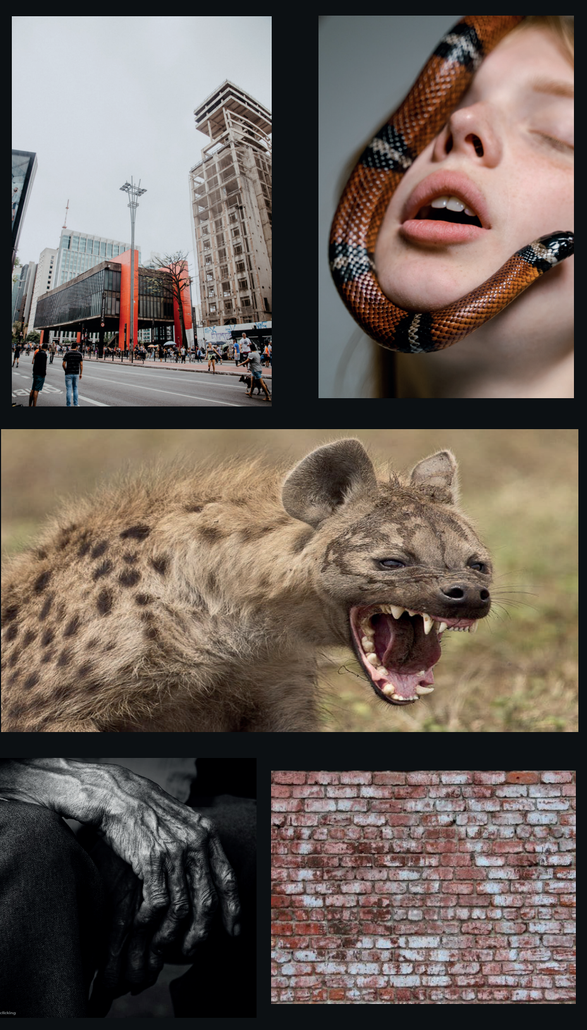
Eu comecei dispondo o “sorok” com a fonte Bebas e Open Sans



Depois eu comecei a adicionar a violência que eu queria, modificando espaçamentos e apagando pedaços da tipografia com um brush .

Após isso, eu adicionei algumas texturas com alguns brushes para dar o ar mais sujo ao logo e uma sugestão de movimento da esquerda para a direita.

Para o resto do visual, eu desenvolvi algumas experimentações com os modos de mesclagem do Photoshop com alguns modificadores.
Então fiz colagens com formas e cores que me dessem a sensação de perigo e medo, como por exemplo detritos e animais predatórios ou qualquer formato que fosse pontudo e quebrado.



Tendo essas técnicas e guidelines em mente, pude fazer uma capa pro meu jogo:

SOROK

VIDEOS

Francis Bacon: A Brush with Violence
https://www.youtube.com/watch?v=MgrO5za0lSY

Weird Surreal artworks by Anton Seminov
https://www.youtube.com/watch?v=qB7mZOlGGXA

Deftones – Rx Queen
https://www.youtube.com/watch?v=XxWildqgiKk

Death Grips - The Fever
https://www.youtube.com/watch?v=W43aQxzjyeM

Fantastic Collages From David Carson
https://www.youtube.com/watch?v=3IzgzdLoGwI

CENÁRIO

Agora todo o relatório toma uma característica mais técnica e menos artística. Eu precisava dar vida a esse mundo invertido que eu criei, e nunca fiz nenhuma concept art de cenário ou enviroment, mas tinha uma visão bem específica de como eu queria que o reino dos pesadelos parecesse.

Primeiramente, todos os cenários seriam baseados em localidades reais de São Paulo, e com um visual que tivesse como principal influência o game Silent Hill, mais visualmente análogos ao “otherworld” do que o “fog world”, porém com uma paleta de cor mais desaturada e uma estrutura física mais variada.

Fog World

Otherworld

PALAVRAS E CONCEITOS IMPORTANTES

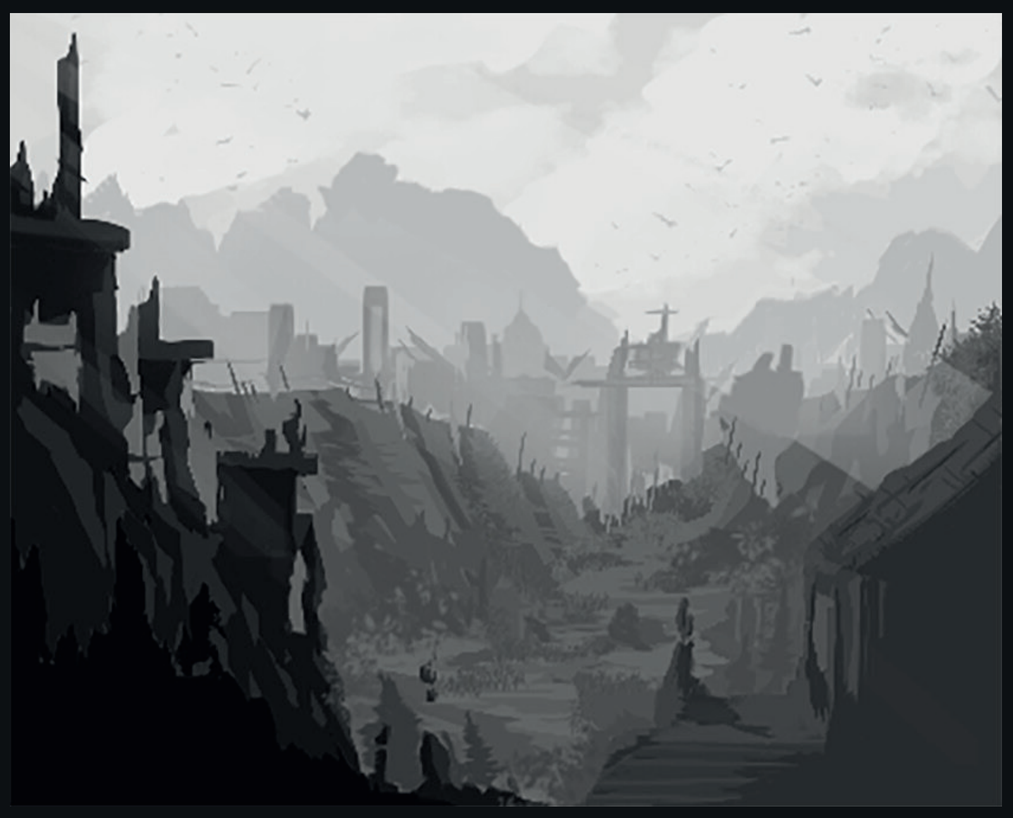
sombra
detrito

liminal
ferrugem

urbano
fusão

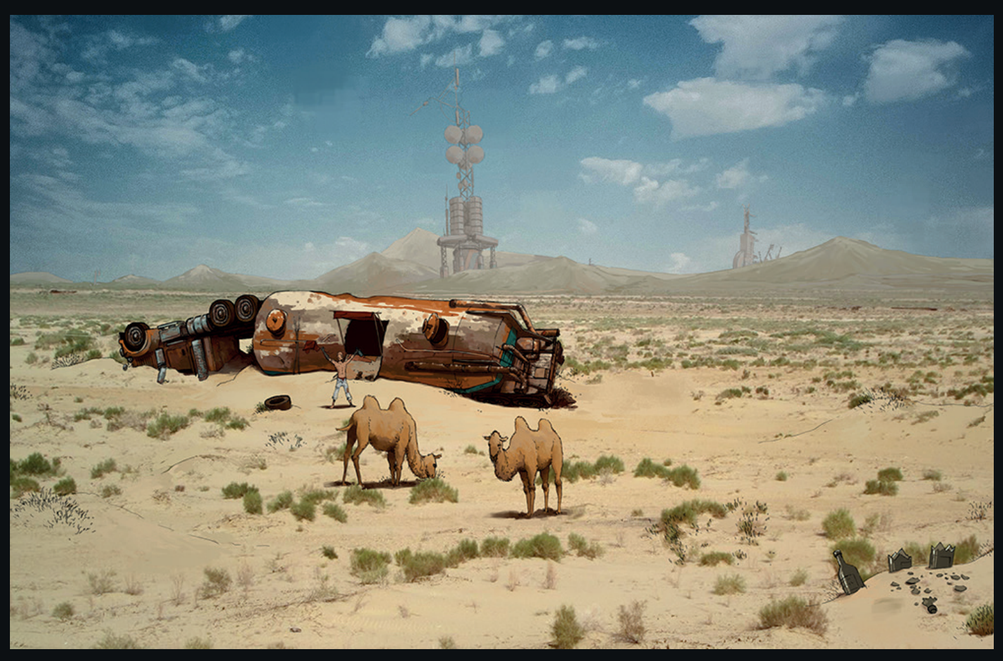
REFERÊNCIAS

Após estudar bastante sobre como estruturar um cenário ou uma landscape, cheguei a alguns padrões que me ajudaram:



Coisas mais próximas do observador tem valores mais escuros e detalhados, e coisas distantes são mais claras e menos detalhadas devido à atmosfera terrestre.

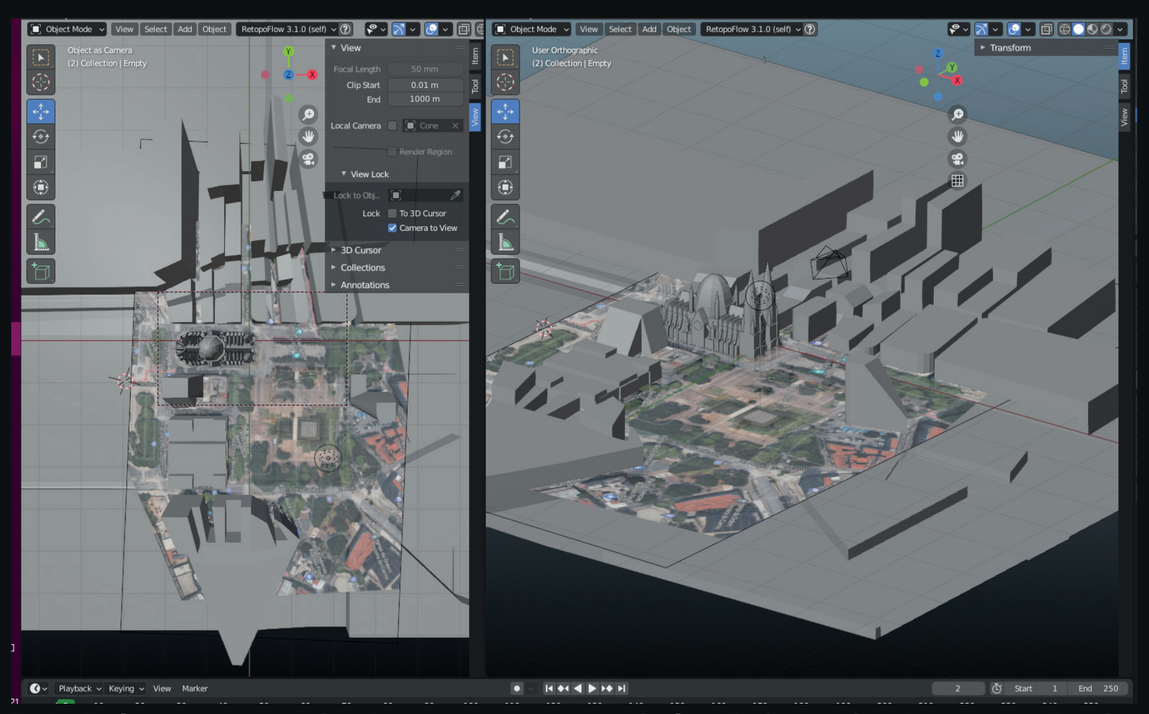
Neblina é algo ótimo para adicionar profundidade, porque estimula diferenças mais abruptas de contraste entre o fore, mid e background.
Silhuetas e sugestões de formas são bons para melhorar a atmosfera do cenário.

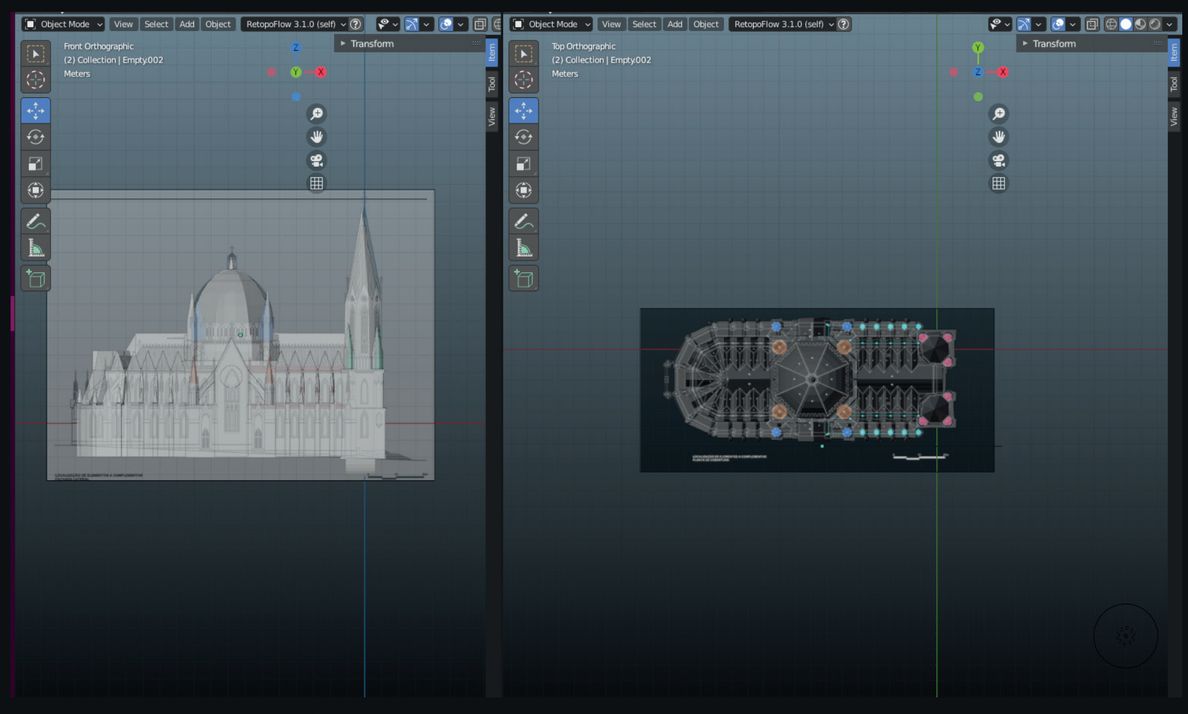


Usar fotografias para extrair perspectivas e texturas pode melhorar muito a qualidade do produto final.
E é uma prática bem comum na indústria.

A primeira localidade que eu achei ter potencial era a Praça da Sé e sua Catedral:

Infelizmente o local era bem arborizado e isso atrapalhava a minha captação de referência visual.
Então eu procurei a planta da catedral e uma foto aérea na internet e fiz um modelo 3d no Blender.

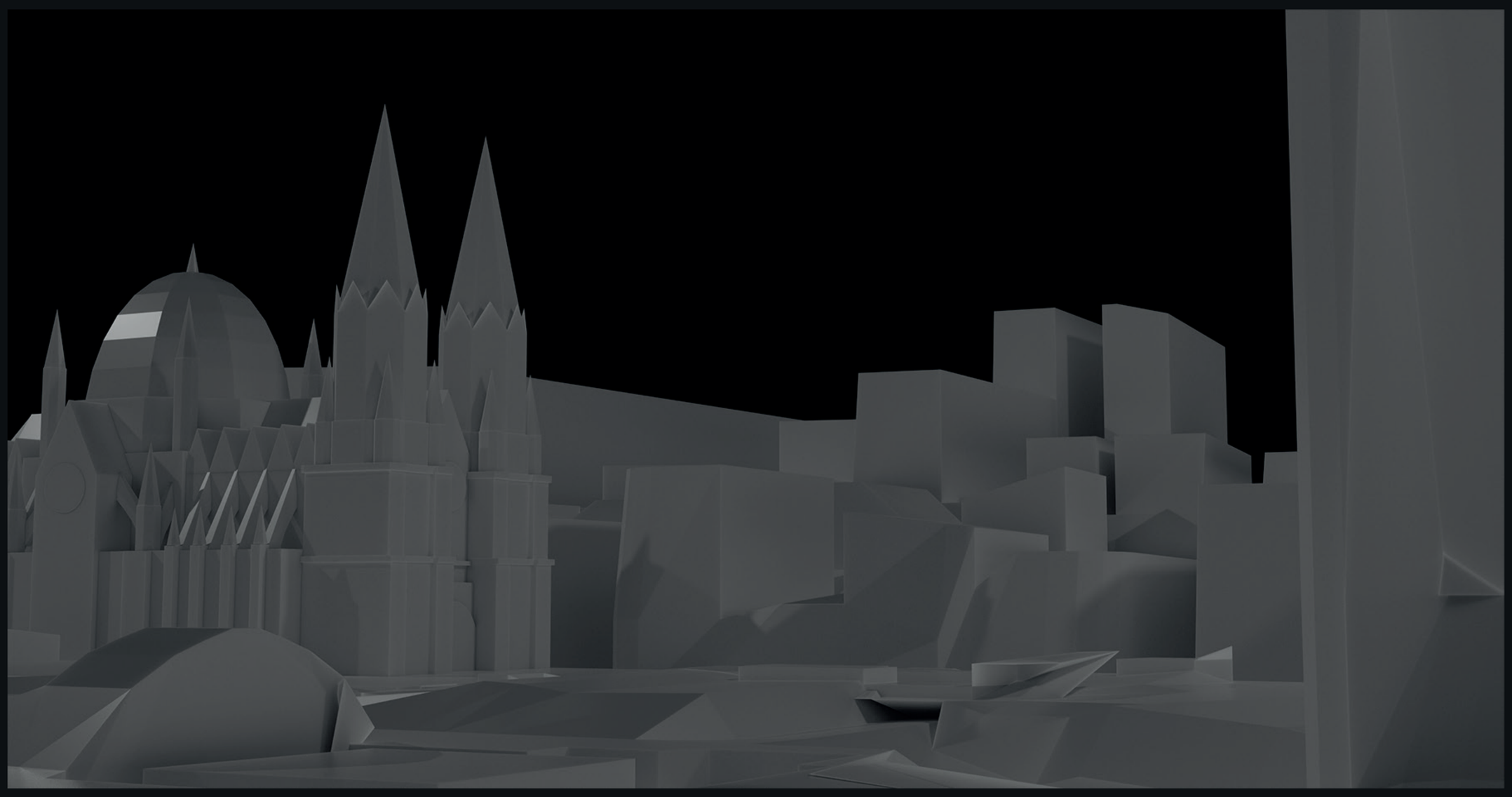




Inicialmente achei que um modelo 3d poderia me ajudar com as perspectivas.

É normal entre artistas de cenário, a utilização de modelos 3d para conseguir uma liberdade maior entre ângulos diferentes no espaço.
Penso que eu acabei gastando muito tempo fazendo isso da maneira mais fiel que eu conseguia, coisa que tornou esse cenário o mais demorado de todos (3 semanas) e com a menor qualidade final, devido a minha inexperiência com esse tipo de arte até aquele momento.

