



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

AETHER I: Concept art de un personaje y diseño de entornos

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ferrandiz Almagro, Azahar

Tutor/a: Vidal Alamar, M^a Dolores

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

Aether I forma parte de un proyecto más amplio del cual también forma parte *Aether II*. *Aether I* se centra en la realización del concept art de dos personajes y un entorno, mientras que *Aether II* consiste en la implementación de estos elementos en un entorno en 3D, y que se ha realizado como otro TFG.

Este proyecto consiste en la creación y diseño de un personaje femenino y un gato, los objetos o *props* principales de dichos personajes y el entorno en el que habitan.

Se trata de un ejercicio de ideación personal y diseño de la protagonista de la historia, una mujer creadora e independiente, que vive en compañía de un felino en un mundo imaginario de ciencia ficción, en el cual existe una ciudad que se diferencia del resto por el uso de la magia y la alquimia en ella. Es un trabajo de *concept art* que se lleva a cabo mediante el uso de técnicas y programas digitales. Se presenta a modo de *artbook* o libro de arte en el que se muestran las imágenes del proceso y los resultados finales.

El objetivo principal es adquirir nuevas habilidades como diseñadora y *concept artist* poniendo en práctica las competencias y aptitudes adquiridas durante la carrera, y mostrar el proceso de elaboración de un *concept art* aplicado a la creación de personajes y escenarios. Este trabajo tiene como última finalidad constituir un portfolio profesional de cara al mundo laboral.

PALABRAS CLAVE

Concept art; diseño; escenarios; personajes; libro de arte.

SUMMARY AND KEYWORDS

SUMMARY

Aether I is part of a larger project of which *Aether II* is also a part. *Aether I* focuses on the realization of the concept art of two characters and an environment, while *Aether II* consists of the implementation of these elements in a 3D environment, and has been as another TFG.

This project consists of the creation and design of a female character and a cat, the main objects or props of these characters and the environment in which they live.

It is an exercise of personal ideation and design of the protagonist of the story, a creative and independent woman, who lives in the company of a feline in an imaginary world of science fiction, in which there is a city that differs from the rest by the use of magic and alchemy in it. It is a concept art work that is carried out through the use of digital techniques and programs. It is presented as an artbook in which the images of the process and the final results are shown.

The main objective is to acquire new skills as a designer and concept artist by putting into practice the skills and aptitudes acquired during the degree, and to show the process of developing a concept art applied to the creation of characters and scenarios. The ultimate purpose of this work is to constitute a professional portfolio for the world of work.

KEYWORDS

Concept art; design; environments; characters; artbook.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mi familia, en especial a mi madre y a mi padrastro, por su constante interés y apoyo durante todo el desarrollo del proyecto.

En segundo lugar, quiero agradecer a mi pareja, por estar a mi lado en todas las etapas del proceso, así como por su ayuda y comprensión.

Y por último, quiero agradecer a mi tutora, por su buen trabajo y dedicación.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.1.1. Objetivos generales	7
2.1.2. Objetivos específicos	7
2.2. METODOLOGÍA	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. CONCEPT ART	9
3.1.1. Sobre el concept art	9
3.1.2. La industria del concept art	9
3.2. ARTBOOK	10
3.3. REFERENTES GRÁFICOS	10
3.3.1 Referentes de diseño de personajes	10
3.3.1.1. <i>Alexandre Mahboubi</i>	10
3.3.1.2. <i>Larry Ray</i>	11
3.3.2. Referentes de diseño de escenarios	11
3.3.2.1. <i>Theo Aretos</i>	11
3.3.2.2. <i>Nick Carver</i>	11
3.3.3. Referentes de maquetacion	12
3.3.3.1. <i>Libro de arte “The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creando a un héroe”, de Nintendo, (2019)</i>	12
3.3.3.2. <i>Libro de arte “The Art of Darksiders II”, de THQ, (2013)</i>	13
4. DESARROLLO PRÁCTICO	14
4.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO	14
4.2. MOODBOARDS	14
4.3. DISEÑO DE PERSONAJES Y PROPS	15
4.3.1. Galia	15
4.3.1.1. <i>Etapa de dibujo</i>	15
4.3.1.2. <i>Etapa de color</i>	17
4.3.1.3. <i>Etapa de refinación del diseño</i>	17
4.3.2. Sake	17
4.3.2.1. <i>Etapa de dibujo</i>	18
4.3.2.2. <i>Etapa de color</i>	18
4.3.2.3. <i>Etapa de refinación del diseño</i>	19
4.3.3. Cartas de personaje	20
4.4. DISEÑO DE ENTORNOS	20
4.4.1. Vista de la ciudad	21

4.4.1.1. <i>Perspectiva y composición</i>	21
4.4.1.2. <i>Color</i>	21
4.4.1.3. <i>Atmósfera</i>	22
4.4.2. Rascacielos	22
4.4.2.1. <i>Perspectiva y composición</i>	23
4.4.2.2. <i>Color</i>	23
4.4.2.3. <i>Atmósfera</i>	24
4.4.3. El puente	24
4.4.2.1. <i>Perspectiva y composición</i>	24
4.4.2.2. <i>Color</i>	25
4.4.2.3. <i>Atmósfera</i>	25
4.5. ARTE FINAL	25
4.5.1. <i>Perspectiva y composición</i>	26
4.5.2. <i>Color</i>	27
4.5.3. <i>Atmósfera</i>	28
4.6. MAQUETACIÓN DEL ARTBOOK	28
5. CONCLUSIONES	30
6. FUENTES REFERENCIALES	32
7. ÍNDICE DE FIGURAS	34
8. ANEXOS	35

1. INTRODUCCIÓN

La motivación para realizar el trabajo surge de un interés particular en el *worldbuilding* o creación de mundos y sus habitantes, que a su vez viene desde una influencia temprana de productos visuales como videojuegos, libros y series. Este proyecto ha supuesto la oportunidad perfecta para desarrollar la capacidad de confeccionar y plasmar un universo coherente con sus personajes más carismáticos y otros elementos.

Nuestro proyecto se centra en la creación de personajes principales, sus utensilios o props y un escenario en el que se integran. En su conjunto se basan en una historia de invención propia que acontece, o que sucede en *Aether*, una ciudad de ciencia ficción que sigue en pie gracias al uso de una sustancia del mismo nombre. Los personajes son una mujer humana joven llamada Galia y un gato gris llamado Sake; ambos son unos curiosos habitantes de esta gran ciudad que viven al margen del resto de los ciudadanos, y ello es lo que se tratará de reflejar tanto en su fisonomía, diseño de ropas y utensilios, como en la ilustración final en las que se integran en el escenario.

El desarrollo y finalidad del proyecto se plantea como un portfolio, maquetado en un *artbook* que muestre el proceso de creación y las diversas habilidades, así como el nivel de competencias adquiridas de cara a integrarnos en el sector profesional al que corresponde.

Las etapas en las que se ha dividido el proceso de desarrollo son:

En primer lugar, la **ideación** y confección de la historia en la que se sitúan los personajes principales. En segundo lugar, la investigación y **búsqueda de referentes**, asimismo la creación de **moodboards** o tablas de inspiración. En tercer lugar, el *brainstorming* o lluvia de ideas y la realización de los **bocetos previos** de los personajes principales y su entorno. En cuarto lugar, la **refinación del diseño** de los personajes, *props* y entornos; y por último, la creación de un **arte final** que reúne todos estos elementos. Finalmente se ha realizado la elaboración y maquetación del **artbook** o libro de arte que recoge todo el proceso de trabajo y desarrollo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. *Objetivos generales*

El objetivo principal es crear el *concept art* de los personajes principales de una historia fantástica: una mujer y un gato, así como del entorno en el que habitan.

Y en un sentido más amplio, el objetivo principal del proyecto es desarrollar las habilidades comprendidas dentro del ámbito del *concept art*, de manera que, de cara a un futuro profesional, suponga una sólida formación, así como la adquisición de experiencia a la hora de realizar otros proyectos similares.

2.1.2. *Objetivos específicos*

- Definir y dibujar la **fisonomía** adecuada para cada personaje según sus características externas y su historia.
- Diseñar la **vestimenta** y **props** que vayan acorde con la personalidad de nuestros personajes.
- Idear y diseñar **escenas** y **paisajes** que reflejen el entorno de los personajes y el contexto en el que la historia se sitúa.
- Elaborar, mediante la **perspectiva**, un espacio coherente en el que situar a nuestros protagonistas.
- Maquetar y realizar de manera digital un **artbook** que recoja el proceso de trabajo y muestre el arte final.

2.2. METODOLOGÍA

El proceso y la metodología para realizar el proyecto ha sido clara y concisa desde el comienzo, pues se ha basado en las pautas ya establecidas dentro del propio *concept art*, Fig. 1.

En primer lugar se ha realizado la ideación del **contexto** para la historia. Para ello se ha llevado a cabo un *brainstorming* o lluvia de ideas con las ideas principales surgidas de la imaginación propia y la influencia de otros productos similares, como series o videojuegos.



