



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA ORUGA HECHICERA Y LAS PATATAS.  
DISEÑO DE PERSONAJES Y CONCEPT ART PARA UN  
VIDEOJUEGO.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Pons Pou, Alberto

Tutor/a: Vidal Alamar, M<sup>a</sup> Dolores

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este proyecto presenta la creación y diseño de personajes para integrarlos en un videojuego de acción RPG.

La memoria muestra el proceso de ideación y desarrollo visual de la Oruga hechicera y de los hermanos Jake y Wiskert, protagonistas principales de la historia que, tras ser transformados en patatas, se ven envueltos en una gran aventura para conseguir su forma original. Además, se incluyen los objetos o props con los que interactúan y algunos otros personajes que los acompañan.

Es un trabajo de concept art que se lleva a cabo mediante el uso de técnicas y programas digitales. Se presenta a modo libro de arte , que recopila las imágenes del proceso y los resultados finales.

En la primera parte del proyecto se desarrolla el estudio teórico y análisis de referentes y artistas del sector, con el objetivo de definir un proceso de trabajo acorde a las metodologías profesionales actuales. También incluye el desarrollo del argumento del juego y la conceptualización de los personajes. Finalizada la fase previa de análisis, documentación y planificación, se muestra la creación gráfica, desde los primeros dibujos y bocetos hasta su diseño final.

El objetivo principal es adquirir nuevas habilidades como diseñador y concept artist de videojuegos, poniendo en práctica las competencias y aptitudes adquiridas durante el grado, así como 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; artbook; diseño de personajes; videojuegos ; ilustración

## **ABSTRACT**

This project presents the creation and design of characters to integrate them into an RPG action video game.

The memory shows the ideation process and visual development of Jake and Wiskert, the main protagonists of the story who, after being transformed into potatoes, find themselves involved in a great adventure to get their original form. In addition, the objects or props with which they interact and some other characters that accompany them are included. It is a work of concept art that is carried out through the use of digital techniques and programs. It is presented as an art book, which compiles the images of the process and the final results.

In the first part of the project, the theoretical study and analysis of referents and artists in the sector is developed, with the aim of defining a work process in accordance with current professional methodologies. It also includes the development of the game's plot and the conceptualization of the characters. After the previous phase of analysis, documentation, and planning, it shows the graphic creation, from the first drawings and sketches to its final design.

The main objective is to acquire new skills as a video game designer and concept artist, putting into practice the skills and abilities acquired during the degree, as well as showing the process of developing a concept art applied to the creation of characters and settings. The ultimate purpose of this work is to build a professional portfolio for the world of work.

## **KEY WORDS**

Concept art; artbook; character design; video game ; illustration

## RESUM

Aquest projecte presenta la creació i disseny de personatges per a integrar-los en un videojoc d'acció RPG.

La memòria mostra el procés d'ideació i desenvolupament visual de Jake i Wiskert, protagonistes principals de la història que després de ser transformats en creïlles, es veuen embolicats en una gran aventura per a aconseguir la seua forma original. A més, s'inclouen els objectes o props amb els quals interactuen i alguns altres personatges que els acompanyen. És un treball de concept art que es duu a terme mitjançant l'ús de tècniques i programes digitals. Es presenta a manera de llibre d'art que recopila les imatges del procés i els resultats finals.

En la primera part del projecte es desenvolupa l'estudi teòric i anàlisi de referents i artistes del sector, amb l'objectiu de definir un procés de treball concorde a les metodologies professionals actuals. També inclou el desenvolupament de l'argument del joc i la conceptualització dels personatges. Finalitzada la fase prèvia d'anàlisi, documentació i planificació, es mostra la creació gràfica, des dels primers dibuixos i esbossos fins al seu disseny final.

L'objectiu principal és adquirir noves habilitats com a dissenyador i concept artist de videojocs, posant en pràctica les competències i aptituds adquirides durant el grau, així com mostrar el procés d'elaboració d'un concept \*art aplicat a la creació de personatges i escenaris. Aquest treball té com a última finalitat constituir un portfolio professional de cara al món laboral.