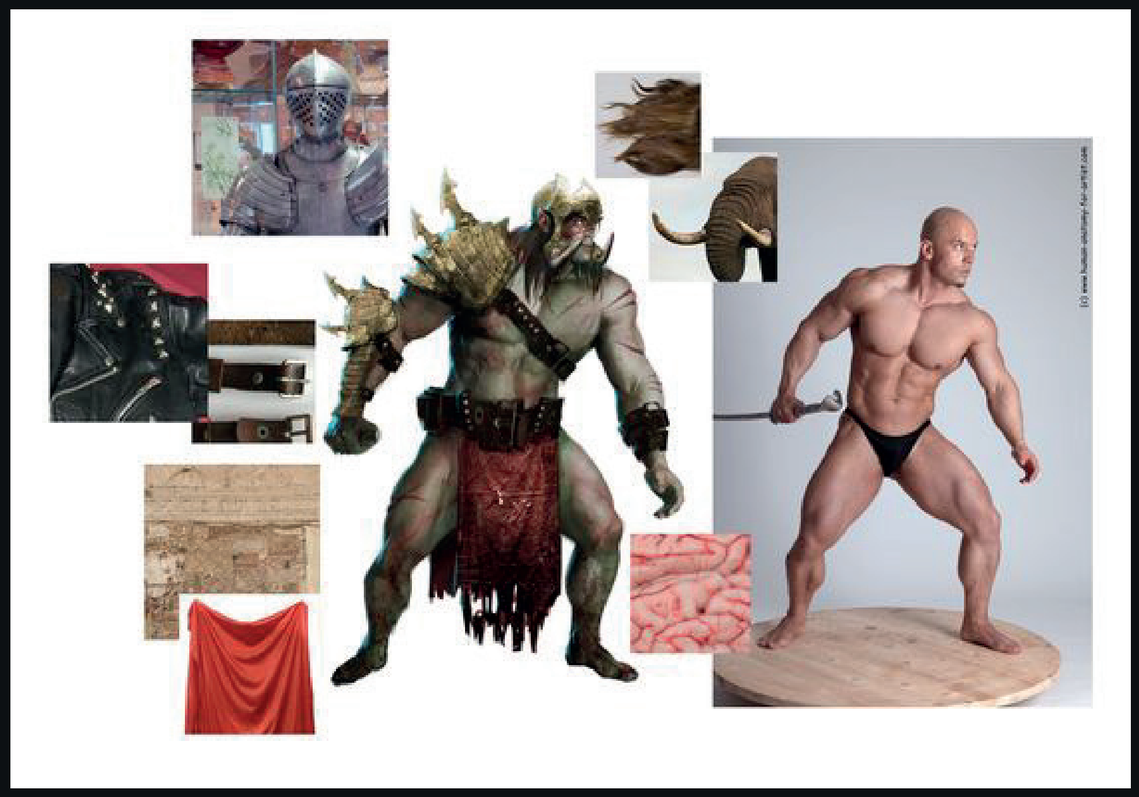
No final eu terminei com esta blocagem:



Atribuí os valores de cada plano:

Acrescentando os detalhes com pintura :

Comecei fazendo a arte em grayscale, já que a arte final teria pouca cor de qualquer jeito.
Fiquei bem indeciso com alguns elementos desse cenário, e fiz varias mudanças, dentre elas foi a de começar a usar “PhotoBashing” que é a técnica de usar texturas e partes de fotografias para integrar parte da concept.



SOROK
SÉ

Para o segundo cenário, eu queria ver a parte de baixo de uma ponte, então escolhi o “MINHOCÃO”, uma via elevada de São Paulo que eu sempre achei meio assustadora.
Dessa vez eu preferi utilizar o Google Maps ao meu favor, e achei uma vista interessante da via elevada, aumentei o FOV para o máximode modo a melhorar a profundidade.

Eu gostei dessa localidade em específico porque eu pensei em puxar o foco para os apartamentos bem no centro da foto, e puxar algumas luzes abaixo da via elevada.
Deste cenário em diante, eu evitei modelar tudo em 3d antes e usar a estrutura e a perspectiva presente na foto do maps, pois assim me pouparia tempo e serviria melhor como um ponto de vista mais humano, para dar uma ideia de como seria andar pelo Sorok e suas ruas.

Blocagem inicial com valores gerais:

Detalhes com valores locais e alguns degradês:

Aplicação de texturas e elementos com photobash e pintura:

MINHOCÃO
SOROK

Na hora de fazer o terceiro cenário, pensei em juntar dois lugares distintos e montar uma estrutura nova, seria uma parte mais ao final do game, e o Sorok progressivamente tornaria a metrópole mais caótica e distorcida, a ponto de criar novas construções.

Itaquaquecetuba, Zona Leste

Parque Savoy City, Zona Leste

Blocagem com valores gerais:

Adição da estrutura ao longe:

Adição de texturas por photobash e pintura:

SAVOY
SOROK

VIDEOS

The Fundamentals of Landscapes
https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y

ABANDONED HOSPITAL Concept Art Timelapse
https://www.youtube.com/watch?v=4BY8abvEPUo

How To Sketch Landscapes
https://www.youtube.com/watch?v=_e6wTOuJ20M

Design Cinema - EP 98 - Cinematic Lighting
https://www.youtube.com/watch?v=om6uEktFodA

Last of Us 2 Concept - The Church
https://www.youtube.com/watch?v=9ETLisBLe6E

Concept Art is Dead
https://www.youtube.com/watch?v=CYbYvImd7Bw

INFECTED - Concept Art Environment Design
https://www.youtube.com/watch?v=jG6DU1aWoDM

PERSONAGENS & CRIATURAS

No universo do Sorok as criaturas são criadas baseadas nos traumas psicológicos mais profundos de qualquer pessoa que entra, como se cada um tivesse um demônio pessoal.
Luana e Ricardo lidam com monstros de vários outros sonhadores em sua jornada, mas com certeza os mais importantes são os que nasceram de seus próprios medos.

Para fazer as concepts dos monstros e dos personagens eu quis fazer uma metodologia bem específica, mesclando modelagem 3D com pós-produção em 2D. Eu tive como grande referência a metologia do Rafael Grassetti, atualmente o diretor de arte nos estúdios Santa Monica, muito conhecido por seu trabalho no novo God of War.

É um workflow de renders rápidos esculpidos no zbrush e renderizados pelo Arnold, mas podem ser originados por qualquer motor de renderização, e é feito para uma sequência de imagens estáticas com uma alta pós-produção no photoshop.

ESCULTURA DIGITAL VS MODELO GAME READY

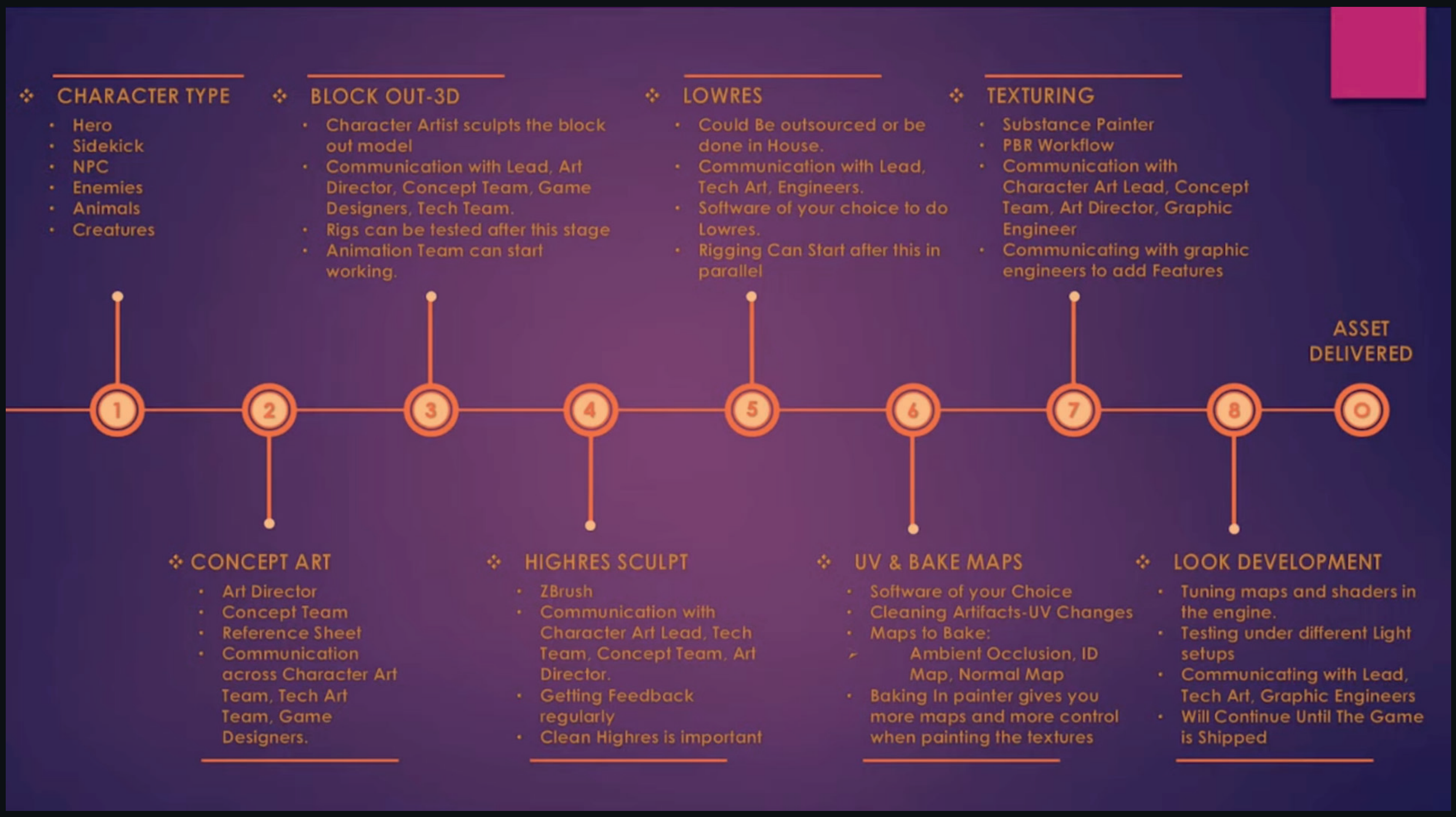
Antes de falarmos da produção em si, é interessante pontuar a diferença entre uma escultura digital e um modelo pronto para ser animado em uma engine (Unity, Unreal, Cryengine, etc...).

Uma escultura digital estática pode ter um número massivo de polígonos e não precisa se preocupar em otimizar sua topologia, coisa que difere muito de um modelo game ready.
Videogames são renderizados em tempo real quando o player interage com o ambiente, por isso a capacidade de processamento dos modelos é bem limitada e isso requer que a quantidade de polígonos seja limitada. Modelos prontos para jogo (game ready) precisam que sua superfície seja detalhada com um número otimizado de polys, para não sobrecarregar o hardware e sua animação ser possível sem deformações.

topologia não otimizada

topologia otimizada

PIPELINE PARA A PRODUÇÃO DE UM PERSONAGEM 3D JOGÁVEL.



1- Pré-produção
Neste estágio, é definido elementos históricos e contextuais da personagem, bem como seu papel no jogo.

2- Concept
Aqui um time de artistas tentam trazer o conceito visual da personagem a tona, geralmente com pinturas digitais 2D.

3- Blocagem
Os modeladores pegam as concepts como referência e colocam as proporções e formas maiores.

4- Hi-rez
Os detalhes mais específicos e pequenos são esculpidos no modelo

5- Low-rez
O modelo é decimado e passa por uma retopologia, onde sua superfície é otimizada para animação com o menor número possível de polígonos. Coisa que leva muito tempo e esforço.

6- UV mapping
UV map é um sistema de coordenadas que planificam o modelo low rez, assim texturas podem ser aplicadas em cima da superfície, mas sem aumentar o número de polys, sendo possível projetar os detalhes do modelo hi-rez no modelo low-rez a partir de mapas 2D.
ex:. Normal map, Bump map, displacement map.

7-Texturização
As texturas são geralmente feitas em softwares específicos (Substance Painter, Mari, Mudbox), e também são colocadas no modelo low rez em formato de imagens 2D.

8- Revisão e Desinvolvimento
O modelo low-rez com todos os mapas aplicados é testado na engine que o jogo é feito, assim acontecem otimizações visuais e funcionais.

O QUE EU FIZ:

A pipeline de produção de um jogo game ready é bem espessa, com vários profissionais envolvidos e pode ter uma duração de meses. Então eu preferi aderir à metodologia de renders rápidos do Rafael Grassetti para fazer as concepts dos personagens e dos monstros, mas nenhum dos modelos que irei mostrar é game ready.

LUANA

Luana Casanova Siqueira
Signo: Virgem
Sangue: AB-
Altura: 1,66m

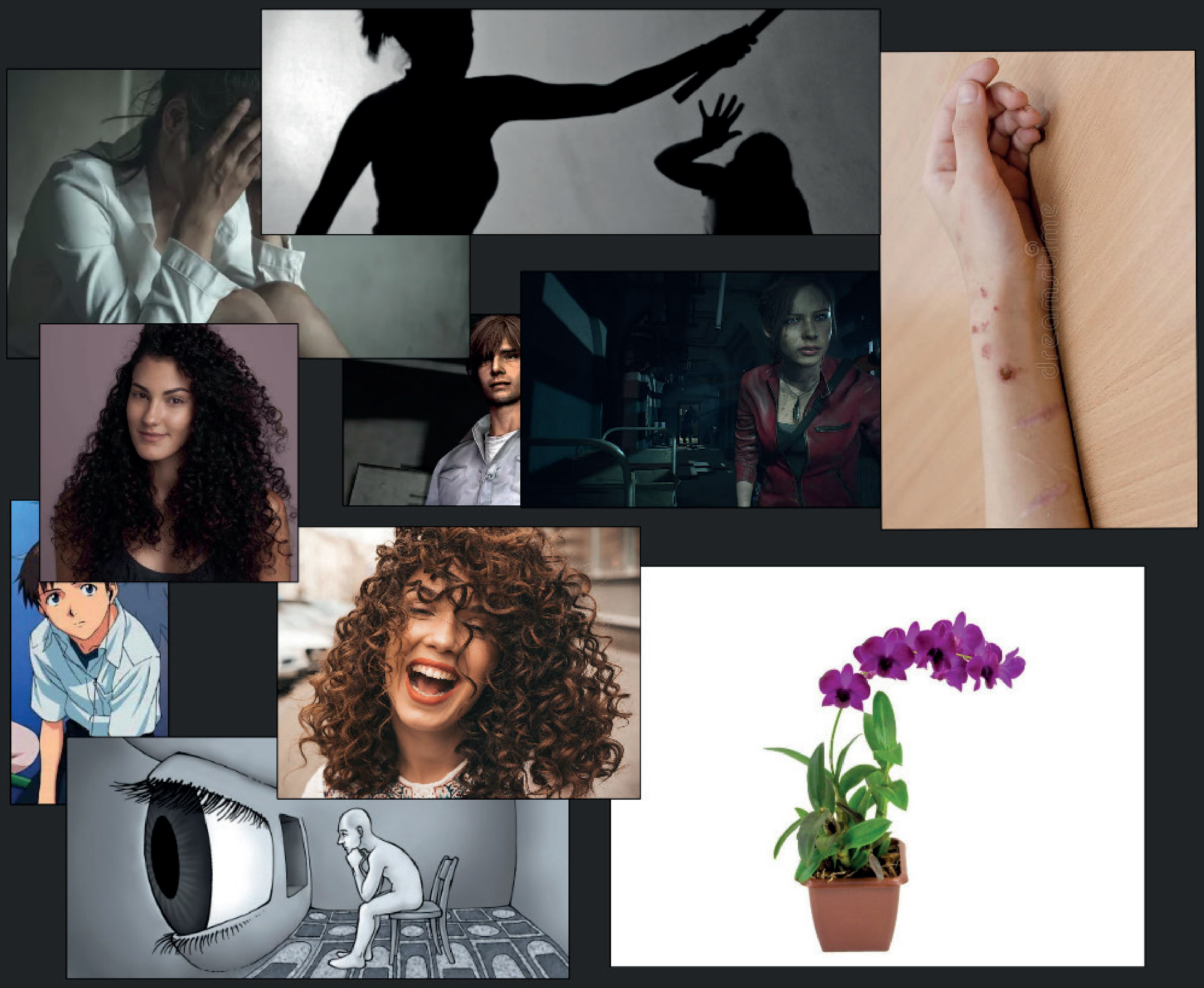
Gosta de:
Orquídeas
Literatura
Sorvete

Vivia numa família feliz e de classe média até seus 9 anos, quando sua mãe faleceu por uma doença renal, coisa que levou seu pai, dono de uma loja de conveniência, a uma forte depressão. Alguns anos após isso seu pai casou novamente, com uma mulher jovem e bonita.
Pouco tempo depois, o pai desenvolveu alzheimer, e foi se tornando cada vez mais debilitado. A medida que a doença avançava, a madrasta se mostrava cada vez mais abusiva e agressiva em relação a Luana. Agressões e violência psicológica eram algo comum em sua casa durante a pré-adolescência, e por consequência disso Luana teve episódios de despersonalização e transtornos dissociativos.
Ver seu pai a esquecendo dia após dia, e sofrer diversos abusos da madrasta fez Luana se isolar e ficar cada vez mais fria, como uma forma de fugir da dor e do abandono que sentia.
Após a morte do pai, Luana foge de casa e passa a se virar sozinha, sempre se sentia melhor assim. Hoje, aos 27 anos, é enfermeira e mora sozinha, nunca conseguiu manter relacionamentos duradouros ou estabelecer laços fortes com ninguém, pois preferia sempre se manter distante como uma forma de não se machucar.

