

Práctica 3:

Interior Épico



Interior: Calabozo de Nargothrond
Creador: Albert Loma Fernández
Fecha: 29/03/2020

Índice

1. Descripción del Calabozo.....	3
2. Moodboard.....	4
3. Bocetos y Concepts.....	5
4. Renders.....	6
a. Wireframe.....	6
b. Full Shaded.....	7
5. Texturas y UVs.....	9
6. Bibliografía y Software.....	10

1. Descripción del Calabozo

Este calabozo inspirado plenamente en el Señor de los Anillos se encuentra en la antigua ciudad de Nargothrond, que es una gran fortaleza subterránea construida por enanos y habitada por elfos más adelante.

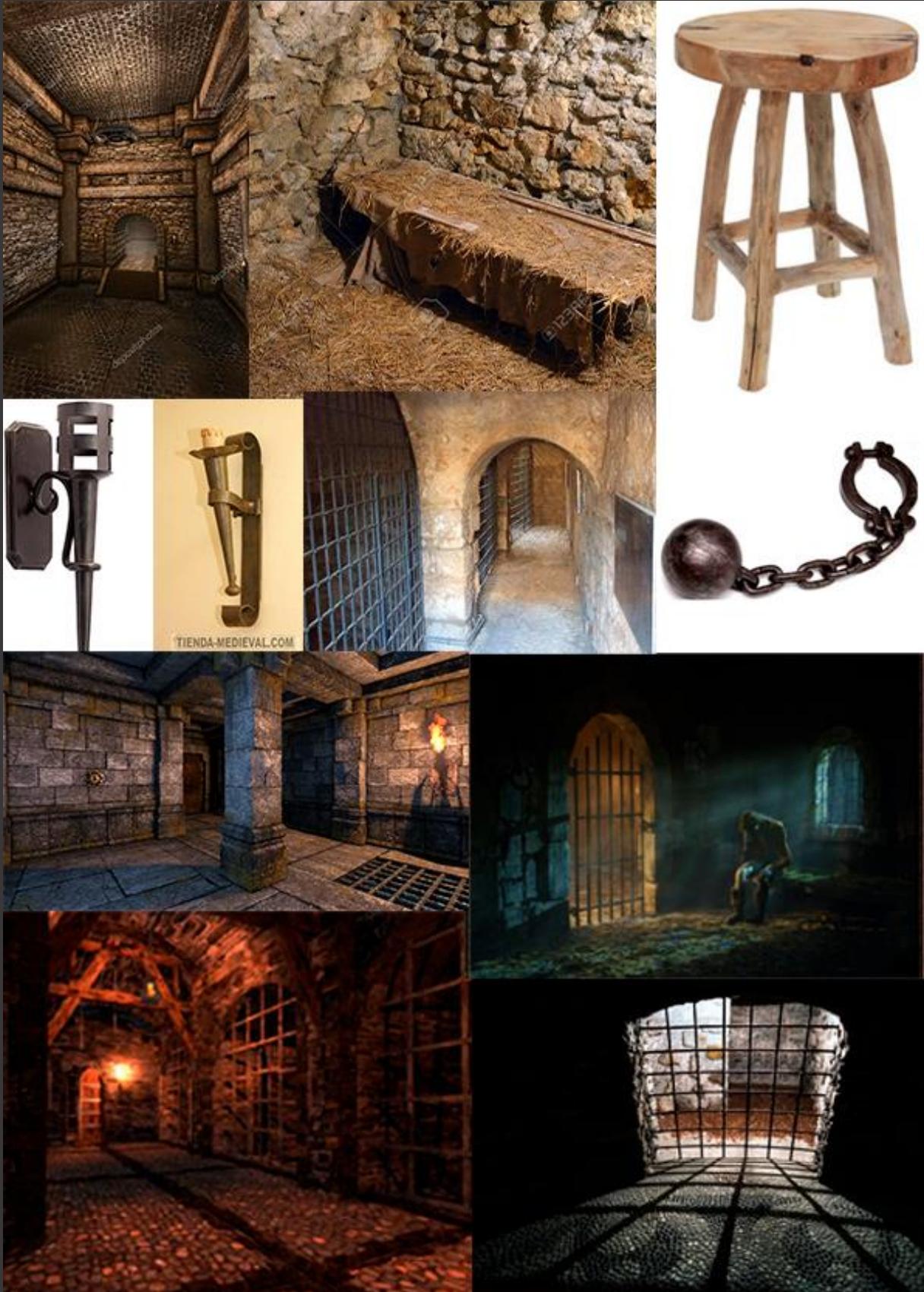
Este sucio calabozo de pocos metros cuadrados con escasas comodidades ha visto morir de hambre y sed a miles de seres de todas las razas. Sus paredes y objetos solo desprenden muerte y frío.