## PARAULES CLAU

concept art; artbook; disseny de personatges; videojoc ; il·lustració

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>8</b>
2.1. GENERALES .....	8
2.2. ESPECÍFICOS.....	8
<b>3. METODOLOGÍA .....</b>	<b>9</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
4.1 DISEÑO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS .....	10
4.2 LA FIGURA DEL CONCEPT ARTIST Y DISEÑADOR DE PERSONAJES.....	12
4.3 CONNOTACIONES PSICOLÓGICAS Y EXPRESIVAS EN EL CONCEPT ART..	13
4.4 ESTUDIO DE MERCADO .....	16
4.5 REFERENTES.....	17
4.5.1 Yare Yue.....	17
4.5.2 Roberto Ribeiro Padula .....	17
4.5.3 Johanna Forster .....	18
4.5.4 Max Grecke.....	18
<b>5. CONTEXTO ARGUMENTAL.....</b>	<b>20</b>
5.1 ARGUMENTO Y ESTÉTICA DEL JUEGO .....	20
5.2 EL ESTILO GRÁFICO PARA UN VIDEOJUEGO .....	21
<b>6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....</b>	<b>23</b>
6.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO.....	23
6.2 BRAINSTORMING.....	24
6.3 CONCEPTUALIZACIÓN DE JAKE, WISKERT Y LA ORUGA.....	24
6.3.1 Wiskert .....	25
6.3.1.1 Historia: .....	25
6.3.1.2 Tabla conceptual: .....	25
6.3.2 Jake .....	26
6.3.2.1 Historia: .....	26
6.3.2.2 Tabla conceptual: .....	26
6.3.3 Oruga Hechicera .....	27
6.3.3.1 Historia: .....	27
6.3.3.2 Tabla conceptual: .....	27
6.4 THUMBNAILING.....	28
6.5 PROCESO DE DISEÑO .....	30
6.5.1 Diseños de Jake .....	32
6.5.2 Diseños de Wiskert.....	33

6.5.3 Diseños de la Oruga Hechicera.....	34
6.5.4 Hojas de Giro .....	35
6.6 PALETAS DE COLOR.....	36
6.7 ARTE FINAL: SLASH ARTS .....	39
<b>7. DISEÑO DE PROPS Y ENEMIGOS .....</b>	<b>43</b>
7.1 DISEÑO DE PROPS Y VESTIMENTAS DE JAKE .....	43
7.2 DISEÑO DE PROPS.....	45
7.3 DISEÑO DE LOS ENEMIGOS.....	47
<b>8. ARTBOOK .....</b>	<b>48</b>
<b>9. CONCLUSIONES .....</b>	<b>49</b>
<b>10. REFERENCIAS.....</b>	<b>50</b>
<b>11. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>52</b>
<b>12. ANEXOS.....</b>	<b>55</b>
<b>13. ODS .....</b>	<b>56</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este Proyecto de fin de grado constituye el concept art y diseño de personajes para un videojuego de acción RPG, presentado en un artbook que recoge todo el proceso de creación gráfico y su acabado final. El objetivo es reflejar todo el aprendizaje y mejora tras cursar el Grado de Bellas Artes y conseguir una propuesta de calidad que nos permita acceder al mundo laboral.

En la parte inicial del proyecto se desarrolla la metodología, a través del estudio de referentes y del mercado del sector, con el objetivo de definir una guía sobre la que construir un trabajo lo más cercano al mundo profesional.

En un segundo apartado, se ha llevado a cabo el desarrollo del argumento del juego sobre el que realizar la conceptualización de los personajes. Estéticamente se ha enmarcado en una temática algo cómica e infantil, en la que los habitantes de un pequeño poblado son transformados en hortalizas tras ser embrujados por una oruga hechicera. La acción se desarrolla en un mundo abierto postapocalíptico donde los protagonistas tendrán que enfrentarse a diversos retos, adversidades y enemigos para recuperar sus cuerpos originales y obtener su venganza frente a la oruga bruja, que tiene un ejército de secuaces que la protege.