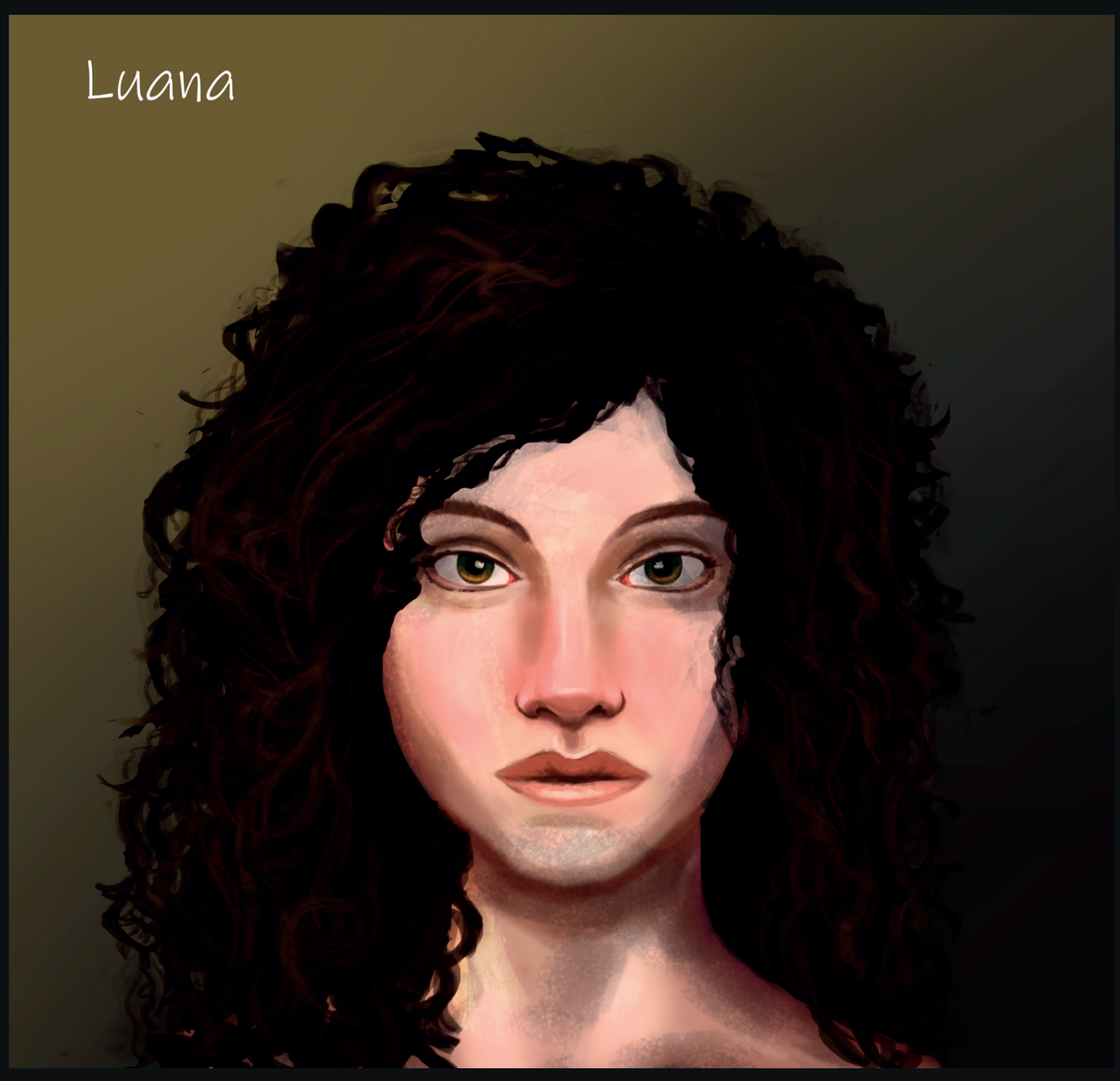
PALAVRAS E CONCEITOS IMPORTANTES

distância
frio
espinho
cacho
zelo
medo

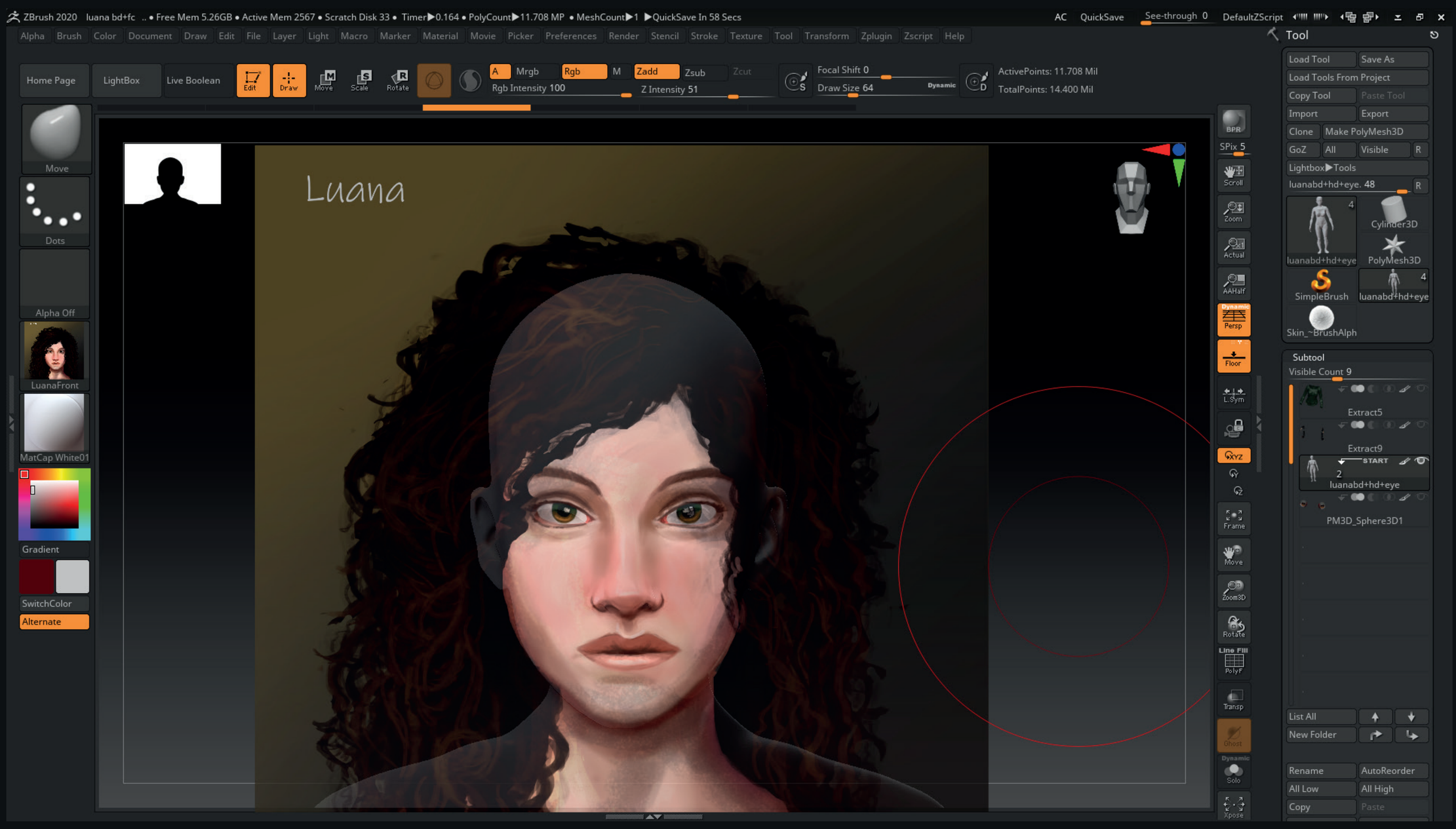
REFERÊNCIAS

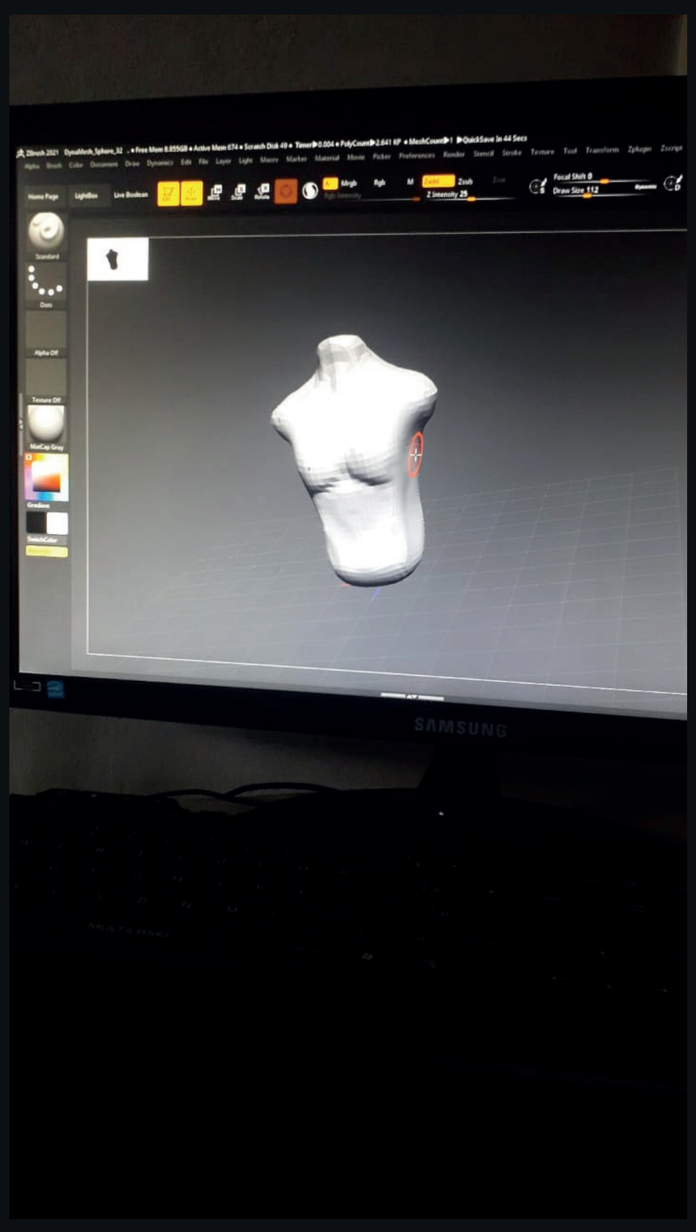


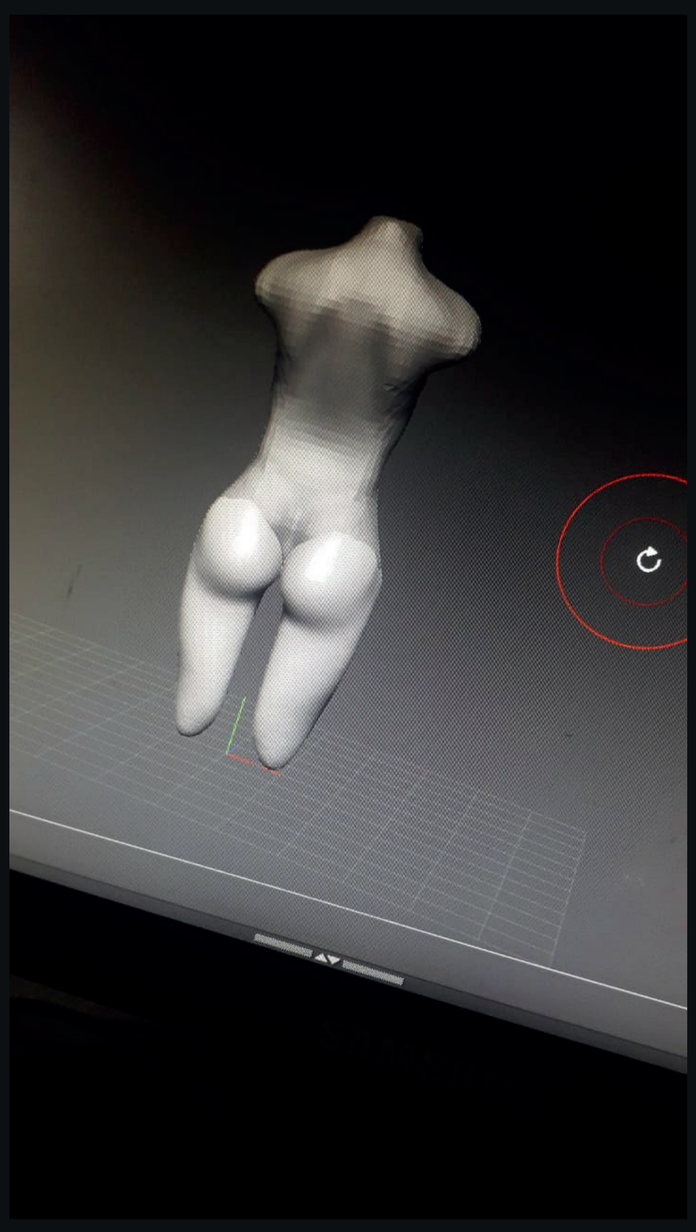
Antes mesmo de começar a modelar, eu senti a necessidade de fazer algumas artes 2D pra me guiar visualmente:

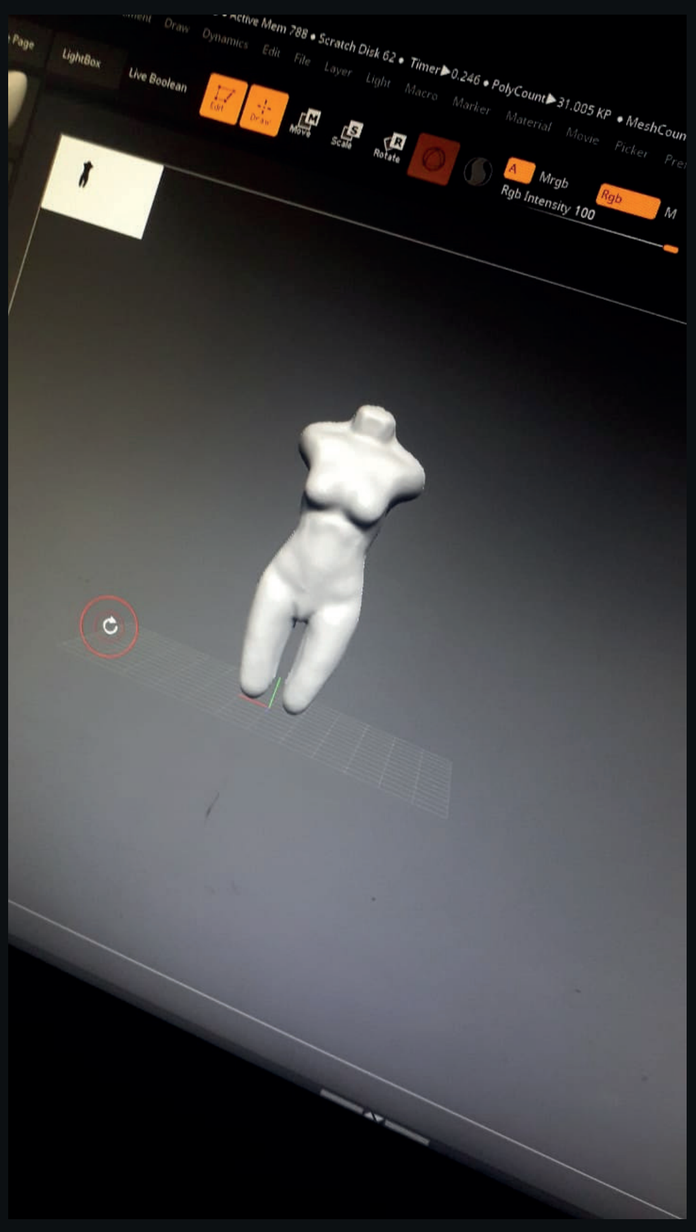


Percebi que o rosto que eu fiz ficou com uma aparência mais jovial do que eu queria, então tomei nota e comecei a modelar no Zbrush:

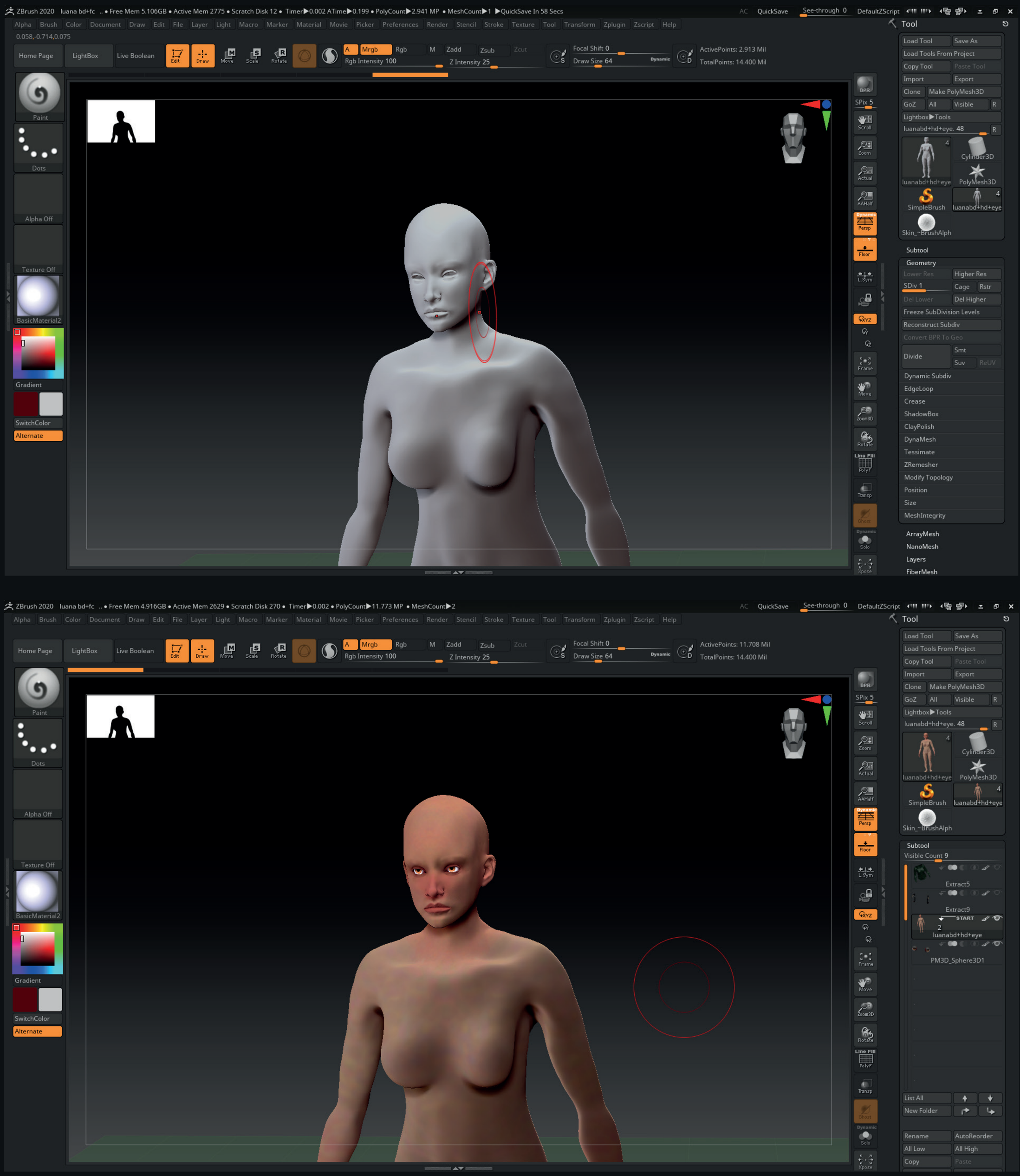




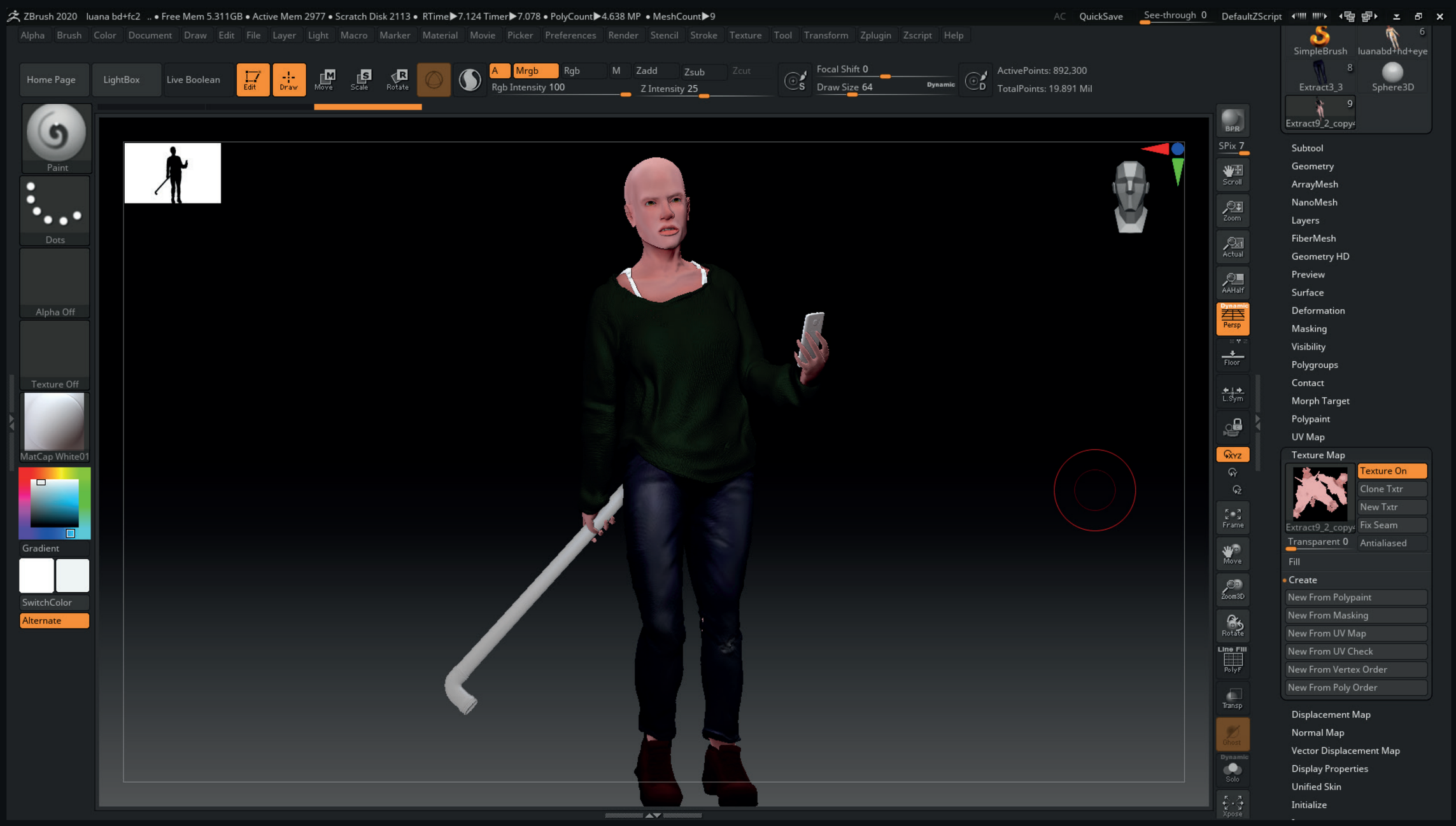


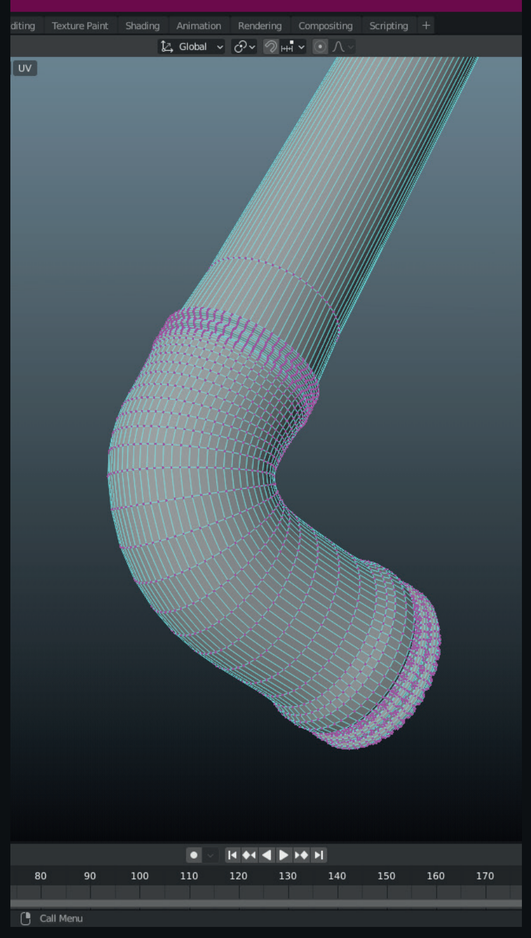


O modelo acabou pesado, então eu tive que usar o zRemesher algumas vezes para reduzir os polys, a pele foi colorida através do polypaint.