Fig. 1 *Planning inicial*

El segundo paso consiste principalmente en la búsqueda de **referentes** en diferentes páginas web y libros de arte y la elaboración de una serie de *moodboards*, mediante los cuales se ha conseguido definir una estética apropiada y un estilo propio para crear nuestros personajes y entornos.

En el tercer paso se han desarrollado las ideas visuales y realizado los **primeros** bocetos de nuestros personajes y entornos, tomando como referencia los *moodboards* ya citados. Todos los bocetos se han realizado en programas de dibujo y pintura digitales, como *Adobe Photoshop* y *Procreate*.

Posteriormente, mediante el uso de los mismos programas digitales y aún con los *moodboards* como referencia, se han **refinado** dichos bocetos e ideas previas para guiarnos en el acabado final. Para ello se han ido corrigiendo y sustituyendo elementos de los bocetos con la intención de conseguir un resultado que se ajuste a los objetivos previamente establecidos.

Asimismo, se han realizado una serie de **cartas** o **fichas de personaje** y estudios más específicos acerca de la estructura física de ambos personajes. Para ello, se han realizado cartas individuales que definen las características de cada uno de los personajes. También se han creado cartas comunes en las que se muestra a ambos personajes de manera conjunta.

Por último, se ha maquetado el **artbook** que recoge todo el proceso de trabajo. Para esta fase nos hemos inspirado en otros artistas y hemos utilizado el programa de maquetación *InDesign*.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. CONCEPT ART

3.1.1. *Sobre el concept art*

El *concept art* consiste en la realización de imágenes y diseños creados para resolver los problemas narrativos y estéticos de proyectos como películas, videojuegos, etc. Es posible que los elementos creados ni siquiera lleguen al juego o la película final, pero su trabajo sustenta la estética de todo, desde accesorios incidentales hasta mundos completos.

Pese a tratarse de una rama del arte visual, su función es diferente a la de una ilustración convencional. Una ilustración tiene como finalidad narrar una historia mientras que el **concept art** trata de diseñar los elementos visuales de dicha historia. Por lo tanto, es utilizado como herramienta para dar a conocer al equipo de producción cuál es el aspecto de un proyecto.

3.1.2. *La industria del concept art*

Dentro de la industria del *concept art* existen diferentes campos o profesiones. Un *concept artist* puede trabajar en más de uno de dichos campos, pero lo más usual en empresas importantes es que no sea así.

Normalmente se dividen dichas **profesiones** en: diseño de personajes, diseño de props y diseño de escenarios. Asimismo, en cada una de los campos no hay un único artista trabajando. Por ejemplo, dentro de una serie un artista puede encargarse de diseñar a los dos personajes principales, mientras que otro artista puede ir diseñando a los personajes secundarios de una temporada o de un capítulo.

El flujo de trabajo de un *concept artist* puede variar según la empresa o el estudio en el que trabaje. Sin embargo, suele seguir unas fases principales. La empresa le muestra al empleado en qué va a trabajar, comentándole los requisitos importantes que han de aparecer en el diseño. El artista hace su trabajo y se lo muestra al encargado de revisarlo, que le comenta las correcciones pertinentes y se lo vuelve a entregar al artista, quien debe realizar dichas correcciones. Así sucesivamente hasta que el resultado es el deseado.

En caso de tratarse del diseño de personajes, una vez ya está el diseño completado se crean las cartas o fichas de personaje. En ellas se muestra toda la información del personaje: su estructura física, su carta de color y su relación de tamaños con otros personajes. Dichas cartas se le entregan al

equipo de producción para que no haya dudas ni errores a la hora de trabajar con el personaje.

3.2. ARTBOOK

Un *artbook* o libro de arte es un recopilatorio de imágenes elaboradas a la hora de realizar una obra conceptual.

En él aparecen la mayoría de imágenes que muestran el proceso de pre-producción de un proyecto, desde una serie de televisión hasta un videojuego, Fig 2.

En muchos casos únicamente se muestran los dibujos creados para el diseño de cada uno de los elementos de la obra, y en muchos otros se muestran hasta los posibles *storyboards* y *color scripts* realizados para el proyecto. Asimismo, en muchas ocasiones aparecen imágenes inéditas.

Un libro de arte puede ser promovido a modo de producto coleccionable de la obra a la que pertenezca. Asimismo, puede servir como referente e inspiración para una gran cantidad de artistas.

3.3. REFERENTES GRÁFICOS

La primera etapa de este proyecto ha consistido en la búsqueda y selección de referentes, los cuales se clasifican en tres categorías diferentes. Dichas categorías consisten en referentes para los personajes, para los escenarios y para la maquetación del *artbook*.

3.3.1. Referentes de diseño de personajes

3.3.1.1. Alexandre Mahboubi

Alexandre Mahboubi es un ilustrador y *concept artist* de origen francés, que actualmente reside en París.

Su obra consiste principalmente en trabajos realizados para el sector del entretenimiento y la publicidad. Recientemente ha trabajado en el diseño y la creación de múltiples personajes para la serie de animación *Arcane*, de *Riot Games*, Fig. 3.

Los principales elementos que han servido de inspiración para crear los personajes de *Aether I* son su **estilo de dibujo** y la **estética** de sus diseños.

En cuanto a su estilo destacan las **proporciones estilizadas** de sus perso-



Fig. 2 Fragmento del artbook “The Legend of Zelda: Arte y artefactos”, de Nintendo



Fig. 3 Character design from Arcane, de Alexandre Mahboubi

najes que, aunque se alejen del realismo, resultan visualmente coherentes y atractivas.

Asimismo, el aspecto de sus personajes, especialmente los diseñados para *Arcane*, siguen una estética cercana al **steampunk**, la cual mezcla elementos de la moda clásica con detalles más refinados y futuristas. Dada la similitud temática con la idea que se presenta en *Aether I*, nos ha inspirado para el diseño de los personajes de este proyecto.

3.3.1.2. Larry Ray

Larry “The Bravo” Ray es un artista digital que actualmente vive y trabaja en Los Ángeles.

Es uno de los artistas más importantes dentro de la empresa *Riot Games*, y ha trabajado tanto de *concept artist* como de director de arte. Se ha encargado de realizar los diseños de múltiples personajes para los videojuegos *League of Legends* y *Valorant*, Fig. 4, ambos pertenecientes a la misma empresa, *Riot Games*.



Fig. 4 VAL Main Ortho Viper, de Larry Ray

Este artista guarda gran similitud en cuanto a estilo de dibujo y temática con el artista anterior, pues pertenece a la misma empresa. Sin embargo, Larry Ray se centra sobre todo en el diseño de personajes para videojuegos y no tanto en el campo de la animación.

Además del apartado estético, uno de los principales aspectos que nos ha servido de inspiración ha sido su **flujo de trabajo**. La realización de **cartas de personaje** y el modo en el que trabaja para conseguir mayor consistencia, han sido una guía a la hora de llevar una dinámica organizada que ha beneficiado a la evolución de los diseños para *Aether I*.

3.3.2. Referentes de diseño de escenarios

3.3.2.1. Theo Aretos

Theo Aretos vive en Los Ángeles, y se dedica al concept art. Ha trabajado como diseñador de escenarios para el videojuego *What Remains of Edith Finch*, de la empresa *Giant Sparrow*. Actualmente pertenece a la empresa *Riot Games*, diseñando entornos para *Valorant*.

El artista demuestra ser muy ágil en el manejo de la **composición** y la **perspectiva**, y sus ilustraciones tienen un acabado muy estético por la reducida y armónica gama de color, porque a pesar de conservar algunas líneas, al predominar la construcción del espacio mediante manchas consigue dar un

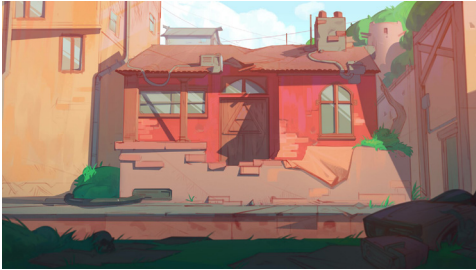


Fig. 5 Red House, de Theo Aretos

efecto de volumen y espacios limpios, Fig 5.

Su flujo de trabajo es muy **técnico**. En primer lugar realiza el boceto a línea para posteriormente darle volumen en escala de grises, y por último aplicarle color.

Este artista ha servido como gran inspiración tanto en cuanto a **estilo**, caracterizado por la mágica atmósfera que envuelve sus escenas, como por su **método de trabajo**.

3.3.2.2. Nick Carver



Fig. 6 Spy-O-Ramas. Work in progress, de Nick Carver

Nick Carver es un artista asentado en Cheltenham, Reino Unido. Es muy versátil, pues se dedica a diversos campos dentro de la industria del videojuego. Es *concept artist*, artista 3D y desarrollador visual.

Ha trabajado para empresas como *Epic Games*, *Blizzard Entertainment* o *Free Radical Design*, entre otras.

La manera en la que trabaja sus escenarios, en base a planos **sintetizados** y mostrando buen manejo de la **perspectiva**, ayuda a mantener un aspecto limpio sin dejar de lado la **profundidad** y el **dinamismo** de la composición, Fig 6.