En el tercer apartado se muestra el proceso gráfico de creación, iniciado con bocetos y estudios previos de trazo suelto y a línea, continuándose con el estudio de color hasta sus respectivas ilustraciones finales. Concretamente se presenta el diseño de Jake, su hermano Wiskert y la Oruga Hechicera, protagonistas de la historia, sus respectivas transformaciones y su desarrollo durante el transcurso de la historia. Además de incluir props con los que interactúan y enemigos a los que se enfrentan. Los dibujos han sido realizados con medios digitales, utilizando Ipad como herramienta y Procreate y Photoshop como programas artísticos principales.

La originalidad del proyecto reside en el diseño formal de los personajes; resueltos con formas esféricas y añadiéndoles rasgos humanos, con un acabado contrastado entre luces y sombras y vivos colores, se presenta una estética similar al arte infantil pero con un grado de detalle más elevado, creando un marco colorido de fantasía. Todos estos aspectos definen una línea estilística que hace más amigables e inocentes a los personajes independientemente de su rol en el juego o cuán trágica sea la acción que cometa.

A continuación se recoge en las conclusiones, el logro de los objetivos planteados y las dificultades encontradas durante el desarrollo del trabajo.

En el anexo 1, se presenta el libro de arte o artbook, que recoge el desarrollo conceptual del proyecto así como toda la parte gráfica hasta el arte final, y en el anexo 2, se presenta la ficha del trabajo en relación a las ODS.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto, es realizar un trabajo de concept art y diseño de personajes, presentado en un artbook que recoja a nivel gráfico nuestras aptitudes y competencias en la creación de personajes para videojuegos y que nos sirva de entrada al mundo laboral. En el artbook se presenta la creación de personajes y props, desde su desarrollo conceptual dentro del juego hasta su recreación gráfica.

El resto de objetivos del proyecto se dividen en generales y específicos:

### 2.1. GENERALES

- Conseguir una propuesta de concept art profesional a través del estudio de otros proyectos profesionales.
- Realizar un proyecto que refleje todo lo aprendido durante el grado de Bellas artes y llevar esos conocimientos a la práctica y al mundo laboral.
- Definir una metodología de trabajo profesional, desde los bocetos iniciales hasta las ilustraciones finales, además de familiarizarse con los programas y dispositivos utilizados en el sector.

### 2.2. ESPECÍFICOS

- Diseñar a varios personajes y props, desde su desarrollo conceptual dentro del juego hasta su recreación gráfica.
- Mejorar los conocimientos técnicos sobre *Photoshop* y *Procreate*.
- Poner a prueba nuestro nivel de dibujo en comparación a artistas profesionales de la industria de los videojuegos y conseguir un desarrollo gráfico de calidad, desde los bocetos iniciales hasta las ilustraciones finales.
- Mantener una estructura planificada de trabajo y cumplir los objetivos pautados en cada apartado del proyecto.

### 3. METODOLOGÍA

En esta sección se plantea el procedimiento seguido en el TFG, a través de la planificación de cada etapa del proyecto y sus respectivos tiempos en un calendario (Fig. 1).

El proyecto comenzó con la idea de realizar un trabajo de concept art y diseño de personajes que constase de un artbook o portfolio que nos sirviese de entrada al mundo laboral. De esta forma, la primera fase supuso definir el tema y narrativa sobre el que desarrollar el proceso de creación gráfico.

Determinado el tema del trabajo, se ha realizado un análisis teórico de los conocimientos previos que inciden en el proceso de desarrollo además de un estudio de referentes. En este apartado, encontramos diversos artistas profesionales del sector que han influido en el desarrollo del proyecto, donde analizamos sus trabajos y extraemos los elementos que podemos utilizar para aprender y aplicar a nuestros diseños, procesos y acabados. Además, incluye un estudio sobre el concept art, herramientas esenciales y los pasos de trabajo fundamentales que se deben seguir en un proyecto de concept art y diseño de personajes.