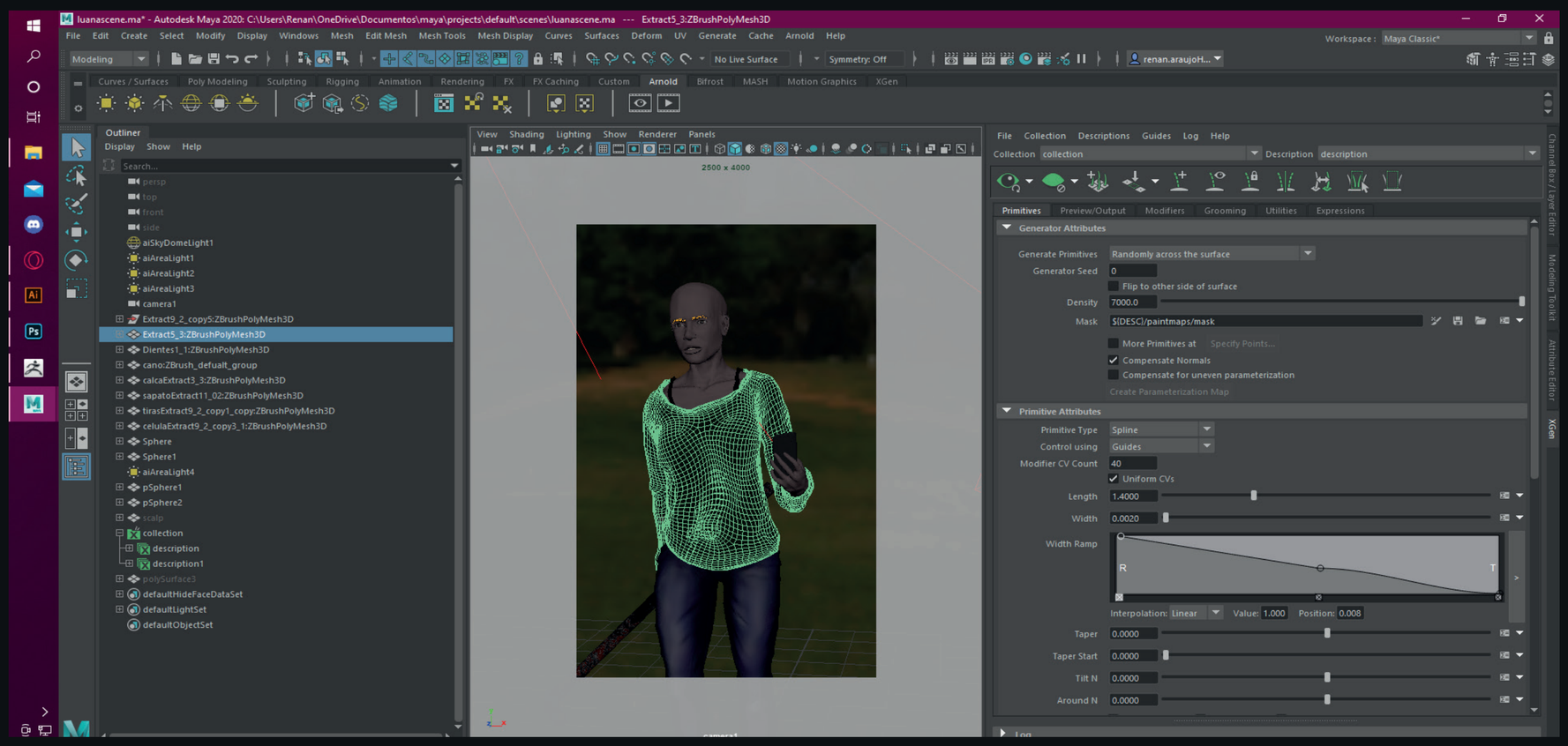


Após lidar com o corpo, fiz as roupas, no design original ela usava uma camisa verde de manda longa, eu decidi mudar para um suéter grosso, e envelheci bastante o rosto para mostrar o cansaço emocional. O cano e o celular foram modelados no blender e o modelo foi posado no usando o plugin transpose master.



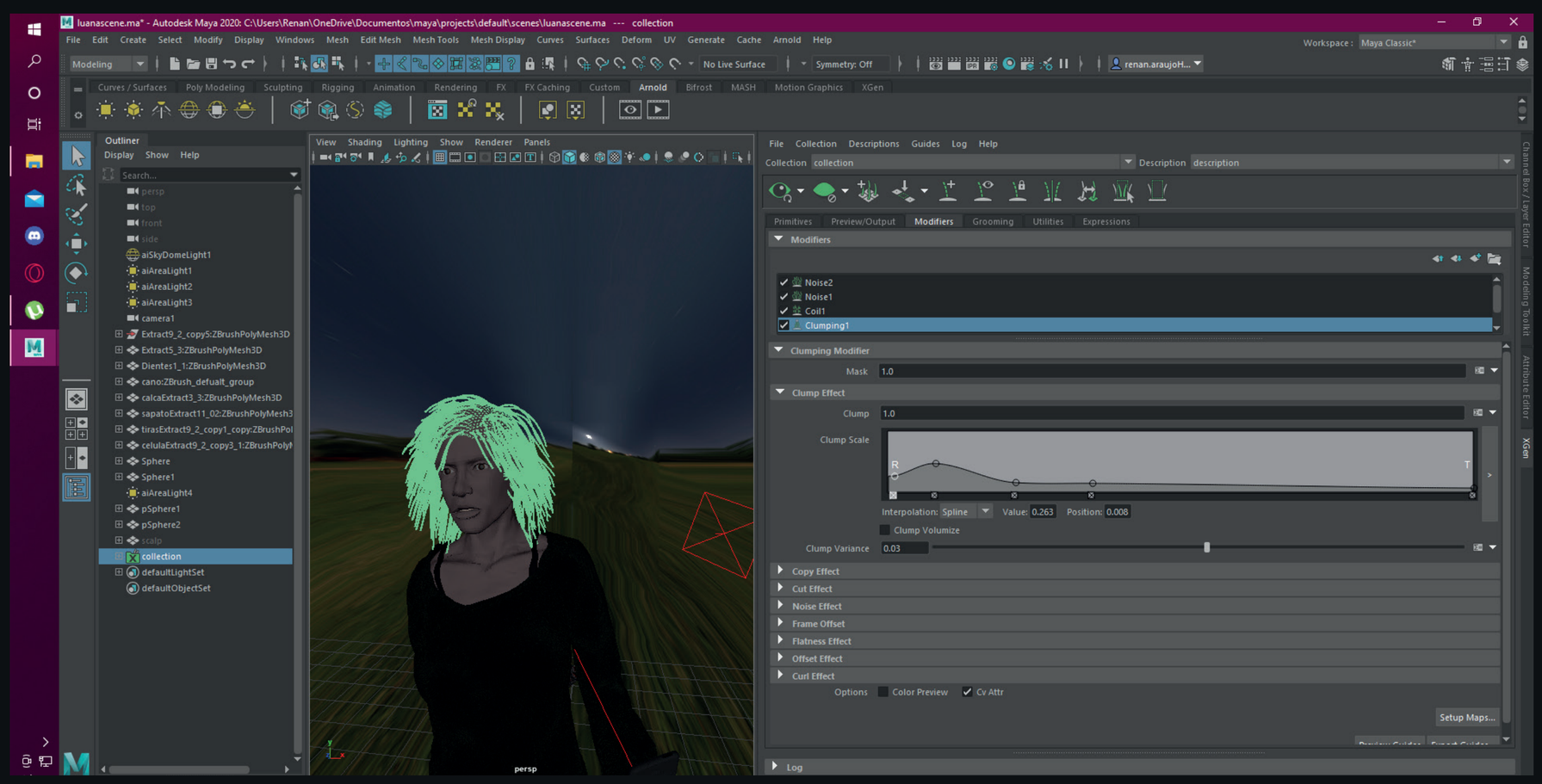


A modelagem estava basicamente concluída, então eu fiz os UVs, exportei os mapas do zbrush, e comecei a utilizar o Arnold, motor de renderização do Autodesk Maya.



Usei Displacement map para detalhes maiores, normal maps para menores.
Dentes foram decimados e as texturas do cano foram feitas no Substance Painter.

Depois disso, eu fiz o cabelo com o Xgen (plugin do maya), e foi a parte mais difícil e frustrante do projeto inteiro.
Cabelos são uma parte bem específica e importante na criação de personagens, e são as coisas mais difíceis de se fazer.



Depois de passar uma semana tentando fazer um cabelo, o modelo foi para a renderização e pós-produção no photoshop.

SOROK

LUANA

RICARDO

Ricardo Alves Silva
Signo: Leão
Sangue: O+
Altura: 1,86m

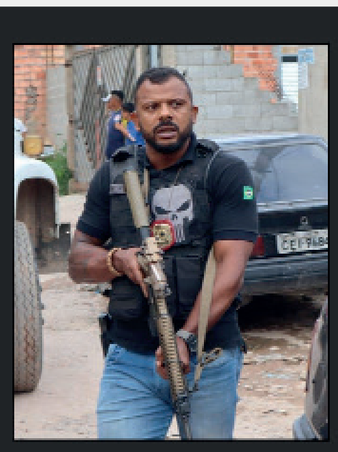
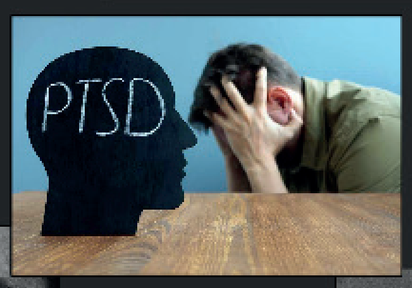
Gosta de:
Boxe
Pagode
Cinema

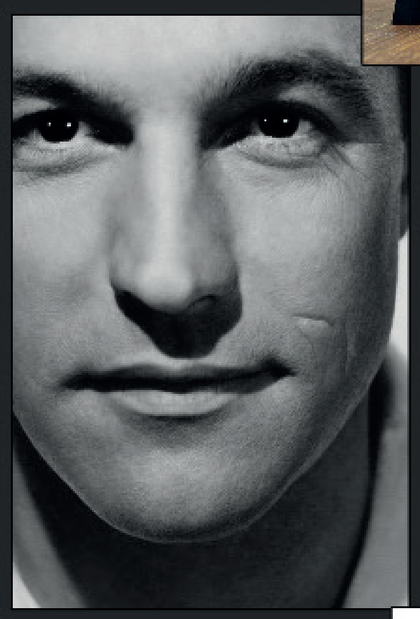
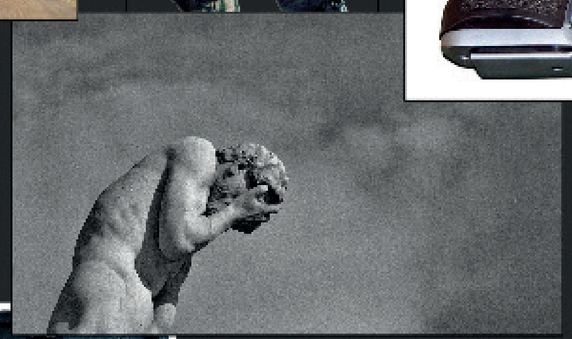
Ricardo sempre teve um instinto protetor apurado, era o homem em uma casa com 4 mulheres, sua mãe e mais três irmãs, nunca conheceu o pai. Conseguiu o cargo de Policial Civil com muito suor devido sua origem humilde, e tinha a fama de ser extremamente agressivo com criminosos. Aos 36 anos, em certa operação no Savoy City na zona leste de SP, o desmanche de uma biqueira local acabou em troca de tiros contra diversos traficantes.
Em meio a adrenalina, Ricardo disparou contra um jovem encapuzado, que carregava algo semelhante a uma submetralhadora nos braços. Ao chegar perto do corpo, Ricardo se deparou com um adolescente de 14 anos sangrando até a morte com um case de violino em mãos.
O choque foi tremendo no policial, que logo saiu de formação para socorrer, poucos segundos após isso, ele ouve os choros de uma mulher ao longe, provavelmente a mãe do menino, que empurra Ricardo pra longe e abraça o corpo já gelando.
Ricardo foi afastado da polícia, mas o maior dano foi em sua mente, que se destruía pela culpa, ainda mais pelo fato de ter um filho mais ou menos da mesma idade. Atualmente faz tratamento de estresse pós-traumático e espera julgamento.