A pesar de que la obra de este artista no conserva tanta similitud con el proyecto, lo hemos elegido por cautivarnos con la solución dada a sus entornos urbanos pues, a pesar de sobrecargados, se muestran **coherentes** y **atractivos**.

3.3.3. Referentes de maquetacion

3.3.3.1. Libro de arte "The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creando a un héroe", de Nintendo, (2019).

Este libro, de la editorial *Norma*, es el *artbook* que recopila el arte de desarrollo y las ilustraciones finales realizadas para el videojuego *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), de la empresa *Nintendo*, Fig. 7.

El formato de este libro de arte se caracteriza por el uso de páginas en vertical que simulan ser una sola página horizontal. Así logran obtener mayor **fluidez** y **atractivo visual** para su composición.

El *artbook* realizado para mostrar el proceso de desarrollo del proyecto Aether I sigue la misma línea, logrando así una **visualización más cómoda**

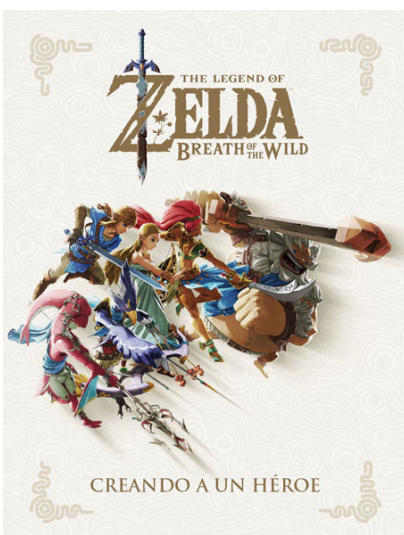


Fig. 7 Artbook "The Legend of Zelda: Creando un héroe", de Nintendo

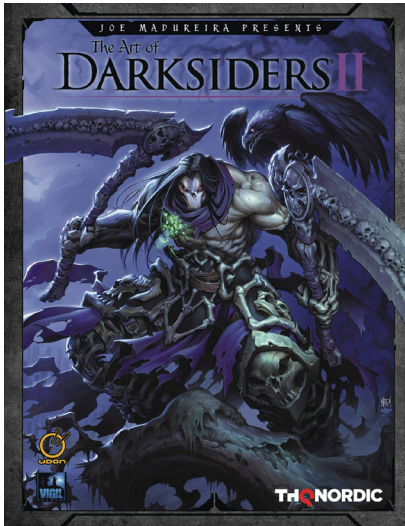


Fig. 8 Artbook “The Art of Darksiders II”, de THQ

para el lector.

3.3.3.2. Libro de arte “The Art of Darksiders II”, de THQ, (2013).

Este *artbook*, de la editorial *Udon Entertainment*, recopila todo el arte realizado por el artista Joe Madureira para el videojuego *Darksiders II* (2012), de la empresa *Vigil Games*, Fig. 8.

En él aparecen tanto el proceso de desarrollo de los personajes, los *props* y los escenarios para el videojuego, así como los propios modelos en 3D realizados a posteriori.

El motivo principal por el que este libro ha servido de referente es la **estructura** de la maquetación, pues muestra cada fase del desarrollo por separado. Asimismo, también ha servido como guía el hecho de que al final del propio libro aparezcan dichos modelos 3D.

4. DESARROLLO PRÁCTICO

4.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Aether I es el **concept art**, que parte de una historia de ideación propia, realizado para su posterior puesta en escena en 3D. En él figura tanto el diseño de personajes como el del entorno en el que éstos habitan.

En este caso contamos con dos personajes principales: Galia, una humana joven; y Sake, un gato que la acompaña en todas sus aventuras. Ambos personajes viven en una ciudad llamada Aether, la cual se diferencia del resto del mundo porque sus habitantes utilizan un compuesto alquímico prohibido, por desconocer con certeza sus consecuencias, y que da nombre a la propia ciudad.

Todo el trabajo práctico realizado para el proyecto se ha reunido y maquetado en un **artbook**. En él se puede leer un resumen de la historia y se puede ver al completo el desarrollo de personajes y el diseño de escenarios creado, con todas sus etapas.

4.2. MOODBOARDS

A la hora de realizar cualquier proyecto artístico es muy importante contar con una gran cantidad de **referentes**, gracias a los cuales conseguiremos obtener un resultado con mayor calidad técnica y artística.

Por ello, uno de los primeros pasos llevados a cabo a la hora de realizar nuestro proyecto ha sido la búsqueda de referentes y la creación de **moodboards**, Fig 9.

Un *moodboard* o tabla de inspiración es una herramienta visual que nos permite sintetizar y organizar nuestras ideas. Se trata de una tabla de imágenes, que puede ser tanto física como digital, compuesta por cualquier idea o referencia que nos pueda inspirar o guiar para nuestro proyecto.

Dicha recopilación de imágenes puede ser como el propio artista lo desee, no tiene por qué seguir unas normas específicas. De hecho, es muy probable que a la hora de crear un *moodboard* nos demos cuenta de que con una sola tabla de imágenes no es suficiente. Se pueden crear tantas tablas como uno necesite.

En el caso de *Aether I* se han creado diferentes *moodboards* para cada elemento del proyecto. En primer lugar se han creado dos *moodboards* previos



Fig. 9 Moodboard de Sake

diferentes, uno para los referentes de diseño de personajes y otro para los referentes de escenarios.

Posteriormente y con las ideas más definidas se han creado nuevos *moodboards*. En total se han realizado dos para el diseño de Galia, otros dos para el diseño de Sake, y cuatro para el diseño de escenarios.

4.3. DISEÑO DE PERSONAJES Y PROPS

Para poder llevar a cabo un diseño de personajes coherente es primordial conocer sus **características**, tanto físicas como psicológicas, y el **contexto** en el que dichos personajes se encuentran.

4.3.1. Galia



Fig. 10 Galia

Galia es una mujer nacida en la ciudad de Aether, la cual se dedica a transitar por sus calles en busca de restos de tecnología que contengan fragmentos del elemento de mismo nombre, para realizar sus propios experimentos.

Es una mujer joven y **activa** que se encuentra en plena forma física. Asimismo, su estructura corporal ligeramente **forrada** le capacita para construir sus propios artefactos y realizar experimentos complejos.

Psicológicamente hablando, es un personaje muy **carismático e independiente**. Generalmente está de buen humor, a pesar de que no siempre le va del todo bien. Además, es una mujer muy amable y agradable a la que le disgustan en gran medida las injusticias sociales, Fig. 10.

Para llevar a cabo su diseño se ha tenido en cuenta dicho pretexto. Asimismo, se ha dividido el proceso de desarrollo en diferentes etapas.

4.3.1.1. Etapa de dibujo

En primer lugar se han realizado **bocetos** mediante los cuales se han barajado diferentes constituciones físicas para la protagonista.

Los bocetos se han realizado de manera digital en el programa *Photoshop*. Posteriormente, se ha realizado un *turn around* del cuerpo del personaje en el programa *Procreate*, para así tenerlo como referencia a la hora de continuar con el diseño del personaje.

El diseño del rostro del personaje se ha realizado en conjunto con el diseño de su cuerpo. Se ha tenido en cuenta su constitución estilizada a la hora de diseñar los rasgos de la cara. Por ello, sus facciones son **finas y alargadas**.



Fig. 11 Opciones de ropa de Galia

También se ha buscado un rostro estético y bello.

Una vez decidida la constitución del personaje y cómo es su rostro se ha llevado a cabo la búsqueda de su vestuario. Para ello se han dibujado diferentes opciones de ropa, Fig 11.

En todo momento se han tenido a mano los *moodboards* que han servido como gran influencia a la hora de diseñar los ropajes del personaje. Las características de todos los conjuntos son similares, ya que desde el principio se ha tenido en cuenta qué clase de prendas tiene que llevar Galia. Dichas prendas han de ser **cómodas y funcionales**.

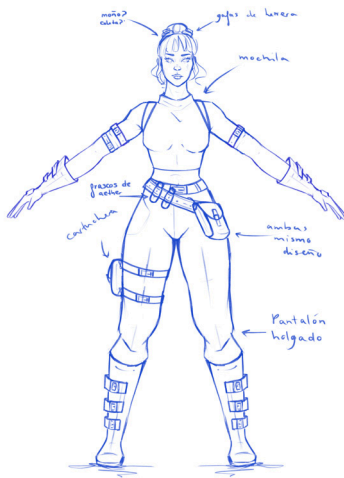


Fig. 12 Boceto de Galia

Por ello, se ha decidido que la protagonista tiene que llevar guantes y botas de protección, Fig 12. A su vez, el resto de las prendas tienen que permitirle un movimiento libre y sin impedimentos. Por este motivo lleva el pelo recogido, evitando que le moleste a la hora de realizar sus experimentos.

Además de todo ello, se han diseñado una serie de *props* que le sirven de gran utilidad. Entre ellos encontramos gafas protectoras de diseño antiguo. También encontramos una gran cantidad de compartimentos en los que guardar todas las herramientas que necesite, además de una gran mochila que lleva a la espalda. Asimismo, en su cintura lleva dos frascos que contienen aether.

4.3.1.2. Etapa de color

Una vez diseñados todos los elementos y *props* del personaje se ha llevado a cabo la fase de color.