Con todo ello, el proyecto ha tomado forma y se ha llevado a cabo su conceptualización y documentación, hasta el proceso de producción; con las fases de dibujo iniciales que conducen a los diseños finales y las hojas de modelo, así como el coloreado y el renderizado final.

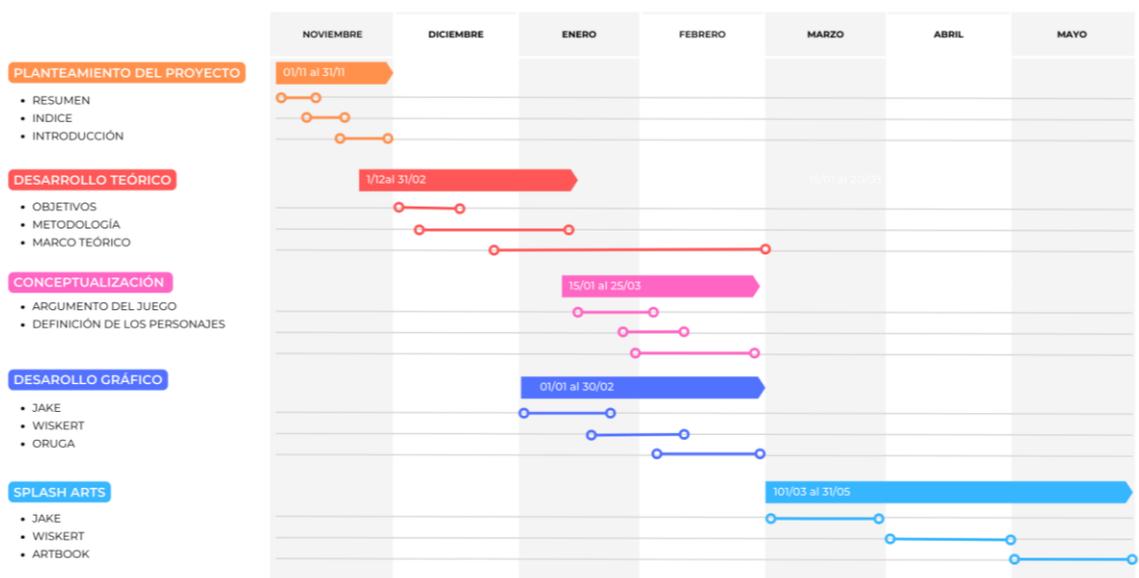


Fig. 1. Diagrama de Gantt del Proyecto.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 DISEÑO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS

El diseño de personajes para videojuegos consiste en la creación de los personajes que interactúan y participan en el juego. Este proceso consta de las siguientes fases:

- **Investigación:** Se realiza una recopilación de información sobre la historia, el mundo y los personajes del juego. Se construye e investiga la narrativa sobre la que construir los personajes y se desarrolla su descripción tanto física como psicológica.
- **Concept art:** Consiste en la exploración de diferentes opciones de apariencia y personalidad de los personajes, a través de bocetos y búsquedas generales (Fig.2) para posteriormente desarrollar las hojas de giro (Fig.3) y diseños finales (Fig.4) que nos permitirán avanzar al modelado del personaje. Durante esta etapa, se utiliza Photoshop como herramienta principal.



Fig. 2. Bocetos rework Dr. Mundo, Riot Games, 2020.



Fig. 3. Diseños de Anima Squad Riven, de Oussama Agazzoum, 2022.

- **Modelado 3D:** Partiendo de los diseños realizados en la etapa de concept, se inicia la creación de modelos tridimensionales detallados de los personajes. Durante esta etapa se utilizan herramientas como Autodesk Maya, Blender, 3ds Max, ZBrush o Houdini.
- **Animación:** creación de animaciones para dar vida a los personajes en el juego, dando vida y movimiento al desarrollo gráfico de etapas anteriores.
- **Integración:** implementación de los personajes en el juego y pruebas para asegurarse de que cumplen con las expectativas.