En la parte superior de la puerta de entrada al calabozo encontramos un gravado élfico que sirve de hechizo protector para que ni la mas fuerte de las magias pueda liberar a los prisioneros de su interior.

La sala está iluminada por dos antorchas en la pared derecha. De frente encontramos el magullado camastro de madera, sujeto a la pared por dos cadenas de acero. A su derecha vemos un plato medio roto sin ningún resto de comida. Al otro lado encontramos un taburete de madera maltrecha. Todo el calabozo recibe luz natural de un tragaluz superior con barrotes desde donde se puede oír hablar a los guardias. Finalmente llegamos a la oscura esquina del calabozo donde una bola de metal cuelga de la pared esperando recibir a su siguiente huésped.

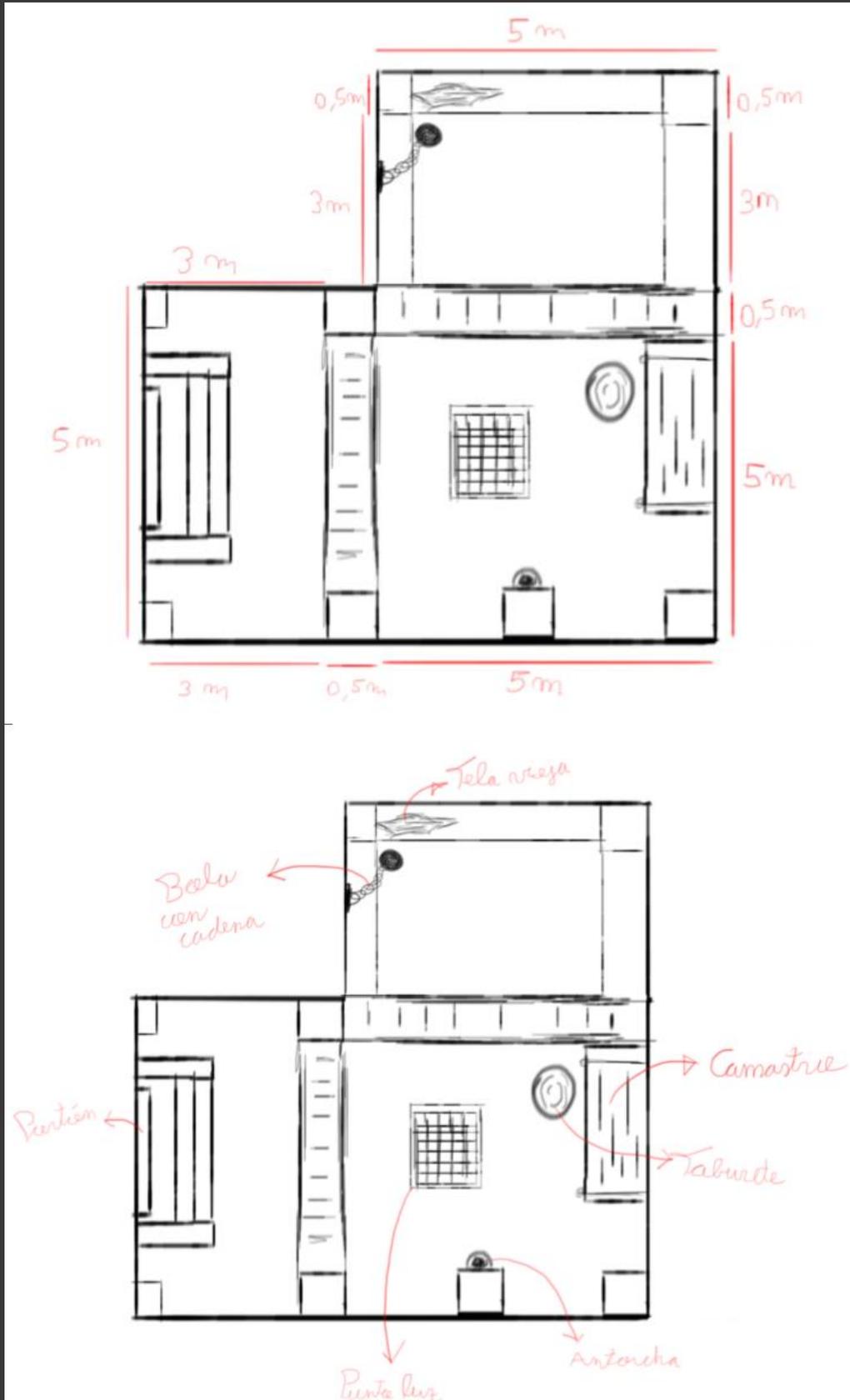


2. Moodboard



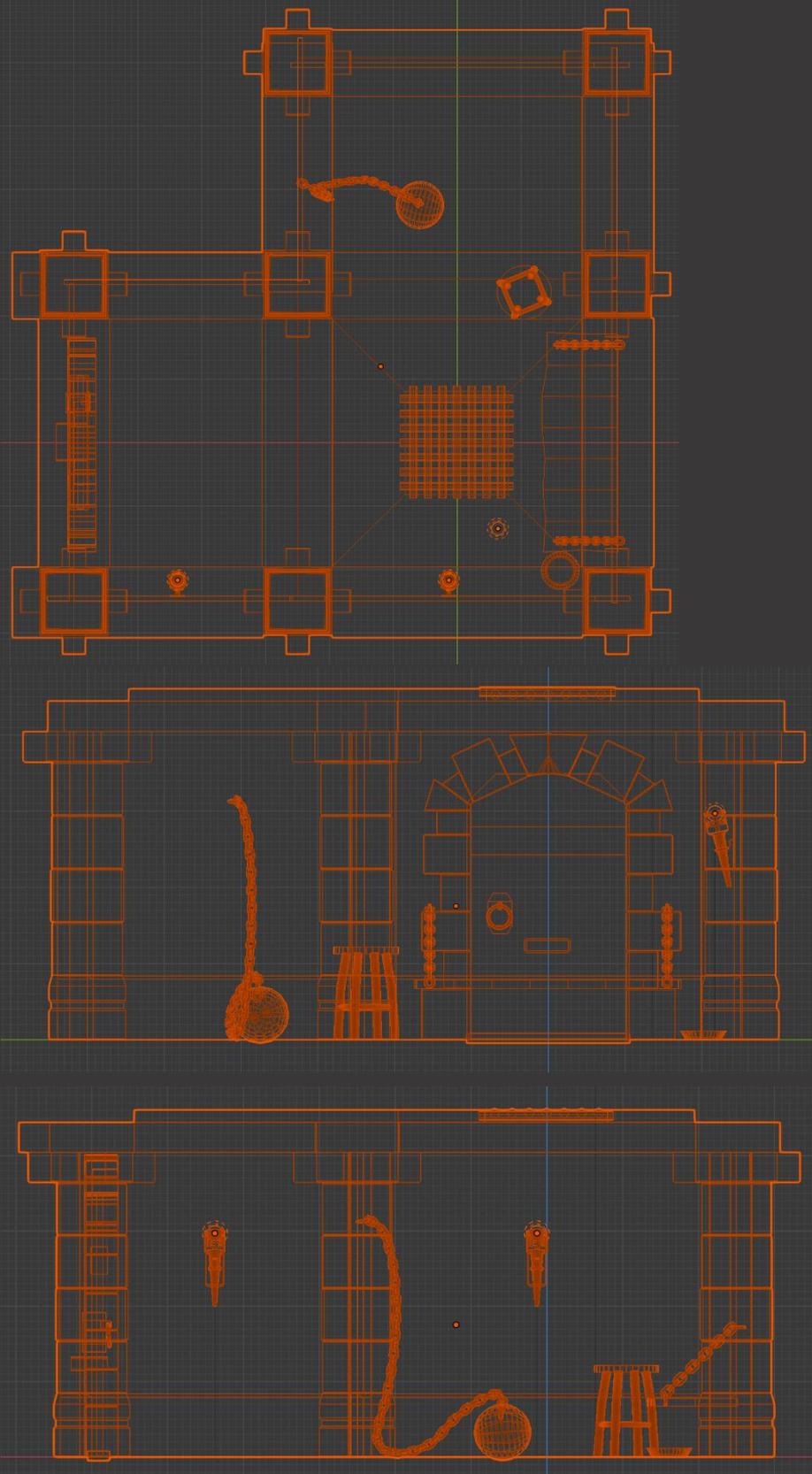
3. Bocetos y Concepts

Aquí podemos ver un plano del calabozo con medidas y componentes:



4. Renders

a. Wireframe

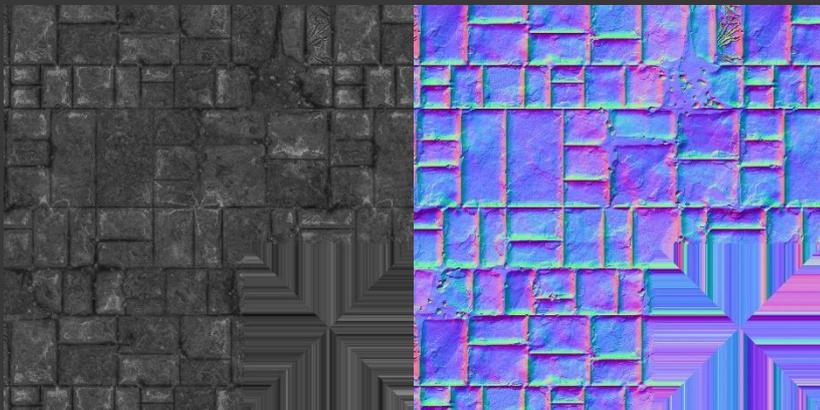


b. Full Shaded

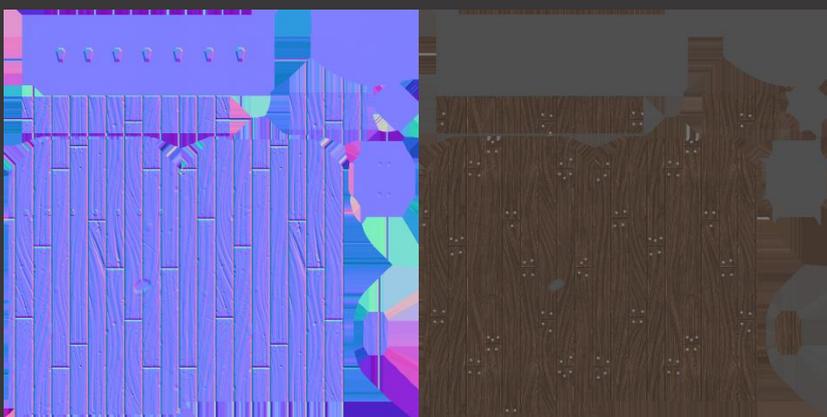


5. Texturas y UVs

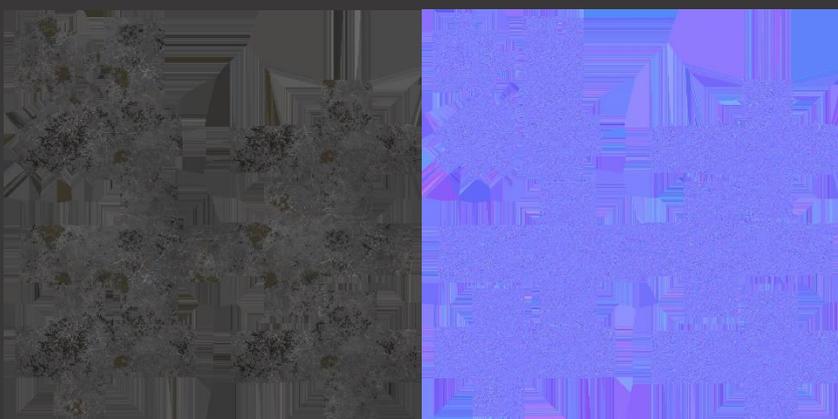
Suelo



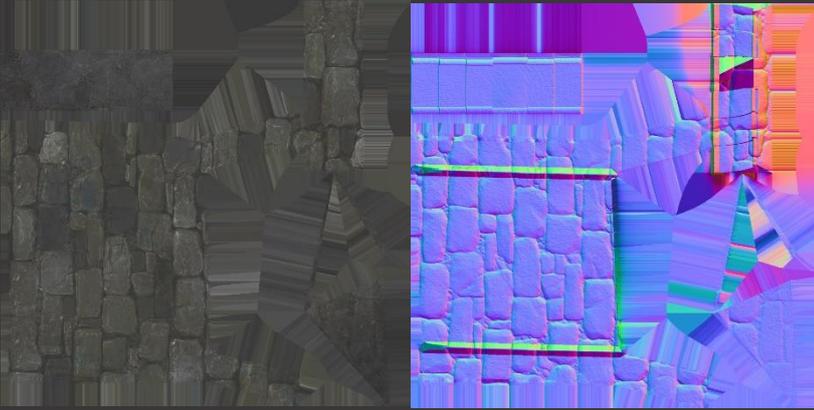
Puerta