A pesar de que en principio que no había establecida ninguna paleta de color, sí que se ha tenido en todo momento una idea acerca de qué gama cromática se iba a utilizar, decantándonos por **colores secundarios**, principalmente dentro de la gama de marrones, grises y blancos.

El personaje va coloreado en estos tonos puesto que no se pretende que destaque en su entorno, sino que se integre. Asimismo, para su piel se han probado diferentes tonos desde una piel más clara hasta una más oscura. Y a su vez se ha jugado con el color de su pelo y de sus ojos.

En cuanto a los ropajes, se ha tenido en cuenta constantemente el color de la piel del personaje, buscando una **paleta de colores armónica y estética** en cada una de las pruebas de color.

Para realizar las distintas pruebas de color se ha realizado un sólo dibujo y



Fig. 13 Pruebas de color de Galia

se ha duplicado el número de veces necesario para cada una de las versiones cromáticas, Fig 13. Todo ello en el programa digital *Procreate*.

Finalmente, se ha decidido que Galia tiene la piel oscura de nacimiento. Y para conseguir la armonía que se ha buscado desde el principio se ha decidido que su pelo es rojo, y sus ojos verdes. A su vez, sus ropajes están constituidos por un top negro y unos pantalones grises. Por último, todos sus *props* son de color marrón cuero, exceptuando los frascos de aether, los cuales son del propio tono de dicho elemento: un turquesa muy saturado.

4.3.1.3. Etapa de refinación del diseño

La última etapa del proceso de desarrollo del personaje ha consistido en la refinación del diseño y en la corrección de algunos errores en el dibujo. Para ello se ha utilizado de nuevo el programa digital *Procreate*.

Partiendo de los bocetos ya creados se ha llevado a cabo la realización de un nuevo *turn around* en el que se pueden ver diferentes puntos de vista del personaje. En un mismo lienzo de *Procreate* se ha dibujado a la protagonista en una vista frontal y en pose en T. A partir de dicho dibujo se han trazado diferentes líneas horizontales que han servido de guía para dibujar el resto de vistas de una manera correcta y sin errores de proporción.

Conforme se ha ido dibujando el giro del personaje se han ido corrigiendo los errores de dibujo que pudiese haber, como pueden serlo la forma de las botas o la colocación de la riñonera que lleva en la cintura.

Una vez terminado el *turn around* se ha coloreado con la paleta de colores previamente escogida, Fig 14.

4.3.2. Sake

Sake es un gato que acompaña a Galia en todo momento. El día en el que se conocieron Galia estaba en un desguace buscando restos de tecnología. Allí encontró al gato, sin saber realmente qué animal era, y decidió llevárselo para investigarlo. El felino decidió ir con ella, pues podría ser una buena fuente de alimento. Así forjaron una bonita amistad.

La personalidad del animal está muy marcada por haber sido un gato salvaje durante el principio de su vida. Es **travieso**, **valiente** y le encanta curiosear, Fig 15.



Fig. 15 Sake

Al igual que con el personaje anterior, el proceso de desarrollo del felino se ha dividido en tres etapas.

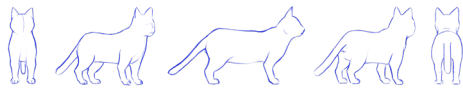


Fig. 16 Primer Turn around de Sake

4.3.2.1. Etapa de dibujo

Para su diseño los referentes formales nos han ayudado en gran medida a la hora de conocer mejor la anatomía felina. Se han dibujado **bocetos previos** en los que se puede ver el cuerpo del animal de frente, perfil y vista trasera.

Partiendo de dichos bocetos se ha ido obteniendo una visión más clara de cómo es Sake. En un inicio la idea era que fuera un gato de patas cortas. Dicho concepto se descartó rápidamente, pues al ser un animal salvaje que camina constantemente no era una idea funcional.

Posteriormente, en la búsqueda de la constitución física del animal, se ha realizado un giro de personaje sin detalles. Es decir, se ha dibujado un cuerpo felino sin pelo y sin rostro, Fig 16.

Con ello se ha definido cómo es la constitución del animal. No es un gato delgado ni grueso, pues se alimenta bien pero también realiza mucha **actividad física**. Tiene la cabeza ligeramente pequeña en comparación con el cuerpo y una cola bastante larga.

Una vez decidida su complexión física se ha realizado el diseño de su rostro, el cual se caracteriza por tener un semblante **risueño** y una mirada **traviesa**, Fig 17. Asimismo se ha añadido el pelaje al diseño del animal. Sake es un gato de pelo medianamente largo, y se le nota especialmente en el pecho y en la cola.

A diferencia de Galia, Sake no lleva ningún tipo de ropaje ni de objeto, pues a pesar de pasar todo su tiempo junto a la humana no se considera un animal doméstico, sino que continúa conservando su lado salvaje.

4.3.2.2. Etapa de color

Esta etapa ha consistido en la búsqueda de imágenes de gatos tanto salvajes como domésticos para realizar las diferentes pruebas de color. Una vez obtenida una gran cantidad de imágenes de referencia se ha realizado un dibujo de Sake de perfil para poder ver la mayor cantidad del personaje posible en un sólo dibujo.

Dicho boceto se ha duplicado las veces necesarias, y sobre él se han realizado las diferentes pruebas de color, siempre con los referentes a la vista.

Para resolver el pelaje del felino se ha experimentado con gran cantidad de patrones predefinidos, extraídos mayormente de la página web *Pinterest*, desde colores negros y blancos hasta tonos cromáticos variados, como na-

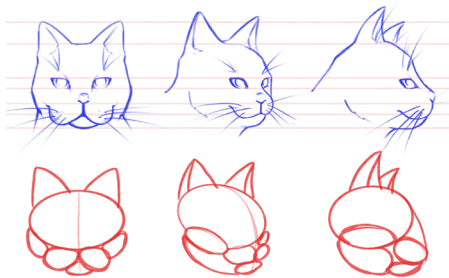


Fig. 17 Rostro de Sake



Fig. 18 Pruebas de color de Sake

ranjas o rojos. Asimismo, se ha jugado con diferentes tipos de manchas en el pelaje, tales como patrones atigrados, pequeñas motas y formas aleatorias de diferentes tamaños, Fig 18.

Una vez realizadas las suficientes pruebas de color se han observado detenidamente para decidir cuál de los diseños es más apropiado para el animal. Tras barajar la opción de que el gato sea totalmente negro o totalmente blanco, finalmente la idea ha sido descartada, pues ser de un solo color podría dar algún problema a la hora de integrarlo en el entorno.

Finalmente se ha decidido que el animal tenga el **pelaje gris**, con algunas zonas blancas y atigrado en sus patas. Sus ojos son verdes y la nariz rosada. El motivo de dicha elección es que estos colores ayudan a que su rostro se aprecie mejor, algo muy característico en Sake. Dicho patrón de colores ayuda a personalizar la estética del animal, y a visualizarlo con mayor definición en el entorno.

4.3.2.3. Etapa de refinación del diseño

Por último se ha refinado el diseño de Sake. Para ello se ha dibujado un nuevo *turn around* del personaje, esta vez con todo detalle.



Fig. 19 Turn around de Sake

Al igual que con Galia, se ha dibujado al animal en vista frontal y de pie, y se ha trazado una serie de líneas horizontales que nos han ayudado a dibujar el resto de vistas del personaje de manera proporcionada. Mientras tanto, se han ido corrigiendo los posibles errores de anatomía del felino.

Una vez todas las vistas dibujadas se ha coloreado, obteniendo así el diseño final del personaje, Fig 19.

4.3.3. Cartas de personaje

Un paso importante dentro del diseño de personajes es la realización de las **cartas de personaje**.

Una carta de personaje es una imagen en la que aparece información importante del personaje en cuestión. Son necesarias para entender cómo es, cómo se mueve, qué elementos le caracterizan... Una vez realizada se le entrega al equipo de producción.

Existen diferentes tipos de carta de personaje. Cada una de ellas da información de cada elemento que conforma un personaje.

Las más importantes son: la carta de giro o **turn around**; la hoja de **expre-**

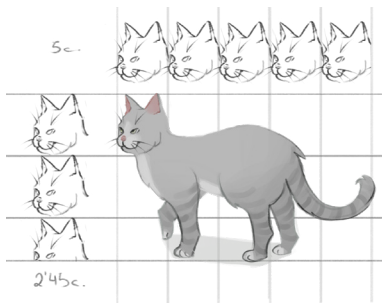


Fig. 20 Número de cabezas de Sake



Fig. 21 Relación de tamaños

siones del personaje en caso de que sea necesario conocer el movimiento de su rostro para animación o videojuego; hojas de movimiento de **manos** o **pies**, también en caso de que sea necesario conocer cómo mueve dichas partes del cuerpo; hoja de **proporción** o número de cabezas del personaje, hoja de **estructura** física, cartas de **color**, carta de **silueta** y relación de tamaños o **line up** junto a otros personajes.