PALAVRAS E CONCEITOS IMPORTANTES

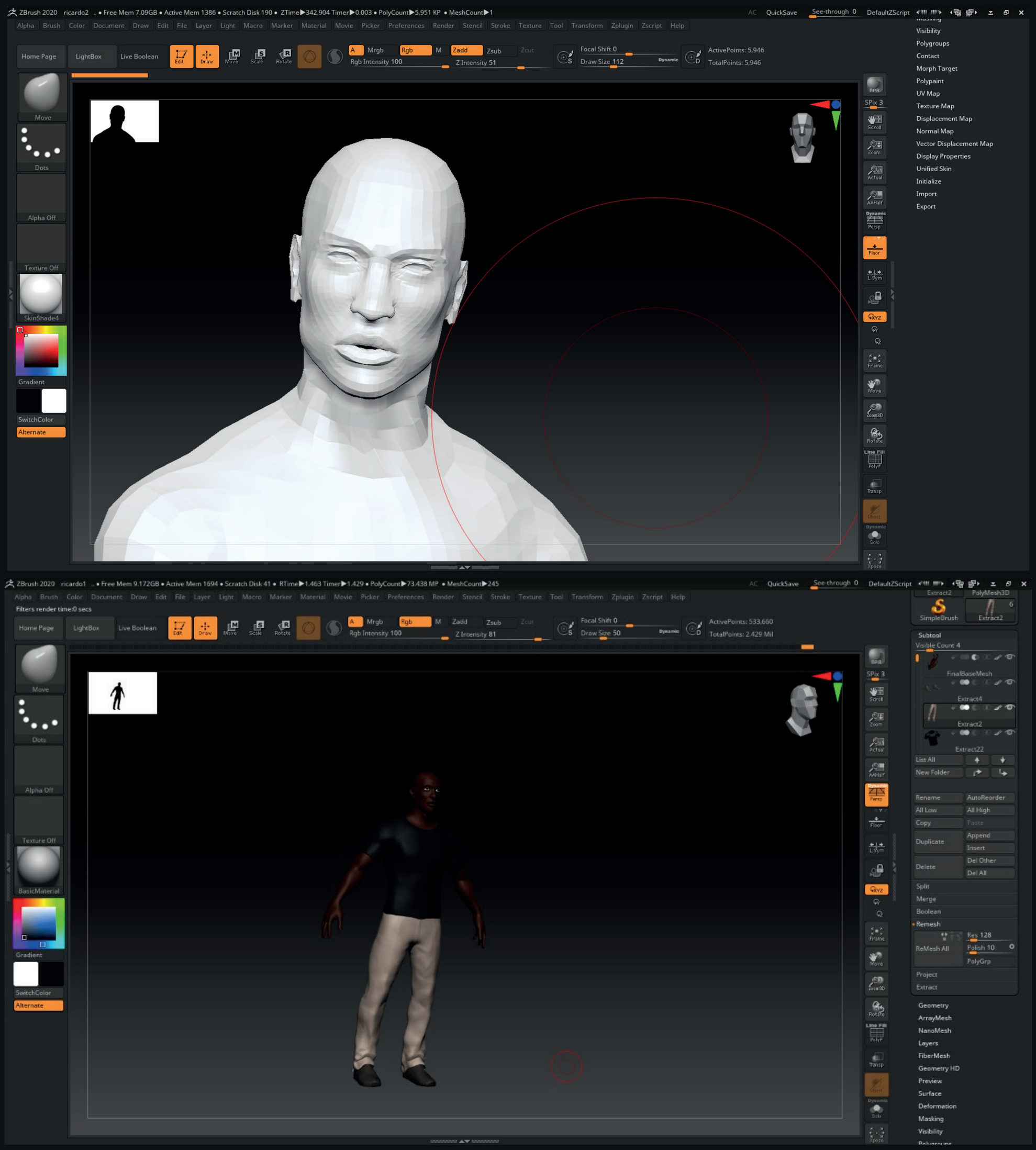
fogo
culpa
soco
rachadura
grito
medo

REFERÊNCIAS

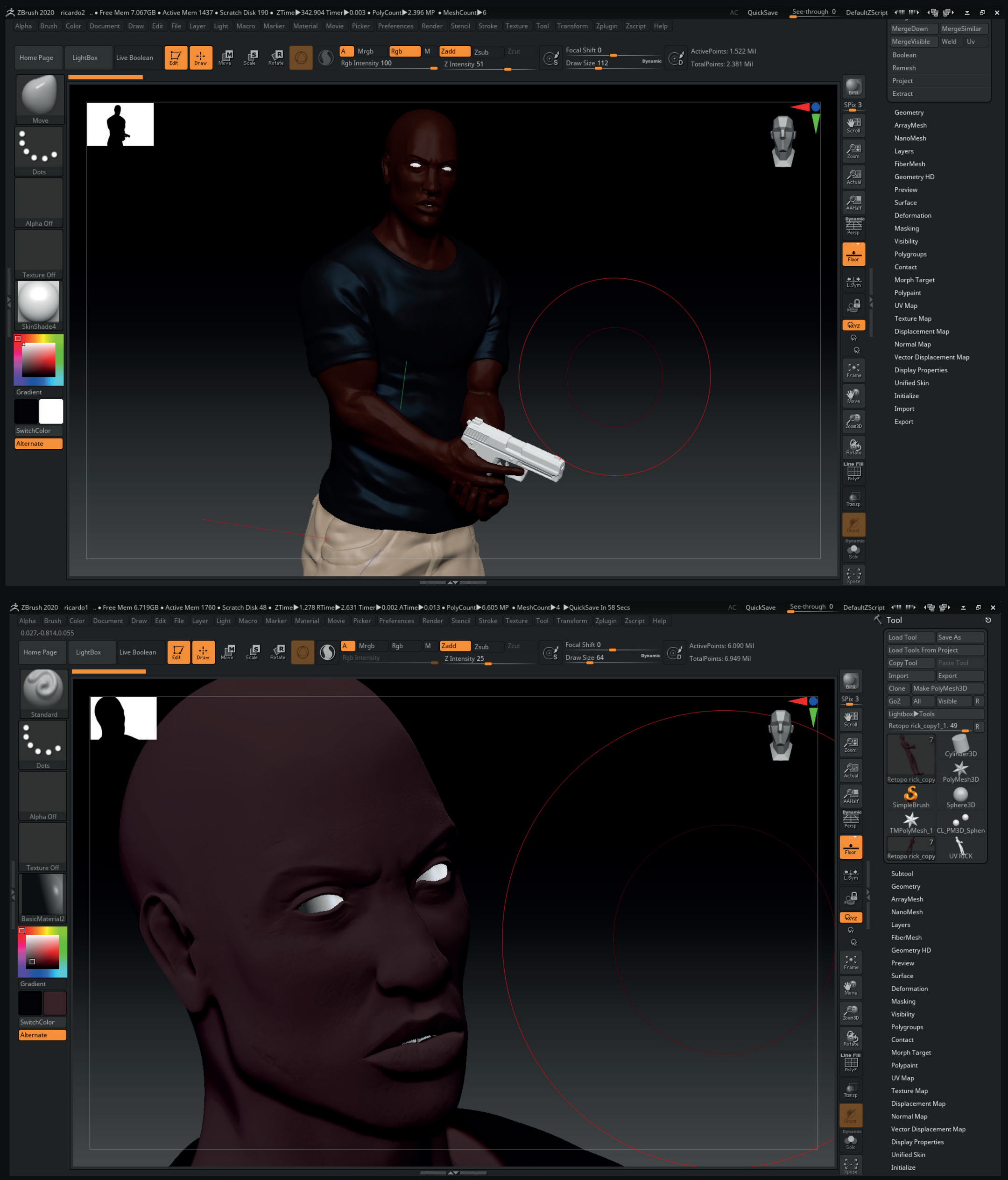



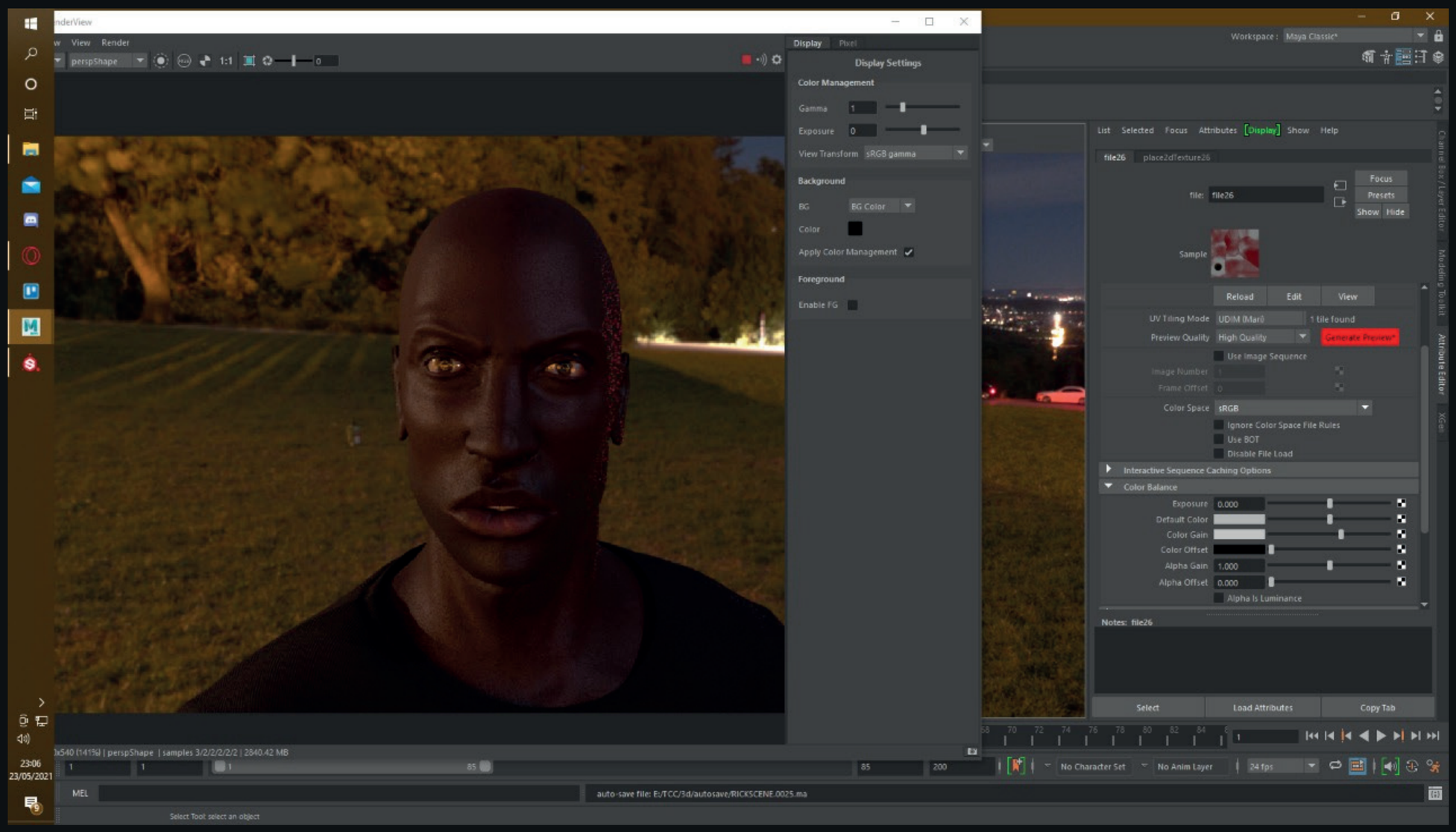
No caso do Ricardo eu pulei direto pro zBrush, eu ja tinha em mente que ele seria um homem alto, forte e negro. Fiquei tão traumatizado com cabelo que decidi fazer ele careca.
Fiz as roupas baseadas nas vestimentas comuns de Policial Civil do estado de São Paulo.



Posei o modelo e acrescentei pequenas marcações na pele, para mostrar a idade.



Após modelar tudo, efetuei o desdobramento UV e exportei os mapas pro maya, Displacement map para estruturas, Normal map para detalhes finos.
A camisa foi texturizada no Substance Painter.



SOROK

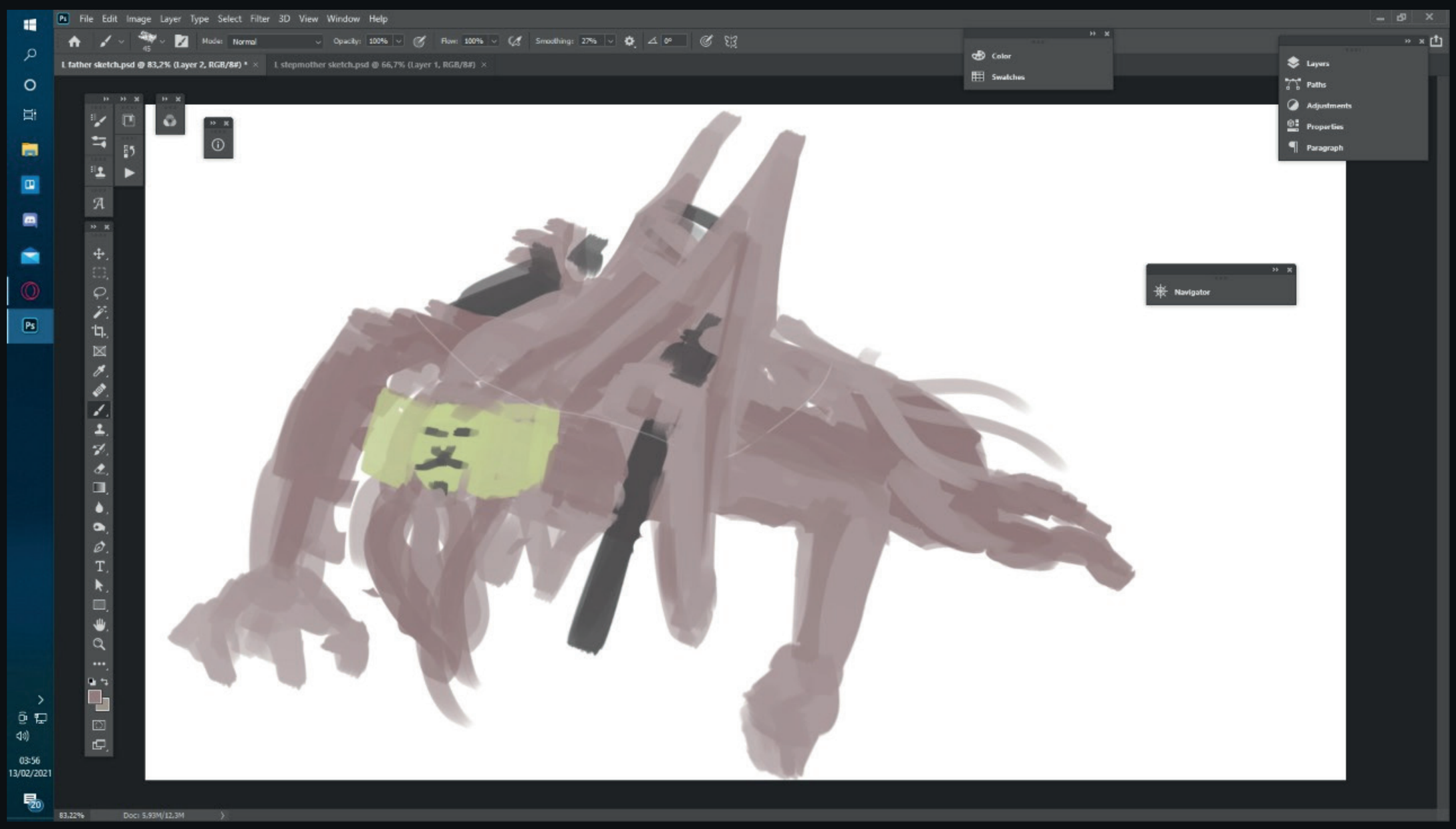
RICARDO

Os monstros e as criaturas infernais do Sorok são fruto dos traumas dos sonhadores, por isso Luana e Ricardo tem seus demônios específicos vagando em algum lugar do Reino dos Pesadelos.

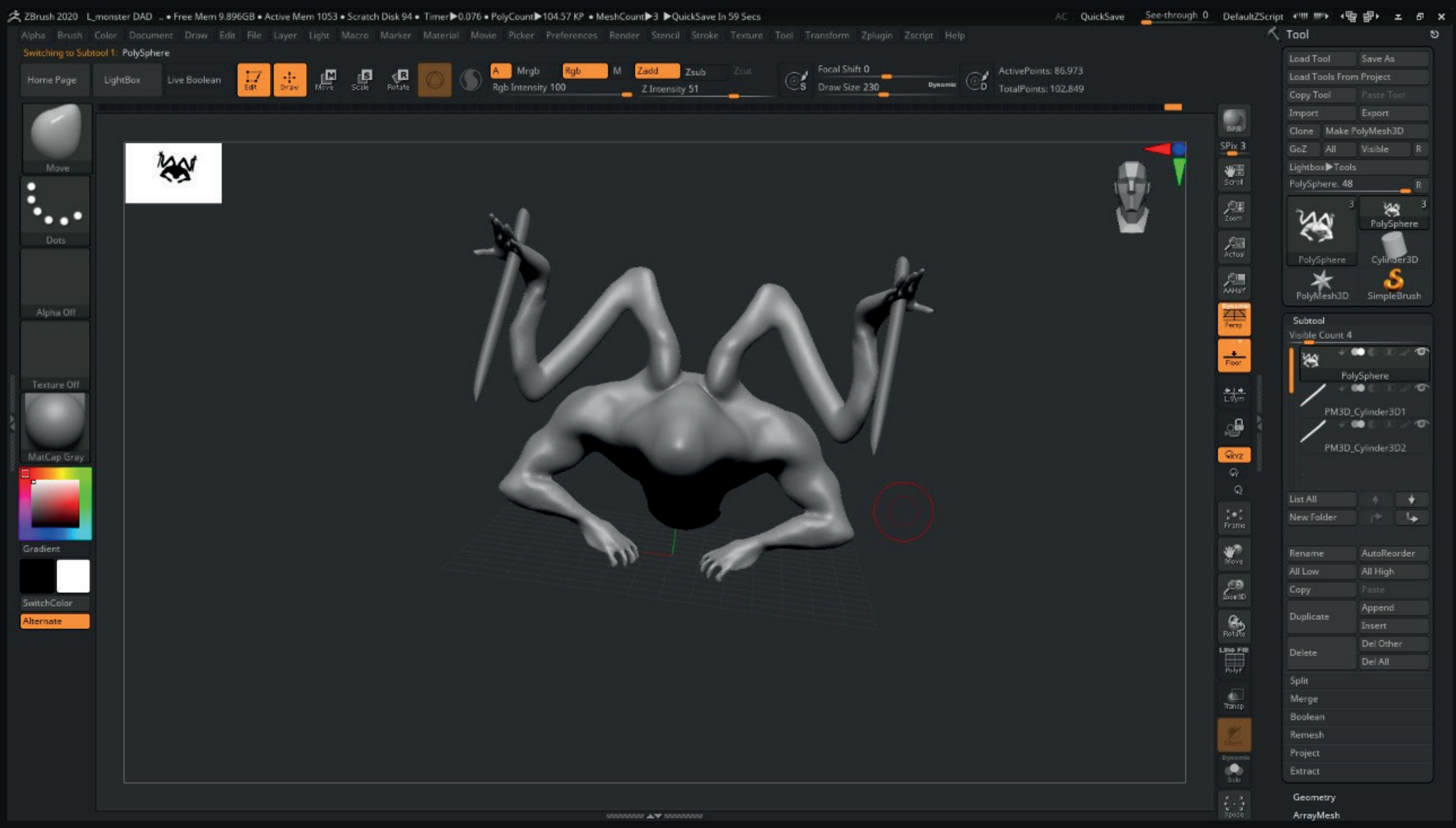
CRIATURAS DA LUANA

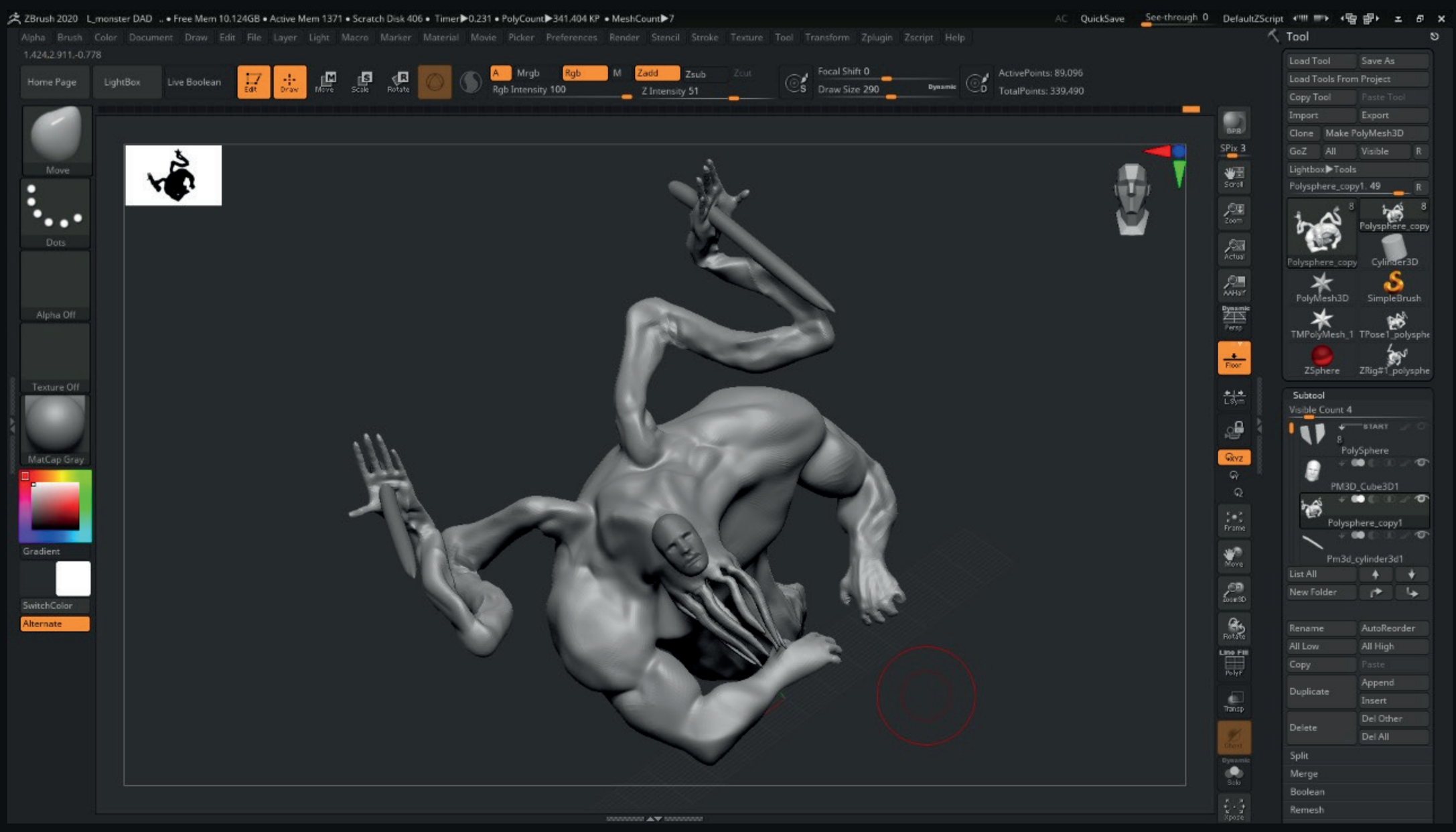
Luana é um caso especial que gerou dois monstros no Sorok, um relacionado ao Abandono do pai, e outro aos abusos da Madrasta.