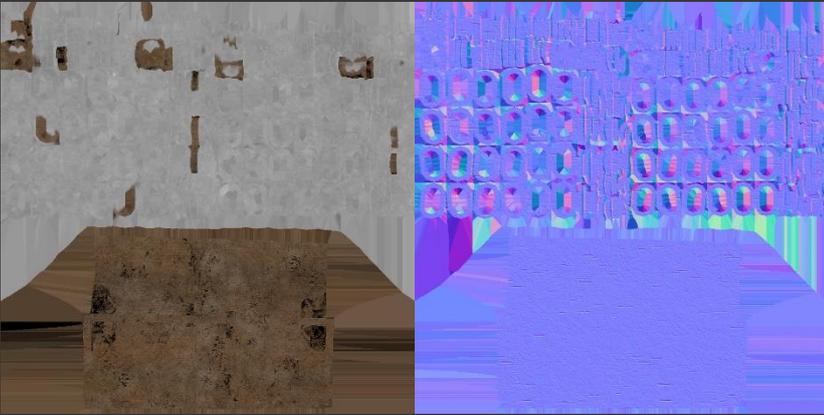
Columna



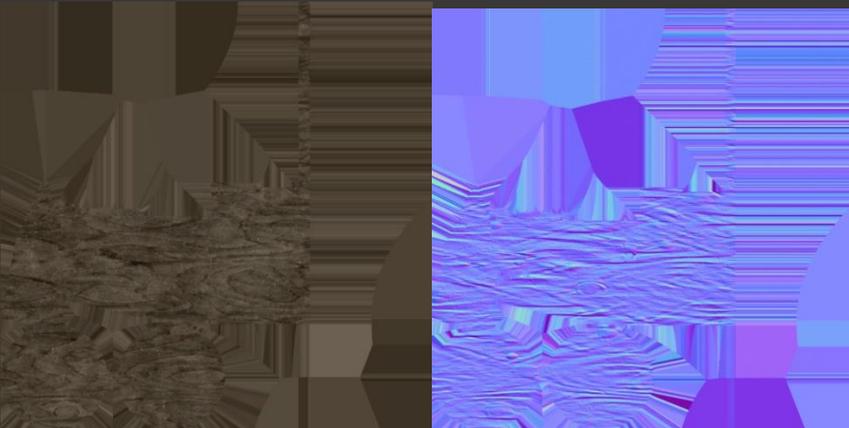
Pared



Camastro



Taburete



6. Bibliografía y Software

Modelación – *Blender 2.8 + Hard Ops Neodymium*

Texturización – *Substance Painter 2019.3*

Motor Gráfico – *Unity 5.6*