Galia cuenta con cuatro cartas de personaje. En primer lugar cuenta con el **turn around** comentado en capítulos anteriores, en el que se puede ver al personaje y sus elementos desde la mayoría de vistas posibles. En segundo lugar cuenta con la carta de proporción, donde se puede apreciar el canon de la protagonista, el cual es de 7 cabezas y media. También cuenta con la carta que muestra la estructura del personaje y la carta de color, donde se pueden ver los colores corporativos del personaje.

Asimismo, Sake cuenta con el mismo número de cartas. La única diferencia que se puede observar es que la hoja de proporción es ligeramente diferente, pues al ser un animal cuadrúpedo se ha medido su canon tanto en vertical -contando con 2 cabezas y media- como en horizontal -contando con 5 cabezas-, Fig 20.

Finalmente se han realizado cartas de personaje de los dos protagonistas juntos, pues también es muy importante conocer la diferencia de estatura de ambos personajes. Para ello, se ha creado una carta de relación de tamaños o **line up**, que nos muestra que Sake ocupa un tercio de la estatura de Galia, Fig 21. También se ha creado una carta de silueta donde aparecen ambos personajes como una mancha negra, lo cual nos permite conocer si sus diseños son reconocibles sin ver los detalles del personaje.

4.4. DISEÑO DE ENTORNOS

Sin un entorno en el que habitar, los personajes carecen de vida. Al igual que a la hora de diseñar a los personajes, también es muy importante conocer las características y el contexto del lugar por el que se mueven.

Por ello, partiendo de la definición de la ciudad en la que la historia transcurre, se ha realizado un ejercicio de **búsqueda de estilo** y **atmósfera** para lograr diseñar un entorno apropiado para los personajes.

Para ello se han dibujado **tres escenarios** que muestran la ciudad de Aether desde distintos puntos de vista.

En los diferentes escenarios se puede ver el estilo de la zona principal de la ciudad, el cual se caracteriza por estar repleto de edificios altos y futuristas.

Cuentan con muy poca ornamentación, pero con una gran cantidad de puentes entre ellos. Asimismo, en bastantes zonas de la ciudad se puede observar el símbolo de Aether, el cual está compuesto por un rombo al que le acompaña la mitad de otro, la cual está invertida.

Esta fase del proyecto se ha trabajado en el programa digital *Procreate*. Para los tres escenarios se ha seguido el mismo flujo de trabajo, pero se han utilizado diferentes perspectivas para cada uno de ellos.

4.4.1. Vista de la ciudad

En primer lugar, contamos con una imagen en la que se puede observar uno de los edificios más altos del centro de la ciudad, el cual se une a otro de ellos mediante un puente. El espectador se encuentra en un punto muy elevado, por lo que es capaz de observar la escena desde lo alto de la ciudad.

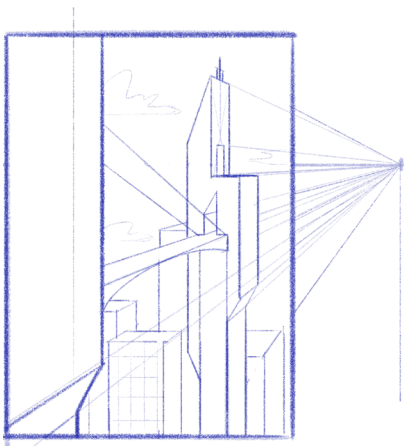


Fig. 22 Esquema perspectivo 1

4.4.1.1. Perspectiva y composición

No se trata de una ilustración demasiado compleja, pues la perspectiva utilizada a la hora de realizar esta ilustración es la **perspectiva frontal con un sólo punto de fuga** y las formas arquitectónicas son simples. Al tratarse de la zona central de la ciudad se busca que todas las líneas que componen los edificios sean **rectas**, por lo que hay una ausencia de arcos o círculos intencionada, Fig 22.

Al ser un punto de vista elevado la línea de tierra no aparece en la ilustración. Asimismo, si dividimos la imagen mediante la **ley de los tres tercios** podemos ver que la línea de horizonte se encuentra justo en el primer tercio superior. También se puede ver que el encuadre está cerrado por un edificio que ocupa el primer tercio vertical de la composición.

El punto de fuga, por lo tanto, está en una zona elevada de la escena. Sin embargo, se encuentra fuera del papel, en su lado derecho. Gracias a esto se ha podido conseguir una composición que, a pesar de estar cerrada por el edificio que ocupa un tercio de la imagen, no se siente demasiado sobrecargada ni oprimida.

Con todo ello, se puede ver que la acción de la escena transcurre en la parte central y derecha de la ilustración.

4.4.1.2. Color

Para darle color a la ilustración se ha utilizado la técnica de la **grisalla** en el programa digital *Procreate*.

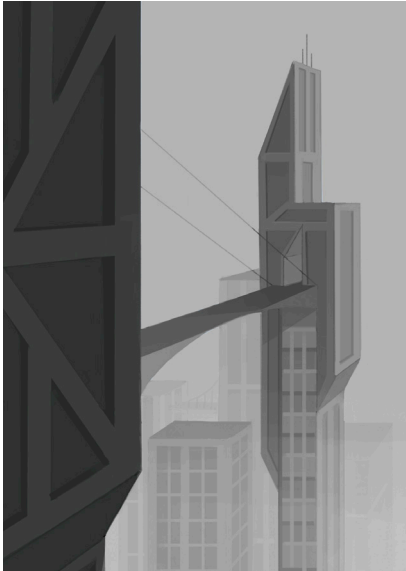


Fig. 23 Escala de grises 1

Para ello se ha ido dando volumen a la imagen en **escala de grises**, Fig 23. Esto se ha logrado partiendo del boceto a línea previamente realizado, y utilizando la herramienta de **selección**, la cual nos ha permitido rellenar diferentes zonas con mucha más rapidez y precisión.

Se ha trabajado de lo general a lo particular. Es decir, en primer lugar se ha dado volumen a los bloques principales, y posteriormente se ha ido dando luz y sombra a los elementos más pequeños, hasta llegar a los detalles.

Una vez se ha terminado el trabajo de luces y sombras, se ha unido la línea al resto del dibujo, y se ha trabajado de modo que en el resultado final no sea la protagonista, sino un elemento de apoyo en las zonas necesarias de la ilustración.

Finalmente se le ha aplicado color, jugando con los modos de fusión de capas del programa. Se han aplicado colores planos y saturados en diferentes capas, y posteriormente se ha buscado el modo de fusión apropiado para que el resultado final cuente con un color simple pero estético.

La ilustración, por lo tanto, cuenta con dos colores complementarios entre sí: el magenta y el cian. Esto aporta juego y estética a la escena.

4.4.1.3. *Atmósfera*

La atmósfera de una ilustración puede cambiar enormemente la sensación que transmite la escena. Un mismo dibujo puede transmitir un mensaje u otro dependiendo del tipo de atmósfera que contiene. Por ello es muy importante saber qué queremos transmitir con una imagen y ser capaces de representarlo en ella.

La atmósfera de esta escena está trabajada con el objetivo de transmitir que la ciudad es bastante grande y que el edificio que estamos viendo es realmente alto. Esta sensación se ha conseguido mediante el uso de la **perspectiva atmosférica**. Se han mantenido los edificios cercanos con mayor saturación e intensidad, mientras que los edificios secundarios y lejanos se han tratado con mucho menos detalle.

Al mismo tiempo, los colores utilizados, comentados anteriormente, ayudan a crear una atmósfera de tranquilidad, Fig 24.

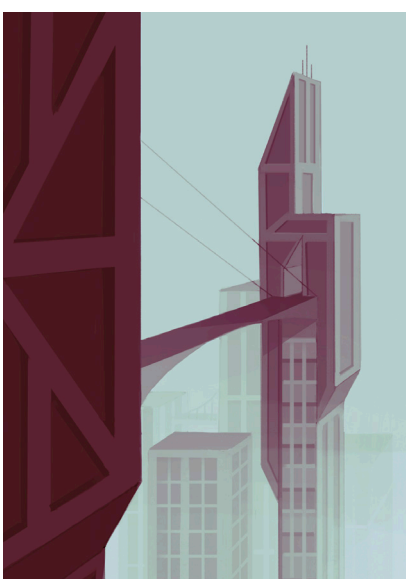


Fig. 24 Vista de la ciudad

4.4.2. *Rascacielos*

En el segundo escenario podemos ver el edificio más importante y central

de Aether, el cual no es el más alto, pero sí el más **ornamentado y complejo**. Dicho edificio está compuesto por diferentes bloques: el principal que sustenta la edificación, otro en su parte frontal que está repleto de ventanas y un último bloque en su parte superior que sustenta el símbolo de la ciudad y del aether.

También se puede ver en la imagen otra construcción que en su parte inferior forma un pequeño túnel y al fondo el resto de edificios.

4.4.2.1. Perspectiva y composición

Esta ilustración es la más compleja de los tres escenarios, pues está realizada con una **perspectiva de plano inclinado con tres puntos de fuga**, Fig 25. Con ello lo que se logra es mostrar que los edificios representados son realmente altos y el espectador los mira desde abajo.

En esta ilustración aparece algún elemento circular o curvilíneo, pues al tratarse del edificio principal de Aether está más ornamentado.