*Fig. 4. Splash art de Pantheon, The Unbreakable Spear, de Alex Flores, 2019.*

El objetivo principal de este proyecto es diseñar varios personajes, entornos y props<sup>1</sup> para un videojuego, ejerciendo como concept artist, haciendo hincapié en la segunda fase del proceso y dejando de lado las fases de desarrollo posteriores. Esto se debe a que a pesar de que los artistas en la industria suelen ser multidisciplinares, el desarrollo total, habitualmente, se lleva a cabo en equipo y cada integrante tiene una especialidad concreta.

Siendo el concept art el tema principal del proyecto, se deberá investigar sobre el papel que desempeña la figura del concept artist en la preproducción de un videojuego, así como las habilidades y el conocimiento necesarios para ejercer dicha profesión. De esta forma, analizaremos a continuación la función que asume este creador como diseñador de personajes y sus particularidades

---

<sup>1</sup> cualquier elemento del juego que forma parte del escenario, como una puerta, una mesa, un ordenador, etc

en los videojuegos 3D, a partir de la búsqueda de referencias bibliográficas y el análisis de sus obras.

Al mismo tiempo, destacar la importancia de las asignaturas cursadas durante el grado de BBAA que aportaron información teórica y práctica sobre la creación de personajes y desarrollo de entornos, como Producción de Animación y Perspectiva.

## 4.2 LA FIGURA DEL CONCEPT ARTIST Y DISEÑADOR DE PERSONAJES

El principal objetivo del concept artist es establecer el diseño visual de cualquier objeto, personaje o entorno propuesto, comenzando con una búsqueda amplia y progresando hacia una visión más específica a través de un proceso de prueba y error en el que se comparten bocetos e ideas con el director de arte y el resto del equipo. De esta forma, debe ser capaz de reflejar de forma rápida y clara las descripciones de cualquier prop, criatura o entorno, y es fundamental utilizar un lenguaje gráfico sólido que permita al resto del equipo interpretar la imagen sin necesidad de renderizarla. Scott Flanders, por ejemplo, es un artista que en el Thumbnailing (primera etapa de la investigación basada en bocetos) consigue bocetos simples y claros que le permiten reflejar diseños de forma rápida y vistosa (Fig. 5).

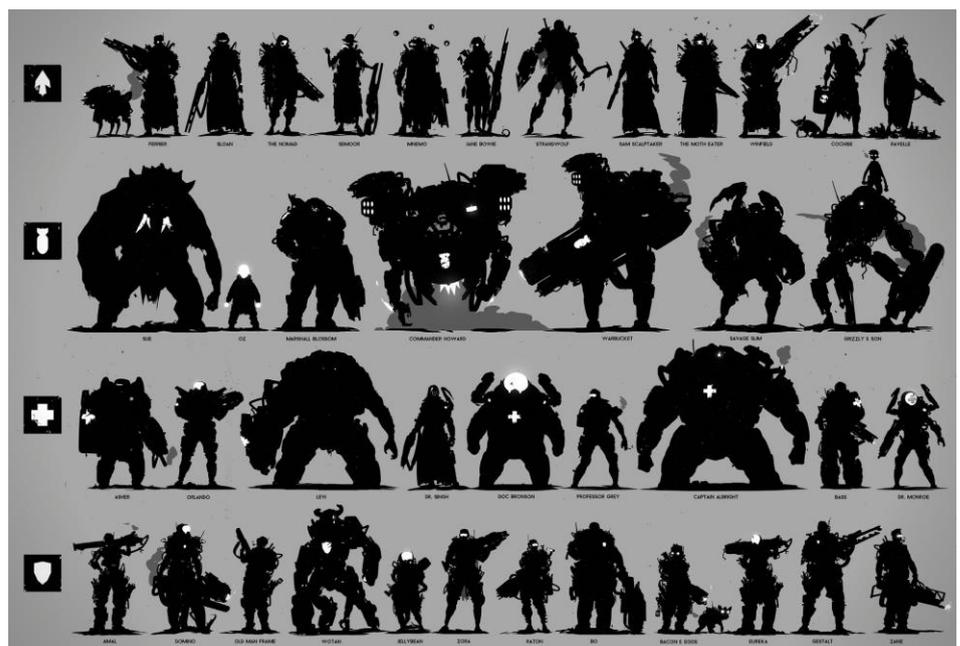


Fig. 5. Thumbnailing de Evolve silhouettes, de Scott Flander, 2015.