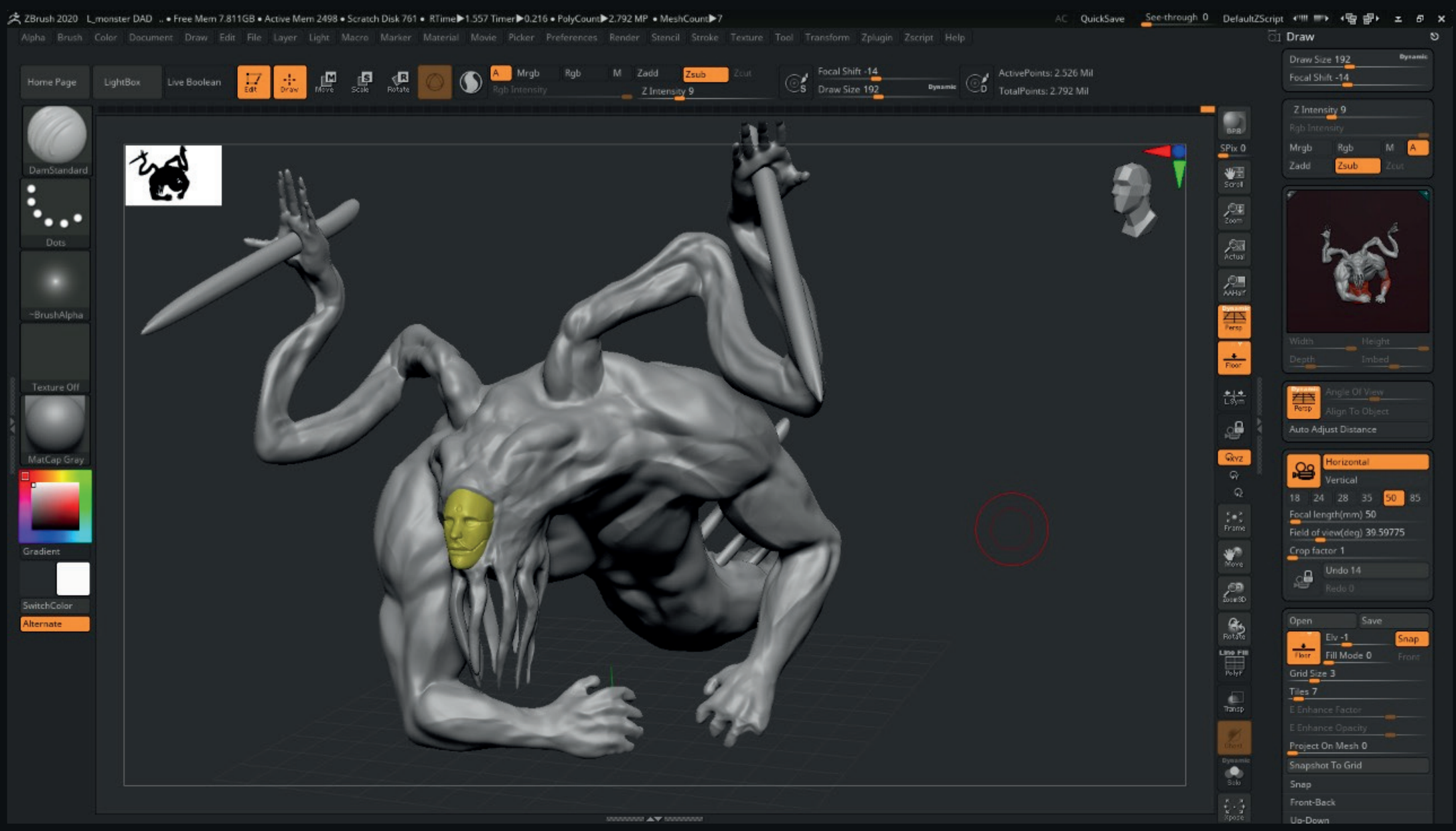
PAPAI CONFUSO



Para o pai eu quis algum monstro que se arrastasse, fosse de certo modo indefinido e debilitado.

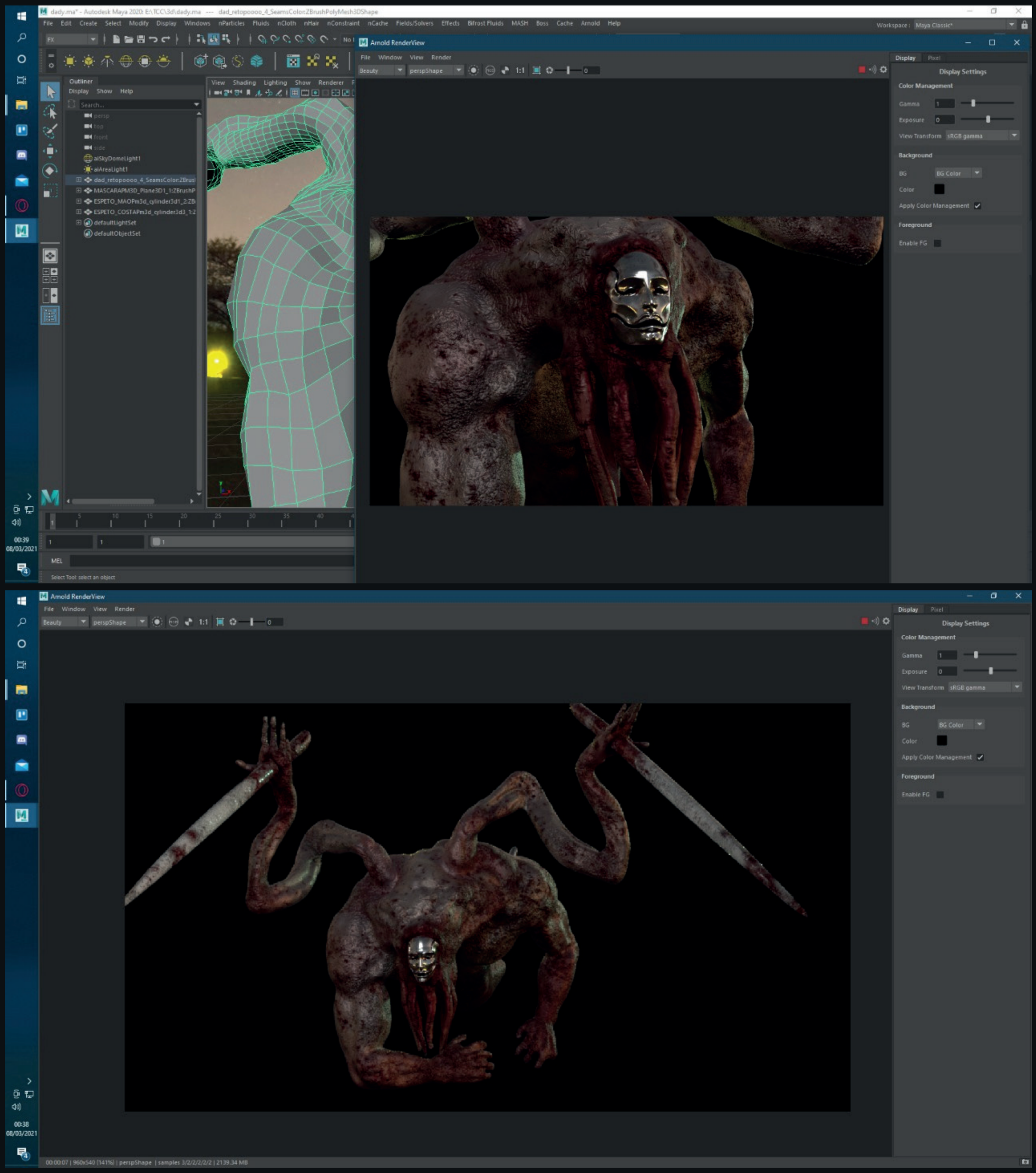

ZBrush 2020 L_monster DAD .. • Free Mem 9.896GB • Active Mem 1053 • Scratch Disk 94 • Timer▶0.076 • PolyCount▶104.57 KP • MeshCount▶3 ▶QuickSave In 59 Secs
QuickSave
See-through 0
DefaultZScript
Switching to Subtool 1: PolySphere
Home Page
LightBox
Live Boolean
Edit
Draw
Move
Scale
Rotate
Mrgb
Rgb
Zadd
Zsub
Rgb Intensity 100
Z Intensity 51
Focal Shift 0
Draw Size 230
ActivePoints: 86,973
TotalPoints: 102,849
Move
Dots
Alpha Off
Texture Off
MatCap Gray
Gradient
SwitchColor
Alternate
Tool
Load Tool
Save As
Load Tools From Project
Copy Tool
Paste Tool
Import
Export
Clone
Make PolyMesh3D
GoZ
All
Visible
Lightbox▶Tools
PolySphere. 48
PolySphere
Cylinder3D
PolyMesh3D
SimpleBrush
Subtool
Visible Count 4
PM3D_Cylinder3D1
PM3D_Cylinder3D2
List All
New Folder
Rename
AutoReorder
All Low
All High
Copy
Paste
Duplicate
Append
Insert
Delete
Del Other
Del All
Split
Merge
Boolean
Remesh
Project
Extract
Geometry
ArrayMesh


ZBrush 2020 L_monster DAD .. • Free Mem 10.124GB • Active Mem 1371 • Scratch Disk 406 • Timer▶0.231 • PolyCount▶341.404 KP • MeshCount▶7
QuickSave
See-through 0
DefaultZScript
1.424,2.911,-0.778
Home Page
LightBox
Live Boolean
Edit
Draw
Move
Scale
Rotate
Mrgb
Rgb
Zadd
Zsub
Rgb Intensity 100
Z Intensity 51
Focal Shift 0
Draw Size 290
ActivePoints: 89,096
TotalPoints: 339,490
Move
Dots
Alpha Off
Texture Off
MatCap Gray
Gradient
SwitchColor
Alternate
Tool
Load Tool
Save As
Load Tools From Project
Copy Tool
Paste Tool
Import
Export
Clone
Make PolyMesh3D
GoZ
All
Visible
Lightbox▶Tools
Polysphere_copy1. 49
Polysphere_copy
Cylinder3D
PolyMesh3D
SimpleBrush
TMPolyMesh_1
TPose1_polysphe
ZSphere
ZRig#1_polysphe
Subtool
Visible Count 4
PolySphere
PM3D_Cube3D1
Polysphere_copy1
Pm3d_cylinder3d1
List All
New Folder
Rename
AutoReorder
All Low
All High
Copy
Paste
Duplicate
Append
Insert
Delete
Del Other
Del All
Split
Merge
Boolean
Remesh



Esse monstro foi um pouco complicado para decidir a forma, o pai da Luana não era exatamente culpado dos traumas que ela sofreu, mas ela acabou nutrindo um senso de abandono ao ver que o pai era incapaz de salva-la dos abusos da madrasta.
Fui para um visual mais animalesco para esse monstro para relacionar com a racionalidade e estrutura cerebral debilitada do pai.

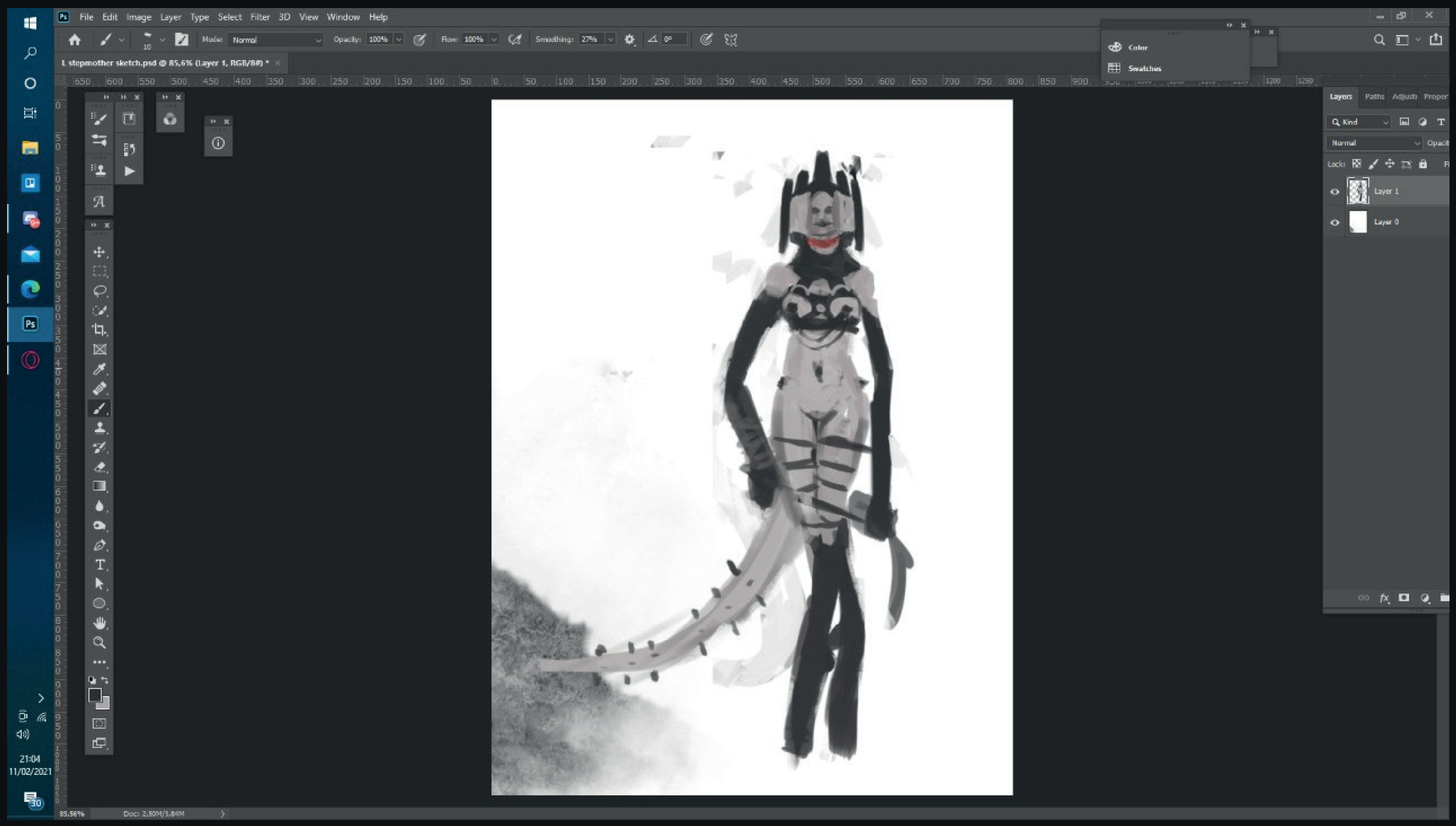
O corpo foi totalmente esculpido no e posado no Zbrush. Depois disso, fiz algumas texturas no Substance Painter. Assim que tudo isso foi terminado, o modelo foi jogado no maya com Displacement maps e Bump Maps.



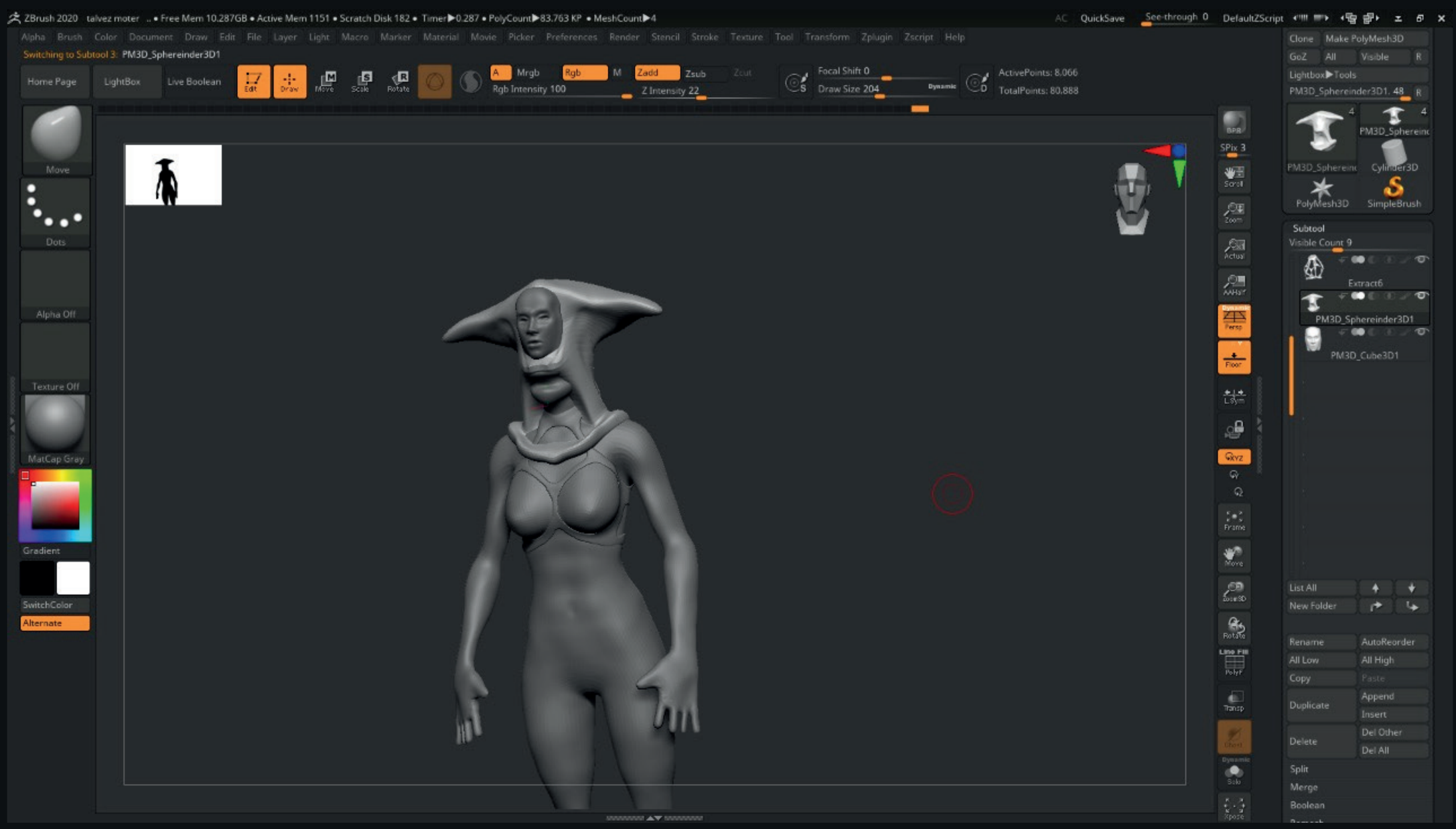
Depois da aplicação dos materiais e texturas, levei o render para o photoshop para a pós-produção.