A diferencia de la ilustración anterior, ahora sí que aparece la línea de tierra en la composición, la cual se encuentra muy cercana al margen inferior de la imagen. A su vez, la línea de horizonte se encuentra en la parte inferior del encuadre, lo que fomenta la sensación de que el espectador se encuentra en una posición baja y da mayor monumentalidad a los edificios.

Los puntos de fuga utilizados para la realización de esta ilustración son tres, y todos se encuentran fuera del papel. Si no fuera así, la sensación que transmitiría la imagen sería de opresión.

De nuevo podemos dividir la imagen mediante la **ley de los tres tercios**. Así podemos ver que la importancia de la escena se encuentra en el centro de la composición, donde está el edificio principal.

A su vez, se puede observar que la imagen, está dividida en **tres grandes bloques principales**, Fig 26, los cuales se rigen por la misma ley. En primer lugar tenemos el bloque inferior, en el que se encuentra la mayor parte de los elementos de la composición. En segundo lugar contamos con la parte central de la imagen, donde finalizan los edificios secundarios. Y por último tenemos la zona superior de la imagen, que es la parte de la composición más vacía y libre y donde termina el edificio central. El objetivo es destacar el símbolo de la ciudad, que se encuentra en dicha zona.

4.4.2.2. Color

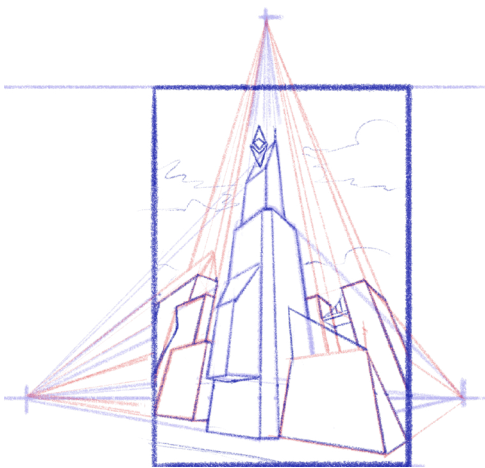


Fig. 25 Esquema perspectivo 2

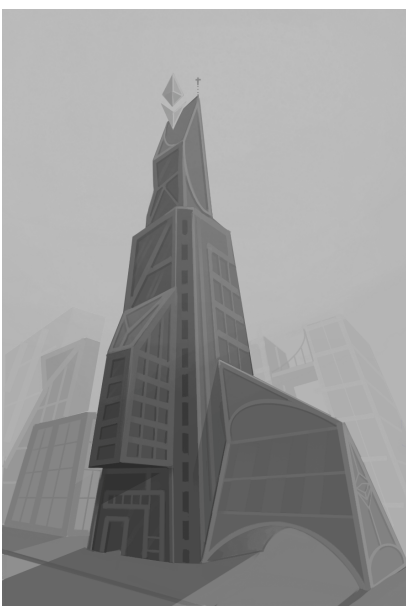


Fig. 26 Escala de grises 2

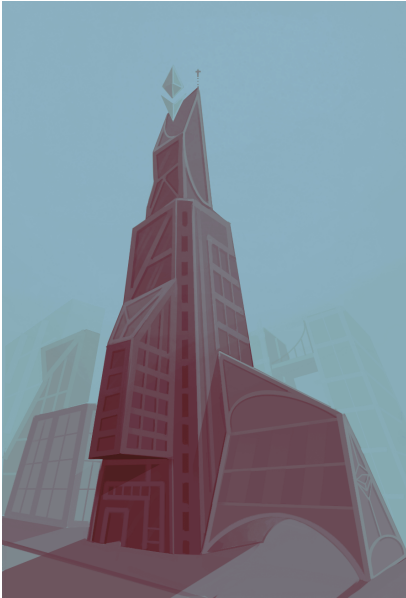


Fig. 27 Rascacielos

La técnica utilizada para darle color a la ilustración es la misma que para la escena anterior. Se ha utilizado la técnica de la **grisalla**, partiendo de un dibujo a línea realizado previamente.

La única diferencia a la hora de realizar la grisalla es que los elementos ornamentales de la imagen se han aplicado posteriormente, y no en el momento de realización del boceto.

Posteriormente se ha vuelto a jugar con los modos de fusión de capas para aplicar color a la imagen, aunque en este caso, a pesar de haber utilizado los mismos colores que anteriormente, se ha trabajado con una tonalidad ligeramente más oscura, Fig 27.

4.4.2.3. *Atmósfera*

La atmósfera de esta imagen está trabajada de modo que destaque el edificio principal y que deje en segundo plano el resto de estructuras.

Esto se ha conseguido también mediante la **perspectiva atmosférica**, añadiendo cada vez menos detalles a los elementos de la imagen y dejándolos unirse con el fondo. Así conseguimos que tengan mucha menos importancia en la composición.

Si no se hubiera tratado de este modo la atmósfera en esta escena la impresión sería que hay demasiados elementos en una sola imagen. Sin embargo, al haberlo hecho así la sensación es la contraria, y permite que los elementos que hay en ella respiren mejor.

4.4.3. *El puente*

El último de los tres escenarios muestra el gran puente que da acceso a Aether. Dicho puente se caracteriza por ser muy grande y estar **ligeramente más ornamentado** que otras estructuras para destacar y llamar la atención, pues es lo primero que se vería al llegar a la ciudad.

Se puede ver que el puente se extiende sobre el mar, mostrando que la ciudad está separada del resto del mundo. Al fondo de la imagen se aprecia la silueta de los edificios que componen el lugar.

4.4.3.1. *Perspectiva y composición*

La composición de la última ilustración es la más sencilla, pues a pesar de estar trabajada con una **perspectiva oblicua con dos puntos de fuga**, Fig 28, hay un único elemento: el puente.

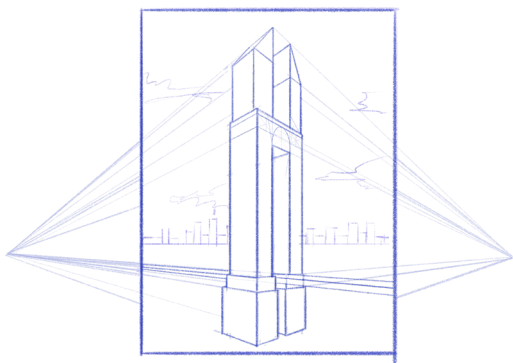


Fig. 28 Esquema perspectivo 3



Fig. 29 Escala de grises 3

En la composición de esta imagen podemos ver que la línea de tierra se encuentra realmente cerca del borde inferior de la imagen. Asimismo, retomando la **ley de los tres tercios**, podemos ver que la línea de horizonte se encuentra en el primer tercio inferior y la figura principal de la imagen se encuentra en el tercio central.

A su vez, los dos puntos de fuga están fuera del papel, para no forzar la perspectiva y conseguir una imagen más natural.

La composición vuelve a regirse por **tres grandes bloques**. En primer lugar contamos con el bloque inferior, el cual recoge el pasadizo y el mar. En segundo lugar tenemos el bloque central, en el cual se sitúan los edificios que se ven al fondo de la composición. Y por último está el bloque superior, el cual se encuentra mucho más libre, pues el único elemento que aparece en él es la estructura central.

4.4.3.2. Color

El color en esta última ilustración se ha trabajado en el programa digital *Procreate*. En primer lugar se ha trabajado, al igual que en los casos anteriores, con la técnica de la **grisalla**. Se ha hecho de lo general a lo particular, teniendo en cuenta la dirección de la luz.

Posteriormente se ha vuelto a aplicar color jugando con los modos de fusión de las capas. Los colores empleados vuelven a ser el magenta y el cian, Fig 30.

4.4.3.3. Atmósfera

La atmósfera en esta ilustración se ha trabajado tanto en el programa *Procreate* como en *Photoshop*.

Lo que se ha intentado transmitir en esta ilustración mediante la atmósfera es la sensación de **lejanía** respecto al centro de la ciudad. Para ello se ha creado una neblina que cubre todos los edificios que se ven en el fondo de la escena. Asimismo, se ha intentado transmitir la sensación de que la estructura central es muy grande, tanto por el contraste con el tamaño de la pasarela como por la neblina que cubre también la parte superior de la edificación.

4.5. ARTE FINAL

Para realizar el arte final se han seguido unos pasos muy similares a los de los diseños de escenarios anteriores, pero de manera mucho más compleja



Fig. 30 El puente

y elaborada.

En el arte final se muestra el casco antiguo de la ciudad, la zona en la que vive el bajo sector de la sociedad de Aether. Se asemeja en mayor medida a un pueblo tradicional y cuenta con unos edificios mucho más bajos y con unas calles más estrechas y acogedoras que el centro de la ciudad.

Se ha representado a los personajes en esta parte de la ciudad porque es por dónde suelen pasear cuando lo que buscan es tranquilidad y paz.

A pesar de encontrarse en esta zona, en la ilustración también aparecen los rascacielos y el edificio central de la ciudad, pues al ser tan grandes y ostentosos destacan desde cualquier parte del casco antiguo.

4.5.1. Perspectiva y composición

La composición del arte final es compleja, pues aparecen bastantes elementos en ella. Es una composición cerrada, pues en ella se muestra una calle en la que se encuentran los personajes principales, compuesta por dos filas de edificios, una a cada lado de la calle, Fig 31.