Por otro lado, cuando hablamos de diseñador de personajes, nos referimos a un concept artist que se especializa en la creación y diseño de los "protagonistas" de un videojuego, película etc. por lo que puede denominarse de ambas formas, ya que el proceso de creación es el mismo y solo difiere la representación gráfica de las criaturas y los individuos.

Uno de los puntos esenciales para tener éxito en este campo, es ser versátil y hábil en el uso de herramientas de software, como Photoshop. El dominio de estas herramientas permite un renderizado de alta calidad y la capacidad de crear más que solo un contenido gráfico basado en líneas o simples manchas. En consecuencia, también es esta la herramienta elegida para la creación de nuestros personajes.

### **4.3 CONNOTACIONES PSICOLÓGICAS Y EXPRESIVAS EN EL CONCEPT ART**

Antes de comenzar el proceso de diseño gráfico, se escribe una descripción del personaje y su relación con el mundo ficticio en el que aparece. En este primer paso se definen características psicológicas fundamentales y se establecen conexiones con otros personajes del juego. El concept artist recibe esta descripción y comienza el proceso artístico. En este proyecto, se combina el trabajo gráfico y descriptivo para definir la identidad del personaje. En algunos videojuegos con una gran narrativa, la identidad del personaje es muy importante, ya que su diseño e interacción con la historia y otros personajes se basan en ella.

A nivel práctico, el concept artist debe ser capaz de utilizar la imagen como una herramienta creativa para la transmisión expresiva o conceptual. Por tanto, es necesario un conocimiento teórico sobre la capacidad de transmitir ideas o sentimientos de forma visual a través de imágenes ya que a través de estas, el espectador toma una decisión de lectura intuitiva basada en sus antecedentes, educación y circunstancias biológicas. Por ello, la elección de una imagen que capte mejor su estructura psicológica y su papel en el juego y la representación visual de nuestro personaje no debe ser aleatoria, sino que debe existir una armonía entre su descripción escrita y su representación visual.

Teniendo esto en cuenta, a la hora de seleccionar una primera figura que simplifique la silueta de nuestro personaje, hemos de conocer las diversas connotaciones psicológicas y expresivas de las formas básicas:



Fig. 6. El emperador y sus Locuras, Mark Dindal, Walt Disney , 2000.



Fig. 7. Diseños de Kung Fu Panda, de Tracey Miller-Zarneke, Insight Editions, 2008.



Fig. 8. Frame de La Muerte de El gato con botas el último deseo, DreamWorks, 2022.

- **El cuadrado:** Ofrece una figura rígida, fuerte y estable. Normalmente tiene una connotación masculina. También puede significar ignorancia y relacionarse con algo aburrido. Un ejemplo sería Pacha de “*El emperador y sus locuras*” (Fig. 6), en el que podemos observar una estructura corporal cuadrada además de una personalidad tranquila y calmada.
- **El círculo:** una figura circular se relaciona con la bondad y suavidad . Por lo general, tiene un componente psicológico femenino y puede evocar debilidad. Un buen ejemplo es *Poo* el protagonista de “*KungFu Panda*” (Fig. 7), personaje bondadoso y humilde con una estructura circular.
- **El triángulo:** El triángulo, la más puntiaguda de la geometría convirtiendo, relacionándose a nivel psicológico con lo inestable, con una figura astuta y peligrosa. Es por ello que, normalmente los villanos se representan con frecuencia de esta forma porque les da una apariencia fría y dura. Un ejemplo claro sería el personaje de la muerte en “*El Gato con botas: El último deseo.*” (Fig. 8) , un lobo de facciones afiladas y una gran amplitud clavicular que lo dota de una constitución triangular y un aspecto astuto y malvado.