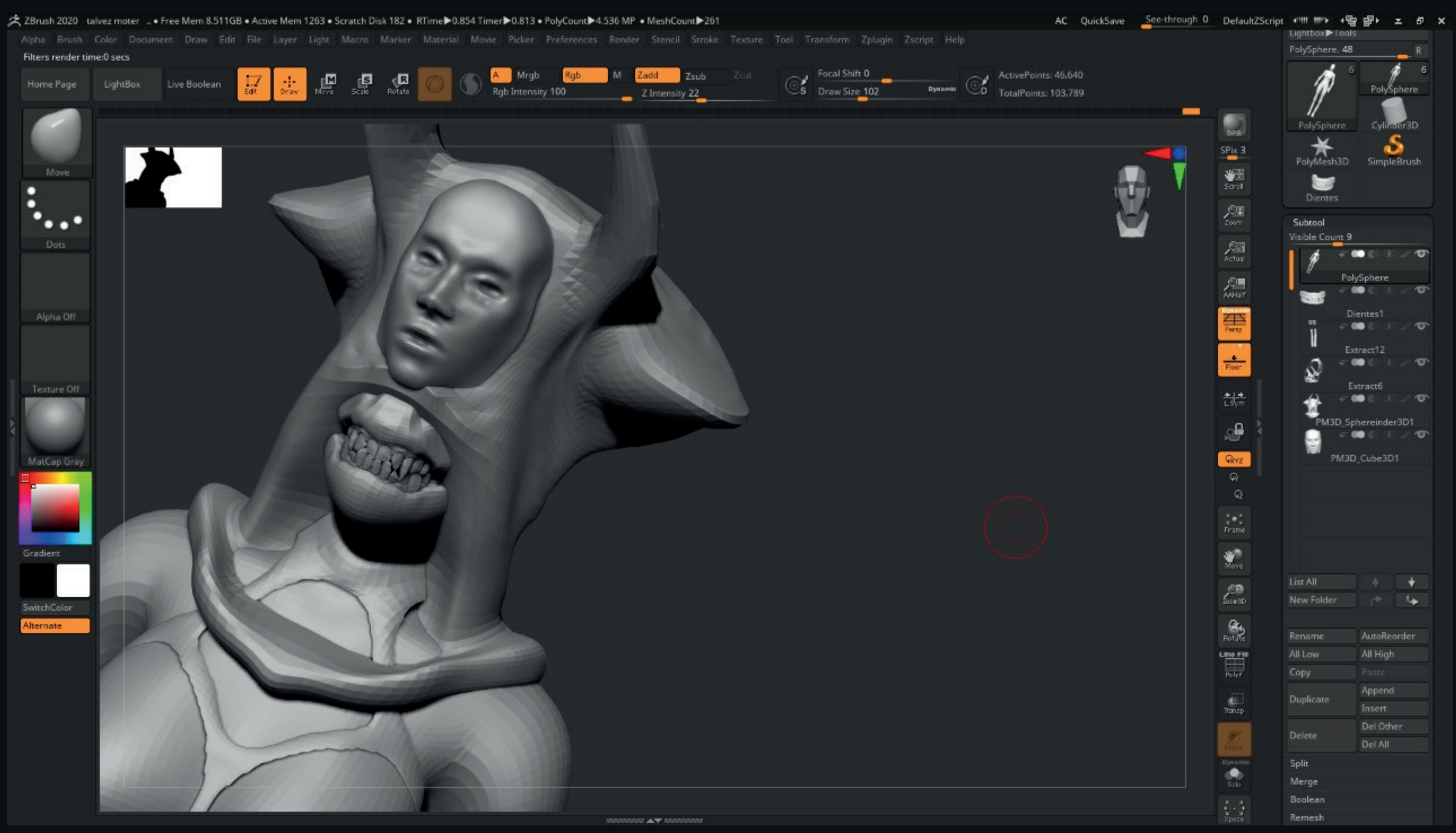
SOROK

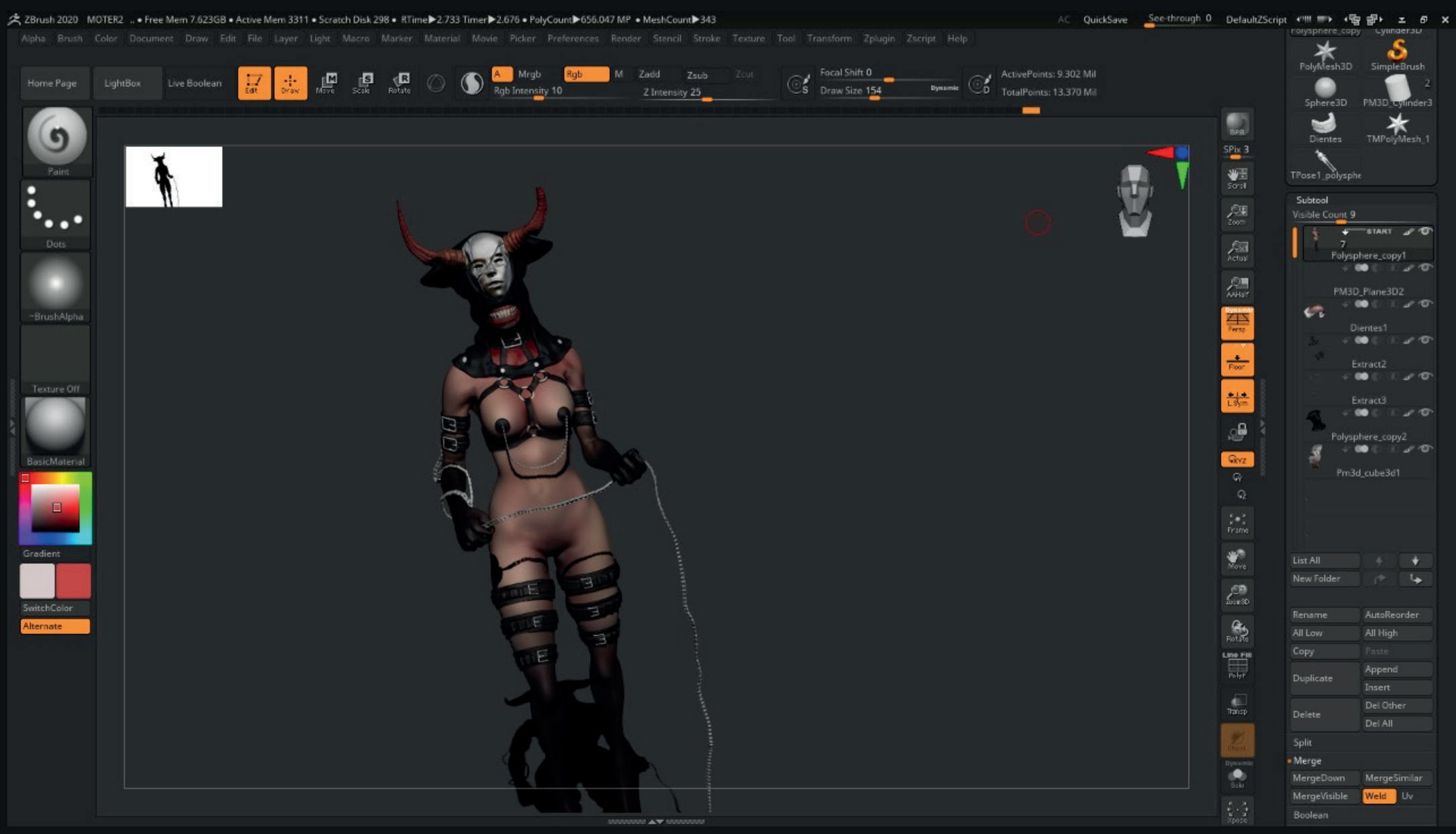
MAMÃE FALSA



A ideia que Luana tinha da Madrasta é de um diabo sádico, que sorrateiramente seduziu seu pai.
Por isso o monstro referente a ela tem muitos elementos BDSM e é bem mais antropomórfico que sua contraparte, o visual que eu procurava era mais racional e sexualizado, porém nunca verdadeiramente sedutor, já existem milhões de artes sobre monstros succubus por aí, eu queria uma succubus que não fosse bonita e sim repulsiva.


ZBrush 2020 talvez moter .. • Free Mem 10.287GB • Active Mem 1151 • Scratch Disk 182 • Timer▶0.287 • PolyCount▶83.763 KP • MeshCount▶4
QuickSave
See-through 0
DefaultZScript
Switching to Subtool 3: PM3D_Sphereinder3D1
Home Page
LightBox
Live Boolean
Edit
Draw
Move
Scale
Rotate
Mrgb
Rgb
Zadd
Zsub
Rgb Intensity 100
Z Intensity 22
Focal Shift 0
Draw Size 204
ActivePoints: 8.066
TotalPoints: 80.888
Move
Dots
Alpha Off
Texture Off
MatCap Gray
Gradient
SwitchColor
Alternate
Clone
Make PolyMesh3D
GoZ
All
Visible
Lightbox▶Tools
PM3D_Sphereinder3D1. 48
PM3D_Sphereinder3D1
Cylinder3D
PolyMesh3D
SimpleBrush
Subtool
Visible Count 9
Extract6
PM3D_Sphereinder3D1
PM3D_Cube3D1
List All
New Folder
Rename
AutoReorder
All Low
All High
Copy
Paste
Duplicate
Append
Insert
Delete
Del Other
Del All
Split
Merge
Boolean


ZBrush 2020 talvez moter .. • Free Mem 8.511GB • Active Mem 1263 • Scratch Disk 182 • RTime▶0.854 Timer▶0.813 • PolyCount▶4.536 MP • MeshCount▶261
QuickSave
See-through 0
DefaultZScript
Filters render time:0 secs
Home Page
LightBox
Live Boolean
Edit
Draw
Move
Scale
Rotate
Mrgb
Rgb
Zadd
Zsub
Rgb Intensity 100
Z Intensity 22
Focal Shift 0
Draw Size 102
ActivePoints: 46.640
TotalPoints: 103.789
Move
Dots
Alpha Off
Texture Off
MatCap Gray
Gradient
SwitchColor
Alternate
PolySphere. 48
PolySphere
Cylinder3D
PolyMesh3D
SimpleBrush
Dientes
Subtool
Visible Count 9
PolySphere
Dientes1
Extract12
Extract6
PM3D_Sphereinder3D1
PM3D_Cube3D1
List All
New Folder
Rename
AutoReorder
All Low
All High
Copy
Paste
Duplicate
Append
Insert
Delete
Del Other
Del All
Split
Merge
Boolean
Remesh



Vários elementos mudaram com o decorrer do processo criativo, dentre elas a estrutura da cabeça, onde eu substituo o elmo por um par de chifres, o grande desafio dessa escultura era o volume de apetrechos que o monstro carregava.

O corpo foi totalmente esculpido no e posado no Zbrush, as texturas foram feitas no polypaint, as correntes com um brush IMM padrão da Pixologic. Os UVS foram feitos para o corpo, máscara e capuz, as correntes e as tiras de couro foram decimadas para serem incluídas no maya, utilizei o vertex color para captar a informação de cor.

Mother.ma* - Autodesk Maya 2020: C:\Users\Renan\OneDrive\Documentos\maya\projects\default\scenes\Mother.ma

File Edit Create Select Modify Display Windows Mesh Edit Mesh Mesh Tools Mesh Display Curves Surfaces Deform UV Generate Cache Arnold Help

Workspace : Maya Classic

Modeling | No Live Surface | Symmetry: Off | renan.araujoH...

Curves / Surfaces | Poly Modeling | Sculpting | Rigging | Animation | Rendering | FX | FX Caching | Custom | Arnold | Bifrost | MASH | Motion Graphics | XGen

Outliner

Display Show Help

Search...

persp
top
front
side
aiSkyDomeLight1
aiAreaLight1
aiAreaLight2
aiAreaLight3
corpo:ZBrushPolyMesh3D
couro:Group64907
metal:ZBrushPolyMesh3D
capuz:Group31698
mascara:ZBrush_defualt_group
corrente:ZBrushPolyMesh3D
Dientes1:Group2
camera1
defaultLightSet
defaultObjectSet

View Shading Lighting Show Renderer Panels

2500 x 4000

camera1

Getting started with XGen

Use XGen to create arbitrary primitives on a surface:
hair, fur, feathers, scales, rocks, and more.

To start:
1- Select the geometry or faces to create primitive on.
2- Create a new XGen Description. A Description is a pattern for generating primitives (hair, rocks, trees, etc)

Create New Description...

Import Collection or Description...

Import Preset From Library...

Channel Box / Layer Editor | Modeling Toolkit | Attribute Editor | XGen

1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120

1 | 1 | 1 | 120 | 120 | 200 | No Character Set | No Anim Layer | 24 fps

MEL

File read in 0.39 seconds.

22:42
13/09/2021

Mother.ma* - Autodesk Maya 2020: C:\Users\Renan\OneDrive\Documentos\maya\projects\default\scenes\Mother.ma --- capuz:Group31698...

File Edit Create Select Modify Display Windows Mesh Edit Mesh Mesh Tools Mesh Display Curves Surfaces Deform UV Generate Cache Arnold Help

Workspace : Maya Classic

Modeling | No Live Surface | Symmetry: Off | renan.araujoH...

Curves / Surfaces | Poly Modeling | Sculpting | Rigging | Animation | Rendering | FX | FX Caching | Custom | Arnold | Bifrost | MASH | Motion Graphics | XGen

Outliner

Display Show Help

Search...

persp
top
front
side
aiSkyDomeLight1
aiAreaLight1
aiAreaLight2
aiAreaLight3
corpo:ZBrushPolyMesh3D
couro:Group64907
metal:ZBrushPolyMesh3D
capuz:Group31698
mascara:ZBrush_defualt_group
corrente:ZBrushPolyMesh3D
Dientes1:Group2
camera1
defaultLightSet
defaultObjectSet

View Shading Lighting Show Renderer Panels

2500 x 4000

camera1

Getting started with XGen

Use XGen to create arbitrary primitives on a surface:
hair, fur, feathers, scales, rocks, and more.

To start:
1- Select the geometry or faces to create primitive on.
2- Create a new XGen Description. A Description is a pattern for generating primitives (hair, rocks, trees, etc)

Create New Description...

Import Collection or Description...

Import Preset From Library...

Channel Box / Layer Editor | Modeling Toolkit | Attribute Editor | XGen

1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120

1 | 1 | 1 | 120 | 120 | 200 | No Character Set | No Anim Layer | 24 fps

MEL

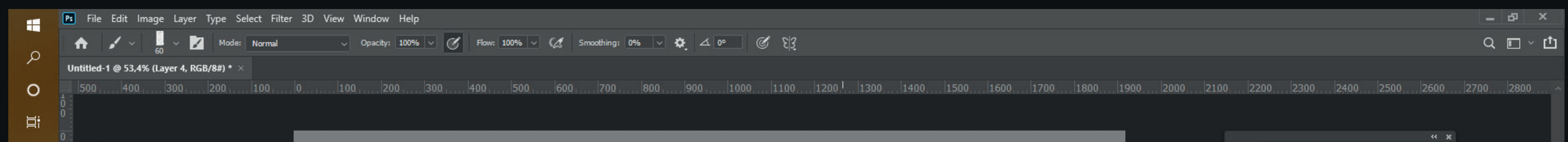
22:42
13/09/2021

SOROK

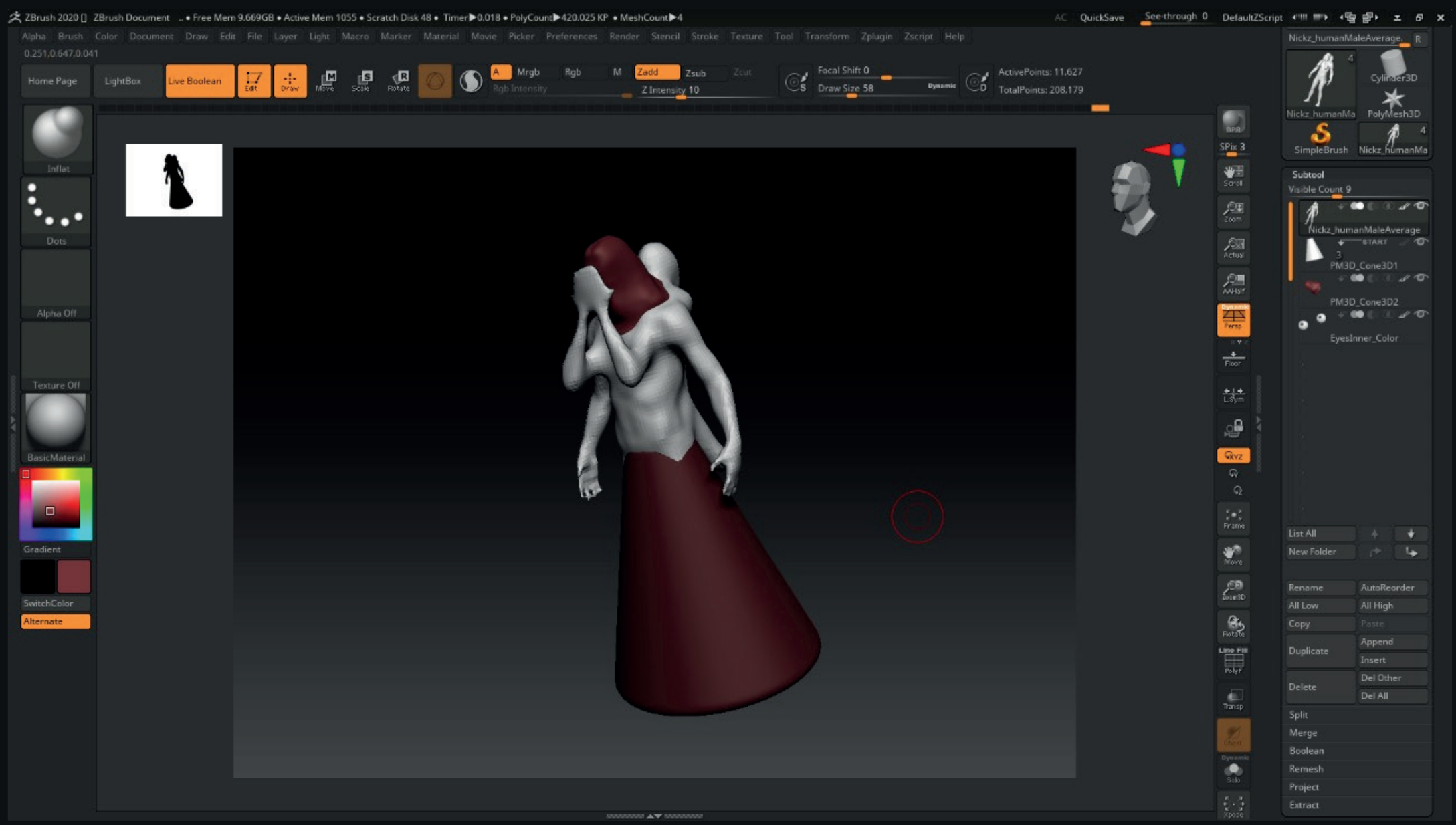
CRIATURA DO RICARDO

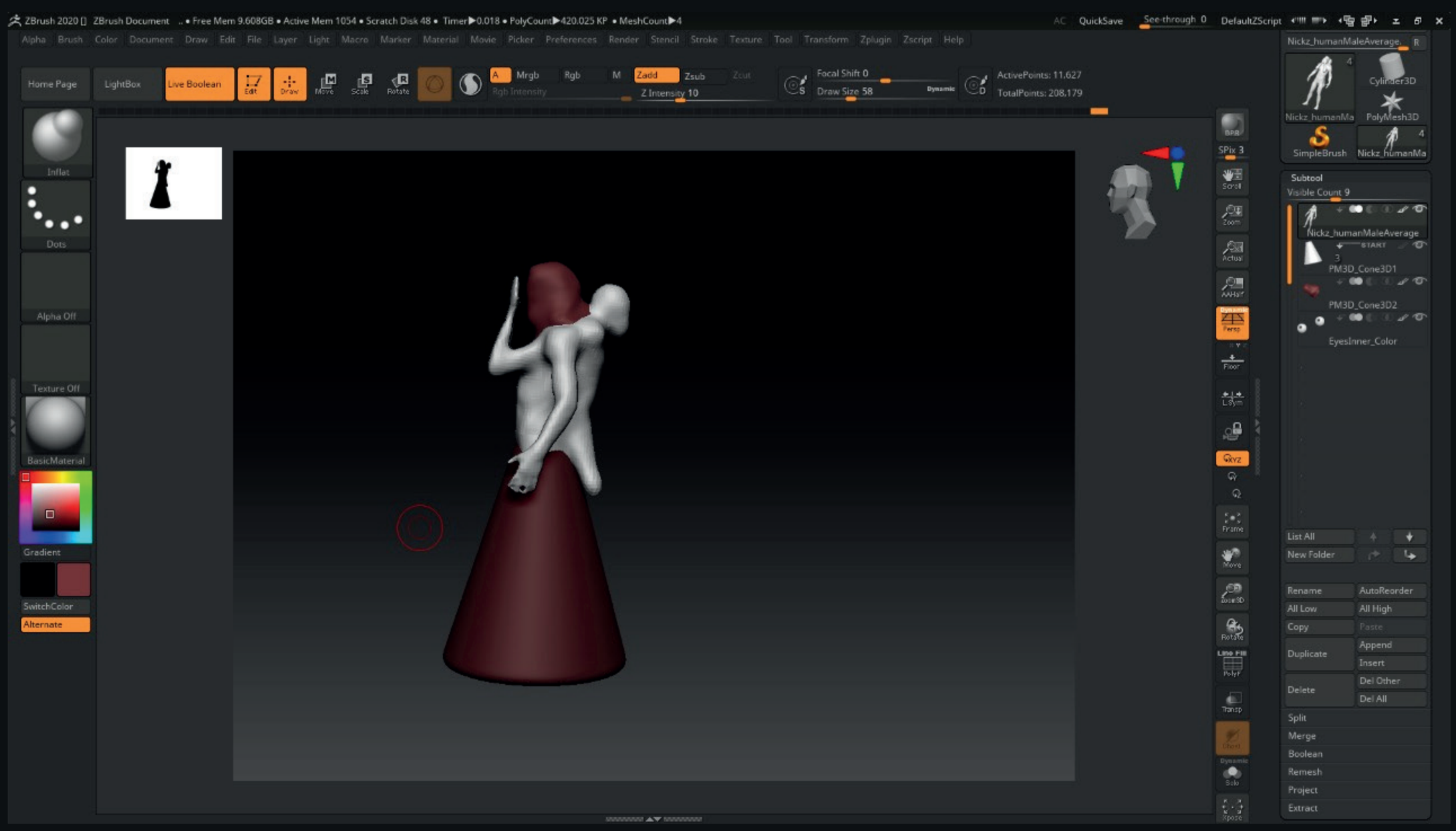
O monstro do Ricardo vem muito da memória da mãe do garoto que ele matou, carregando sempre o filho com ela, assim como o policial deve carregar para sempre a culpa nas costas.