Sin embargo, no es una composición central, pues se ha intentado romper con la simetría para otorgar más **dinamismo** a la escena. A su vez, se ha jugado con la luz para cerrar la composición en un marco que se forma por los edificios más cercanos y la sombra proyectada en el suelo. El único sitio por el que se abre y respira la composición es el cielo, donde se ven los rascacielos del alto sector de la ciudad.

Es decir, si dividimos la composición mediante la **ley de los tres tercios**, podemos ver que la parte de la escena que permite respirar a la ilustración es el primer tercio superior. Mientras tanto, la acción transcurre en los dos tercios inferiores de la ilustración, ligeramente desplazada a la derecha.

La línea de horizonte está situada justo donde se separa el primer tercio inferior del tercio central, situándose así en la mitad inferior de la composición. Esto permite que el espectador vea la escena desde un punto de vista ni bajo ni elevado.

La perspectiva que se ha utilizado en esta ilustración es la **frontal**. Sin embargo, cuenta con **dos puntos de fuga** diferentes, uno para cada lado de la calle, ya que los edificios no son paralelos entre sí. Ambos puntos de fuga se encuentran dentro del papel.

Asimismo, a la hora de dibujar circunferencias en perspectiva se ha utili-

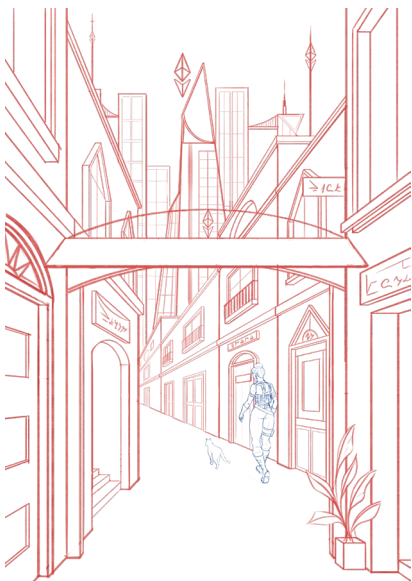


Fig. 31 Boceto del arte final

zado el **método de los ocho puntos**. Este método consiste en la selección de ocho puntos clave de una circunferencia, los cuales se sitúan dentro de un cuadrado en perspectiva. Esto nos permite trazar la deformación propia de dicha circunferencia en perspectiva.

4.5.2. Color

El color se ha trabajado por fases, en el programa digital *Procreate*. En primer lugar se ha dado volumen a la escena mediante la técnica de la **grisalla**, al igual que en los diseños de escenarios anteriores. También se ha ido de lo general a lo particular, estableciendo en primera instancia la dirección de la luz.

Se ha representado de manera que la calle en la que se sitúan los personajes se encuentra en sombra. La **luz** viene desde el lado izquierdo de la composición, pero el sol se encuentra bajo, por lo que los edificios cubren la luz y proyectan una sombra que ocupa la mayor parte de la escena. La única parte de la calle que se encuentra iluminada por la luz del sol son los edificios del final, pues en ese punto de la calle no hay edificios en el margen derecho que tapen el sol, Fig 32.



Fig. 32 Escala de grises del arte final

Una vez establecida la dirección de la luz, se ha comenzado a dar volumen a los diferentes elementos de la composición, estudiando cómo se comporta la luz en cada uno de ellos, a pesar de estar en penumbra. Una vez terminada esta fase, se han aplicado las sombras arrojadas, las cuales proyectan los propios objetos de la escena. Los edificios del fondo se han trabajado con muy poco volumen, pues son un elemento secundario en la ilustración.

Cuando la escala de grises se ha terminado, se ha procedido a trabajar con la línea del dibujo. Así, se ha eliminado en algunas zonas, mientras que en algunas otras se ha mantenido. Con ello se ha logrado una mayor sensación de **volumen y profundidad** en la escena.

Posteriormente se ha aplicado **color** a la imagen. Para ello se ha aplicado un color diferente a cada uno de los elementos, de manera que quede **cohesionado y estético**. También se ha jugado con el modo de fusión de capas para obtener mejores resultados. Una vez finalizada la aplicación de cada color a cada uno de los elementos, se han corregido los posibles errores de color.

Por último, se ha utilizado la técnica del **photobashing**, la cual consiste en la combinación de imágenes o fotografías reales con técnicas de pintura. Se ha aplicado en elementos como el suelo, algunos edificios y el arco central de la imagen. Así se ha conseguido aportar mayor **textura y calidad** a la ilus-

tración.

La imagen está compuesta por **colores cálidos**, ya que los edificios son de colores amarillos, naranjas y rojos. Al fondo de la imagen, donde se pueden ver los edificios del centro de la ciudad, se le ha coloreado con un tono **frío**, para resaltar el contraste entre ambas partes de la ciudad.

4.5.3. *Atmósfera*

La atmósfera es muy importante en esta ilustración, pues nos transmite mucha información.

La parte principal de la imagen cuenta con colores cálidos, los cuales podemos ver en los edificios y en la tonalidad de la atmósfera. Dicha tonalidad viene proyectada a causa de la luz del sol, que es anaranjada. Sin embargo, podemos ver que la parte de la escena que muestra la zona central de la ilustración cuenta con un tono frío. Esto se debe a que es la zona en la que vive el alto sector de la sociedad, el cual no es tan maravilloso como aparenta ser y se insinúa al agrisarse el brillo del tono anaranjado, Fig 33.

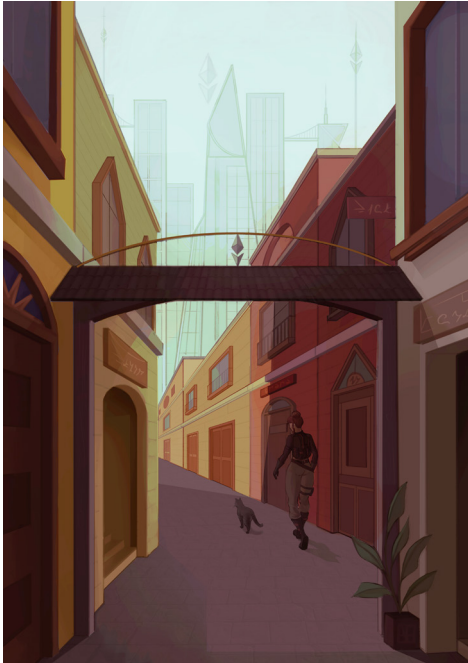


Fig. 33 Arte final

Esta atmósfera se ha logrado mediante el juego de colores y de capas. Se ha aplicado una capa de color naranja sobre todo el dibujo, a la cual se le ha bajado la opacidad y se ha puesto en el modo de fusión de *mezcla definida*. Posteriormente, se ha añadido una nueva capa sobre la parte de la escena que cuenta con tonos fríos, la cual está compuesta por un color verde que aporta esa frialdad a la composición. A dicha capa se le ha bajado la opacidad y se ha puesto en el mismo modo de fusión de capa que la anterior. Asimismo, antes de comenzar a aplicar color a la ilustración se ha colocado un color base que ha unificado el resto de colores y nos ha permitido obtener una **cohesión atmosférica óptima**.

Otro elemento importante en la ilustración es el uso de la **perspectiva atmosférica**, mediante la cual hemos sido capaces de mostrar la **profundidad** del escenario. Para ello se ha jugado con la escala de detalles en la composición. Conforme se alejan los elementos en el espacio, van perdiendo definición y elementos de detalle en la ornamentación. Asimismo, se ha utilizado el recurso de la niebla, mediante la cual hemos sido capaces de mostrar la lejanía de los edificios del fondo.

4.6. MAQUETACIÓN DEL ARTBOOK

La maquetación del **artbook** o libro de arte recopila de manera ordenada y completa el concept art realizado para *Aether I*. Dicha maquetación se ha llevado a cabo en el programa *InDesign*.

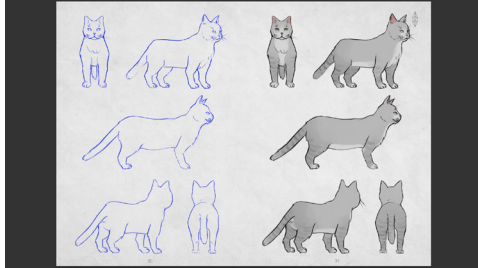


Fig. 34 Fragmento del artbook

El libro de arte cuenta con un índice en el que se enumera cada uno de los apartados que lo componen, los cuales muestran cada una de las fases del desarrollo práctico: historia, diseño de personajes, diseño de props, diseño de escenarios y arte final. Asimismo, se completa con un apartado extra con los modelos 3D creados en *Aether II* a partir del *concept art* realizado en *Aether I*.

A la hora de llevar a cabo la maquetación del *artbook* se ha tenido en cuenta el estilo de *Aether*. Asimismo, se ha intentado en todo momento conseguir un resultado **estético** a la vez de **funcional**.