Como resultado, anotamos entre nuestras premisas que al desarrollar un personaje, es importante hacer una pausa y considerar la mejor manera de representarlo gráficamente, ya que la interpretación del espectador incluso de los elementos más básicos, como la forma y el color, son extremadamente importantes. Dado que todos los elementos gráficos no serán la mejor opción para crear un personaje complejo y creíble, el artista conceptual debe prestar atención a las connotaciones expresivas que emanan de los elementos seleccionados.

Debido a esto, se estableció como punto fundamental en nuestro proyecto realizar una búsqueda más general de personajes, haciendo hincapié en elementos como el tamaño y la silueta para determinar cuál es la mejor dirección en la que se debe enfocar el diseño. En nuestro caso, aunque aparece de forma más desarrollada en apartados posteriores, al presentar personajes de carácter infantil y bondadosos, el principal enfoque en la forma de nuestras siluetas sería la curva, utilizando el círculo y sus connotaciones como figura geométrica principal.

Una forma de garantizar que la apariencia de un personaje refleje con precisión su personalidad, es crear una tabla de correlación que conecte adjetivos psicológicos como inteligencia o alegría con elementos físicos como la forma, textura y color. Este ejercicio, se puede realizar antes de comenzar el



Fig. 9. Frame de Baymax de Big hero 6, Walt Disney, 2014.



Fig. 10. Ilustración de Stich de Lilo y Stich, Walt Disney, 2002.



Fig. 11. Frame de Wall-E, Pixar, 2008.

proceso de diseño, permite al artista conceptual comprender mejor cómo representar visualmente las actitudes y comportamientos del personaje. Para crear la tabla, primero se eligen adjetivos psicológicos que describan al personaje. Luego, se asocian varios elementos físicos con esos adjetivos de forma intuitiva. Esto formará un conjunto de asociaciones que pueden servir de inspiración para el diseño del personaje, dando como resultado un moodboard esquemático que captura la esencia del personaje.

*“El estilismo gráfico tiene gran relevancia en cuanto al carácter expresivo que buscamos. (...) No es lo mismo ilustrar un videojuego de Terror y carácter realista que un videojuego para un público infantil o de menor edad” (Rudy Siswanto 2021)<sup>2</sup>*

Por ejemplo, cuando el objetivo sea crear un personaje de carácter amable como es el caso de Jake, se recurrirá a elementos gráficos concretos para enfatizar dicha característica, como son dotarle de una estructura corporal circular (Fig. 9), un tono de piel cálido o ropa azul o de colores apastelados (Fig. 10). En su conjunto, estos elementos inducen al espectador a visualizar esa personalidad agradable del personaje, haciéndolo más creíble.

En conclusión, tras el estudio de las Connotaciones psicológicas y expresivas en el concept art, podemos concluir que la finalidad de la descripción gráfica de un personaje es transmitir de manera efectiva, por estar implícita en su apariencia física, su carácter y características psicológicas, para construir una sólida imagen visual y mental del personaje en el jugador. Es por ello que en las primeras partes de desarrollo, deberemos enfatizar en dicho análisis durante la construcción de Jake y Wiskert, con tal de conseguir una recreación acorde a sus descripciones y nuestros objetivos.

Por último, es importante que el artista conceptual no pierda la relación entre lo fantástico y el mundo real. Aunque un personaje ficticio puede ser fantástico, debe mostrar características que le relacionen con nuestra realidad física. Estas características constituyen un lenguaje visual y ayudan a crear imágenes fantásticas que son fácilmente comprensibles para el espectador (Fig. 11). En consecuencia, aunque en nuestro proyecto, aunque presentemos patatas como personajes principales, se mantendrán ciertos rasgos y cualidades en nuestros personajes que faciliten la verosimilitud e induzcan a la empatía del jugador.