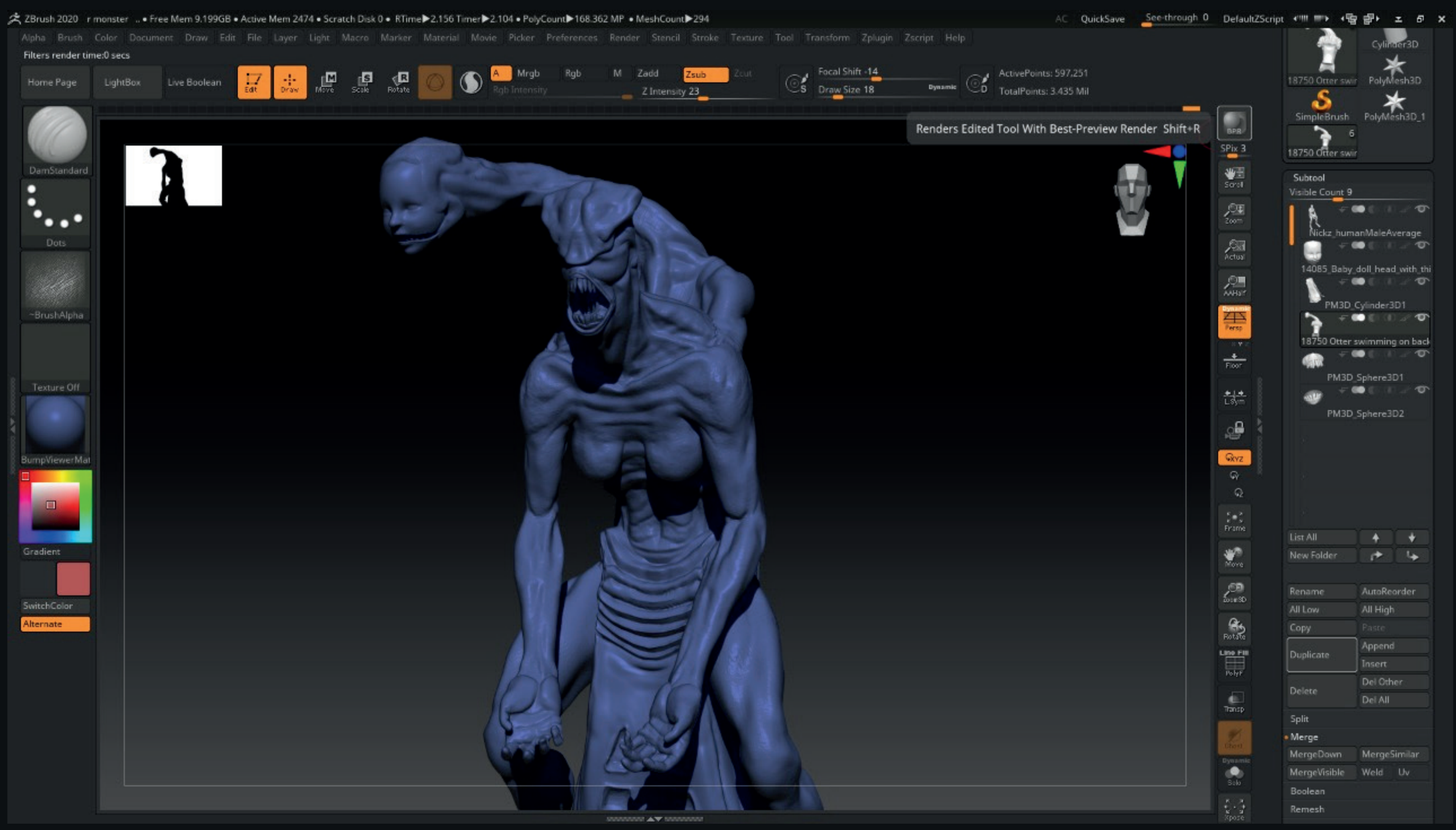
DOIS CORPOS



O monstro do Ricardo foi o que mais mudou, inicialmente teriam quatro braços e o corpo nas costas seria maior e teria pernas.
Porém, a estrutura acabou não me agradando então eu mudei drasticamente pouco tempo depois.

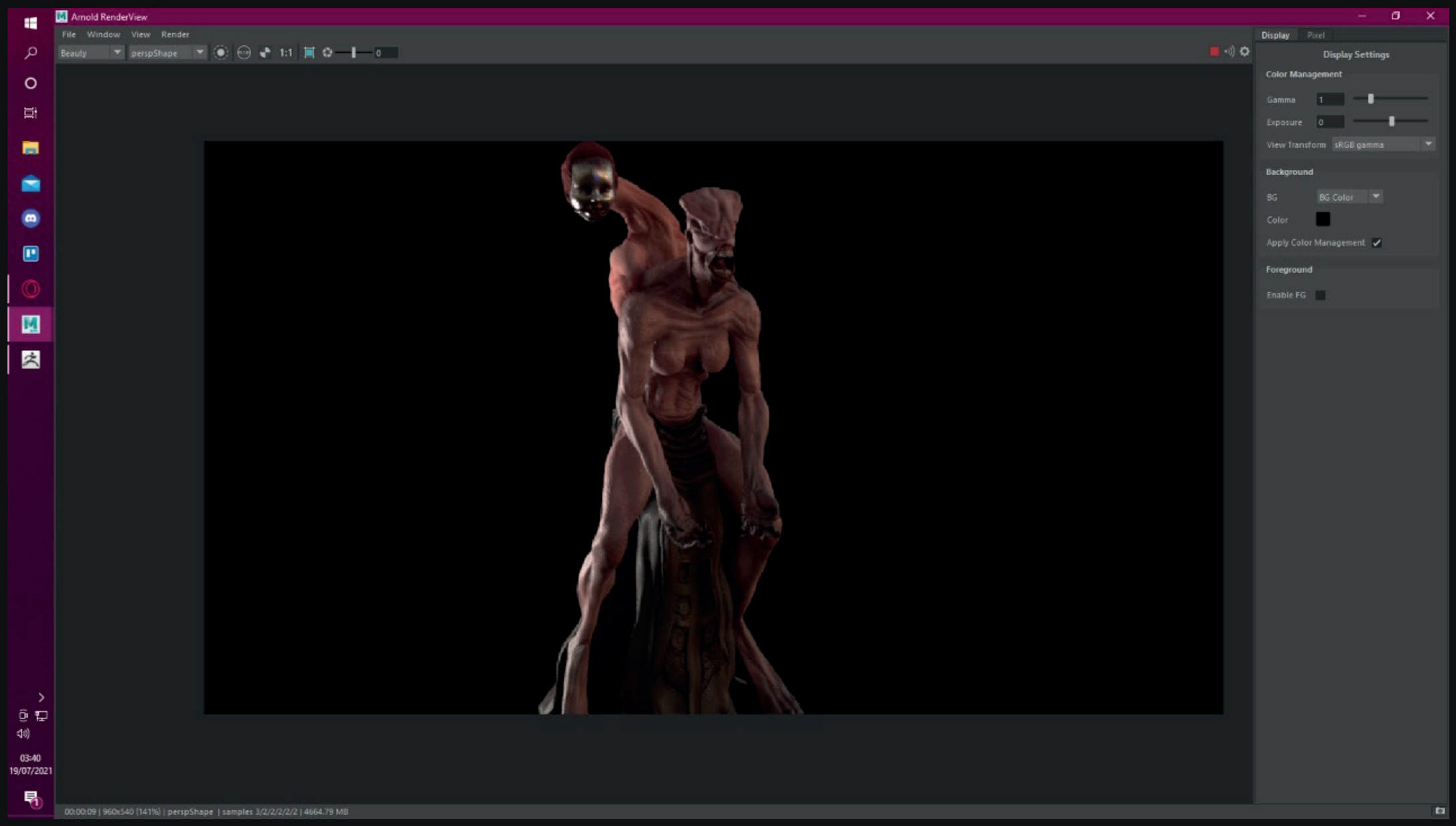

ZBrush 2020 [] ZBrush Document .. • Free Mem 9.669GB • Active Mem 1055 • Scratch Disk 48 • Timer▶0.018 • PolyCount▶420.025 KP • MeshCount▶4
AC QuickSave See-through 0 DefaultZScript
Alpha Brush Color Document Draw Edit File Layer Light Macro Marker Material Movie Picker Preferences Render Stencil Stroke Texture Tool Transform Zplugin Zscript Help
0.251,0.647,0.041
Home Page LightBox Live Boolean Edit Draw Move Scale Rotate
A Mrgb Rgb M Zadd Zsub Zcut
Rgb Intensity Z Intensity 10
Focal Shift 0 Draw Size 58 Dynamic
ActivePoints: 11,627 TotalPoints: 208,179
Inflat Dots Alpha Off Texture Off BasicMaterial Gradient SwitchColor Alternate
BPR SPix 3 Scroll Zoom Actual AAHalf Persp Floor L.Sym Xyz Frame Move Zoom3D Rotate Line Fill PolyF Transp Ghost Dynamic Solo Xpose
Nickz_humanMaleAverage. R
Nickz_humanMa Cylinder3D PolyMesh3D SimpleBrush Nickz_humanMa
Subtool
Visible Count 9
Nickz_humanMaleAverage
PM3D_Cone3D1
PM3D_Cone3D2
EyesInner_Color
List All New Folder
Rename AutoReorder All Low All High Copy Paste Duplicate Append Insert Delete Del Other Del All Split Merge Boolean Remesh Project Extract

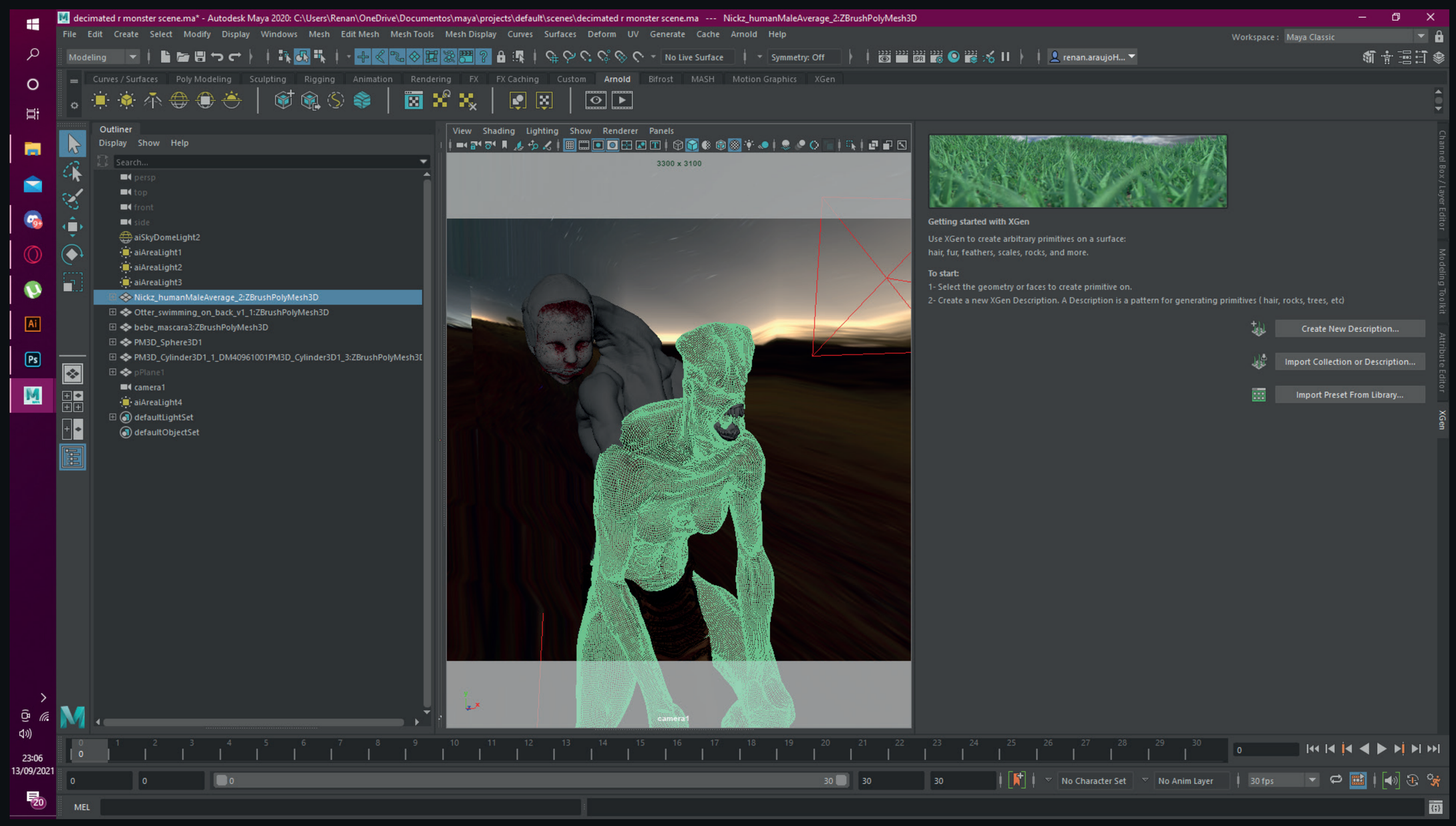

ZBrush 2020 [] ZBrush Document .. • Free Mem 9.608GB • Active Mem 1054 • Scratch Disk 48 • Timer▶0.018 • PolyCount▶420.025 KP • MeshCount▶4
AC QuickSave See-through 0 DefaultZScript
Alpha Brush Color Document Draw Edit File Layer Light Macro Marker Material Movie Picker Preferences Render Stencil Stroke Texture Tool Transform Zplugin Zscript Help
Home Page LightBox Live Boolean Edit Draw Move Scale Rotate
A Mrgb Rgb M Zadd Zsub Zcut
Rgb Intensity Z Intensity 10
Focal Shift 0 Draw Size 58 Dynamic
ActivePoints: 11,627 TotalPoints: 208,179
Inflat Dots Alpha Off Texture Off BasicMaterial Gradient SwitchColor Alternate
BPR SPix 3 Scroll Zoom Actual AAHalf Persp Floor L.Sym Xyz Frame Move Zoom3D Rotate Line Fill PolyF Transp Ghost Dynamic Solo Xpose
Nickz_humanMaleAverage. R
Nickz_humanMa Cylinder3D PolyMesh3D SimpleBrush Nickz_humanMa
Subtool
Visible Count 9
Nickz_humanMaleAverage
PM3D_Cone3D1
PM3D_Cone3D2
EyesInner_Color
List All New Folder
Rename AutoReorder All Low All High Copy Paste Duplicate Append Insert Delete Del Other Del All Split Merge Boolean Remesh Project Extract



Em meio a lapsos criativos na madrugada, decidi alterar muito o design original, acrescentando um longo pescoço ao corpo de trás, removendo o capuz e os dois braços e excedentes.

O design foi bem influenciado no “The Last of Us”, pensei no corpo de trás como se fosse um caroço ou fungo, que se estica para fora do corpo da frente. Tudo foi esculpido e texturizado no Zbrush, fiz os UV de todas as partes e exportei os mapas para o maya novamente.
Usei displacement maps para detalhes maiores e normal maps para detalhes menores.


Arnold RenderView
File Window View Render
Beauty perspShape 1:1
Display Pixel
Display Settings
Color Management
Gamma 1
Exposure 0
View Transform sRGB gamma
Background
BG BG Color
Color
Apply Color Management
Foreground
Enable FG
03:40
19/07/2021
00:00:09 | 960x540 (141%) | perspShape | samples 3/2/2/2/2/2 | 4664.79 MB


decimated r monster scene.ma* - Autodesk Maya 2020: C:\Users\Renan\OneDrive\Documentos\maya\projects\default\scenes\decimated r monster scene.ma --- Nickz_humanMaleAverage_2:ZBrushPolyMesh3D
File Edit Create Select Modify Display Windows Mesh Edit Mesh Mesh Tools Mesh Display Curves Surfaces Deform UV Generate Cache Arnold Help
Workspace : Maya Classic
Modeling
No Live Surface
Symmetry: Off
renan.araujoH...
Curves / Surfaces Poly Modeling Sculpting Rigging Animation Rendering FX FX Caching Custom Arnold Bifrost MASH Motion Graphics XGen
Outliner
Display Show Help
Search...
persp
top
front
side
aiSkyDomeLight2
aiAreaLight1
aiAreaLight2
aiAreaLight3
Nickz_humanMaleAverage_2:ZBrushPolyMesh3D
Otter_swimming_on_back_v1_1:ZBrushPolyMesh3D
bebe_mascara3:ZBrushPolyMesh3D
PM3D_Sphere3D1
PM3D_Cylinder3D1_1_DM40961001PM3D_Cylinder3D1_3:ZBrushPolyMesh3D
pPlane1
camera1
aiAreaLight4
defaultLightSet
defaultObjectSet
View Shading Lighting Show Renderer Panels
3300 x 3100
camera1
Getting started with XGen
Use XGen to create arbitrary primitives on a surface:
hair, fur, feathers, scales, rocks, and more.
To start:
1- Select the geometry or faces to create primitive on.
2- Create a new XGen Description. A Description is a pattern for generating primitives (hair, rocks, trees, etc)
Create New Description...
Import Collection or Description...
Import Preset From Library...
Channel Box / Layer Editor
Modeling Toolkit
Attribute Editor
XGen
23:06
13/09/2021
No Character Set
No Anim Layer
30 fps
MEL

SOROK

VIDEOS

ZBrush for Beginners Tutorial
https://www.youtube.com/watch?v=_yKGfcp2z3k

The Art of Rafael Grassetti - 2019 ZBrush Summit
https://www.youtube.com/watch?v=VmUikhiWu8

Designing DC Universe HAWKMAN
https://www.youtube.com/watch?v=KANnOcSzIc8

ZBrush to Arnold for Maya - 32 Bit Displacement UDIM Tutorial
https://www.youtube.com/watch?v=-ThBTEc8L_M

Character art pipeline in video game industry
https://www.youtube.com/watch?v=qZ8xfVyfvAY

Introduction to Substance Painter - Ultimate Beginners Guide
https://www.youtube.com/watch?v=RQ-hRk0WHJ8

EVERYTHING You Need to Know About Topology
https://www.youtube.com/watch?v=6Kt0gW3_kio

Aula 01 - Introdução ao Autodesk Maya
https://www.youtube.com/watch?v=zkgZVszLItQ

Obrigado

Esse trabalho foi sem sombra de dúvidas o mais dificil pra mim até hoje, provavelmente porque antes de começar eu não sabia nada sobre modelagem, concept art, horror, ou qualquer aspecto técnico mais apurado.
Mas pra mim no resultado foi proveitoso, e assim que tudo for revisado, servirá de boas peças pro meu portifólio. O Sorok foi algo muito especial pra mim, e simboliza muito minha jornada durante a faculdade e como a UNESP me mudou, eu agradeço de todo coração todas as experiências que eu tive, todas as pessoas que conheci e lugares que visitei. Agradeço sempre ao apoio da minha familia, namorada e amigos.

E agradeço você que esta lendo, pelo seu tempo e disponiblidade , esse foi o meu trabalho de conclusão de curso.

Valeu!
Renan Araujo

FIM