Las páginas del libro se han creado en un formato vertical, sin embargo, al abrirlo la mayoría de las páginas se relacionan temáticamente entre sí, presentando una visión en horizontal. Es decir, la mayor parte de los pliegos que componen el libro simulan ser una sola página horizontal. Esto ayuda a la **estética** del libro y a la **comodidad** y **fluidez** que se obtiene a la hora de visualizarlo, Fig 34.

Para conseguir una estética que represente correctamente el estilo del proyecto se ha jugado continuamente con el uso del símbolo de Aether, el cual aparece en cada una de las portadas y en cada apartado en el margen superior derecho de cada uno de los pliegos.

Asimismo, se ha aplicado a cada una de las páginas una textura de papel que le proporciona mayor calidad visual y mayor unidad estilística al *artbook*. Dicha textura siempre ha permanecido con la opacidad al 50% y situada en el frente de la página, es decir, encima del resto de elementos. Esto se ha hecho así para que el número de página y el símbolo del aether no llamen demasiado la atención y no desvíen la mirada de lo que realmente se está mostrando en el libro.

La tipografía utilizada para el texto del libro es la denominada *Roboto*, alternando según si se trata de un título o del cuerpo de texto entre la *Roboto Regular* o la *Roboto Thin*. También se ha utilizado la tipografía *MingLiU-ExtB* para los títulos de los diferentes apartados.

Sin embargo, el *artbook* está compuesto principalmente por imágenes del proceso de producción y sus acabados finales, y no cuenta con demasiado texto pues el cometido de éste es **contextualizar** al lector acerca de lo que está viendo.

El libro de arte cuenta con un total de 68 páginas y 35 pliegos, portada y contraportada incluidas.

5. CONCLUSIONES

La finalidad última de este TFG es formar parte de un proyecto más complejo. Y centrándonos en nuestro presentado, en el resultado final podemos ver que se han logrado cumplir los objetivos formulados, y en especial el principal objetivo: crear un *concept art* apropiado para su posterior puesta en escena en 3D.

Se ha presentado y maquetado el *artbook*. Si bien es cierto que la verdadera importancia de este proyecto radica en la producción del *concept art*, la maquetación del libro, que recoge todo el desarrollo práctico del proyecto, también constituye una parte importante del mismo.

En otro aspecto, el proyecto nos ha enriquecido personalmente al poder practicar con las herramientas de diferentes programas informáticos y al afianzar conocimientos acerca del tema tratado. Es decir, ha supuesto un buen aprendizaje de las habilidades comprendidas dentro del campo artístico del *concept art*, a pesar de que siempre es necesario continuar practicando y trabajando, pues en el arte nunca se deja de aprender.

En esta línea, cabe destacar el importante desarrollo percibido desde los primeros bocetos hasta el arte final, camino que comenzó con las habilidades y capacidades adquiridas durante el grado de Bellas Artes; especialmente las relacionadas con el conocimiento de la anatomía y de la perspectiva, así como las que nos aportaron el conocimiento de las fases dentro de la preproducción de un proyecto.

Uno de los aspectos más interesantes a la hora de realizar este trabajo ha sido la libertad creativa con la que hemos contado. Esto nos ha brindado la oportunidad de crear una historia desde cero, con sus personajes y su entorno. También, al haber llevado a cabo este *concept art*, se ha dotado a la historia de un carácter más visual y tangible.

Una de las limitaciones encontradas durante el proceso de elaboración del trabajo, es la falta de tiempo. Al tratarse de un proyecto ambicioso y tenerlo que llevar a la misma vez que los trabajos de las diferentes asignaturas, no es posible dedicar todo el empeño que uno pueda desear en alguno de los aspectos del proyecto, como en el acabado de los *props*.

Por otra parte la originalidad en cuanto al aspecto o creación de personajes ha supuesto cierta dificultad, ya que nos hemos sorprendido de que algunas de las ideas que nos iban surgiendo en la etapa de *brainstorming* o lluvia de ideas coincidían con las de otros proyectos publicados, como en la serie

Arcane. Esto nos ha llevado a replantearnos las ideas y formas del dibujo. Sin embargo, visto en un sentido positivo, estas coincidencias nos han hecho ver que nuestros dibujos están en sintonía con el estilo actual de diseño de personajes y entornos en la industria del videojuego.

En conclusión, hemos disfrutado haciendo este proyecto que nos servirá como porfolio de cara a nuestro futuro profesional y que nos ha aportado importantes conocimientos y dominio técnico en la práctica del *concept art*.

6. FUENTES REFERENCIALES

6.1. MONOGRAFÍAS

NINTENDO. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creando un héroe*. Ed. Norma Editorial, S.A., 2019.

THQ y JOE MADUREIRA . *The Art of Darksiders II*. Ed. Udon Entertainment, 2019.

D. H. ROSS, ROSS DRAWS. *Nima. The Black Lotus*. Ed. RossDraws. California, USA, 2020.

VV.AA. *Spider-Man into the Spider-Verse. The Art of the Movie*. Ed. Titan Books, 2018.

STUDIO MDHR. *The Art of Cuphead*. Ed. Dark Horse Books, 2020.

JAMES GURNEY. *Luz y color*. Ed. Anaya Multimedia, 2015

6.2. WEBGRAFÍA

ARTENEO. *Concept Art. ¿Qué es y por qué es tan importante?*, 2015. [Consulta: 2022-02-08]. Disponible en:

<https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

DOMESTIKA. *¿Qué es el Concept Art?*, 2019. [Consulta: 2022-02-08]. Disponible en:

<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

ANNA&CO. *Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace*, 2014. [Consulta: 2022-02-08]. Disponible en:

<https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

ARTSTATION. *Alexandre Mahboubi*, 2015. [Consulta: 2022-02-05]. Disponible en:

<https://www.artstation.com/alex-mabb>

ARTSTATION. *Theo Aretos*, 2016. [Consulta: 2022-02-05]. Disponible en:

<https://www.artstation.com/theoaretos>

ARTSTATION. Nick Carver, 2014. [Consulta: 2022-02-05]. Disponible en: <https://www.artstation.com/nickcarver>

DEVIANTART. The Bravo Ray, 2012. [Consulta: 2022-02-05]. Disponible en: <https://www.deviantart.com/the-bravo-ray/about>

6.3. TFG

REBECA GASPAS ESPINOSA. *Noora's Tale. Concept Art*. UPV, Valencia, 2013-2014.

TAMAR CERDÁ CALERO. *Concept Artbook Imagine: diseño de entornos. Desarrollo práctico*. UPV, Valencia, 2015-2016.

ALBA CASTAÑOSA ÁNGEL. *Artbook of Somnium. Concept Art para un videojuego*. UPV, Valencia, 2014-2015.

AMPARO JÁTIVA ROS. *The Night Circus Artbook*. UPV, Valencia, 2016-2017.

NICOLÁS MARTINS MARTÍNEZ. *Beyond Harmony: Concept Art & Worldbuilding*. UPV, Valencia, 2017-2018.

AMANDA GARCÍA ORDONÑEZ. *Concept Art y diseño de personajes para el videojuego: The Rise of Thyra*. UPV, Valencia, 2017-2018.

MARC MARTÍNEZ LACASA. *Demo Reel y Concept Art. Proyecto videojuego inspirado en 'La Guerra de los Mundos'*. UPV, Valencia, 2019-2020.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Planning inicial	7
Fig. 2 Fragmento del artbook <i>The Legend of Zelda: Arte y artefactos</i> , de Nintendo	10
Fig. 3 <i>Character design from Arcane</i> , de Alexandre Mahboubi	10
Fig. 4 <i>VAL Main Ortho Viper</i> , de Larry Ray	11
Fig. 5 <i>Red House</i> , de Theo Aretos	12
Fig. 6 <i>Spy-O-Ramas. Work in progress</i> , de Nick Carver	12
Fig. 7 Artbook <i>The Legend of Zelda: Creando un héroe</i> , de Nintendo	12
Fig. 8 Artbook <i>The Art of Darksiders II</i> , de THQ	13
Fig. 9 Moodboard de Sake	14
Fig. 10 Galia	15
Fig. 11 Opciones de ropa de Galia	16
Fig. 12 Boceto de Galia	16
Fig. 13 Pruebas de color de Galia	17
Fig. 14 Turn around de Galia	17
Fig. 15 Sake	17
Fig. 16 Primer Turn around de Sake	18
Fig. 17 Rostro de Sake	18
Fig. 18 Pruebas de color de Sake	19
Fig. 19 Turn around de Sake	19
Fig. 20 Número de cabezas de Sake	20
Fig. 21 Relación de tamaños	20
Fig. 22 Esquema perspectivo 1	21
Fig. 23 Escala de grises 1	22
Fig. 24 Vista de la ciudad	22
Fig. 25 Esquema perspectivo 2	23
Fig. 26 Escala de grises 2	23
Fig. 27 Rascacielos	24
Fig. 28 Esquema perspectivo 3	24
Fig. 29 Escala de grises 3	25
Fig. 30 El puente	25
Fig. 31 Boceto del arte final	26
Fig. 32 Escala de grises del arte final	27
Fig. 33 Arte final	28
Fig. 34 Fragmento del artbook	29

8. ANEXOS

Se adjunta el *artbook* del proyecto, donde se puede ver el desarrollo práctico del proyecto.