<sup>2</sup> Centro pixel. ¿Qué es el concept art? <<https://centropixels.com/que-es-concept-art/>> [Consulta: 16 de Junio 2022]

#### 4.4 ESTUDIO DE MERCADO

Previamente al proceso de creación gráfico, es necesario realizar un estudio de mercado con la intención de pautar y definir los aspectos y aptitudes fundamentales para ejercer como concept artist. Para ello, se debe analizar el trabajo de concept de artistas profesionales del sector y los requerimientos generales de las empresas para las que trabajan, con tal de conseguir un proyecto lo más profesional y adecuado posible, a pesar de la diferencia de experiencia y formación que nos separa de los expertos.

En general, las empresas de la industria de los videojuegos presentan una web oficial en la que puedes acceder a sus propuestas de trabajo y se muestran los requisitos fundamentales para optar al puesto. Por ejemplo, en el caso de *Riot Games*, una de las empresas de videojuegos más grandes del mundo, ofrece en página web oficial sus distintos puestos de trabajo y diferentes requisitos "<https://www.riotgames.com/es/trabaja-con-nosotros>"<sup>3</sup>

Haciendo una síntesis de los requisitos principales, destacamos los siguientes:

- Dominio total del Photoshop y otros softwares esenciales.
- Un Portfolio donde se demuestre las aptitudes y competencias en el diseño de personajes. En este, debe apreciarse conocimientos esenciales en el concept art como el dominio de la anatomía, perspectiva, color, proporciones y composición.
- Mostrar diseños y creaciones basados en referencias externas, mostrando la capacidad de desarrollar un personaje a partir de un concepto concreto.

Teniendo en cuenta estos 3 puntos fundamentales, en este proyecto se pautarán una serie de bases a cumplir durante su desarrollo para adecuarse lo máximo posible a la demanda:

- Mostrar las aptitudes y competencias aprendidas en un proyecto de diseño de calidad, con sus respectivas fases de creación y conocimientos

---

<sup>3</sup> Riot Games. *Trabaja con nosotros*. <<https://www.riotgames.com/es/trabaja-con-nosotros>> [Consulta: 16 de Junio 2022]



Fig. 12. Ilustración Candy delivery, de Yare Yure, 2022.



Fig. 13. Ilustración de un ser acuático, de Yare Yure, 2022.



Fig. 14. Ilustración Medicine Man, de Roberto Padula, 2023.

- básicos esenciales para el concept art.
- Hacer uso del Photoshop como herramienta de renderizado principal.
- Realizar diversos moodboards de referencias tanto históricas como actuales para dar cohesión y coherencia a nuestras búsquedas y proceso de trabajo.

## 4.5 REFERENTES

Desarrollados los aspectos fundamentales requeridos para ejercer como concept artist, a continuación se destacan algunos artistas profesionales del sector que han influenciado en la creación de este proyecto. Todos ellos se especializan en la creación y diseño de personajes y su trabajo ha servido de referencia e inspiración para realizar las etapas de producción artística posteriores.

### 4.5.1 Yare Yue

Es un artista de BLIZZARD que ha participado en la creación del concept art de Hearthstone. Su portfolio destaca principalmente por sus criaturas fantasiosas (Fig 12). Además de tener un gran nivel de dibujo y dominio del color, una de las peculiaridades de este artista es la originalidad de sus diseños, en los que combina un estilo muy colorido con tonos apastelados y figuras anatómicamente surrealistas con elementos fantásticos (Fig. 13).

Destacar que ha sido una de las inspiraciones principales para las ilustraciones finales de Wiskert en cuanto a estilo y uso del color.

### 4.5.2 Roberto Ribeiro Padula

Roberto Ribero Padula es un concept artist especializado en el diseño de criaturas. A diferencia del Yare Yure, presenta un acabado más tradicional y realista en sus obras, aunque sus propuestas son principalmente de criaturas fantasiosas (Fig. 14).

Una de las características de este artista que más ha influenciado en el desarrollo del proyecto, es su capacidad de representar figuras extrañas y repugnantes que mantienen un aspecto adorable (Fig. 15). Esto lo consigue a través de cuatro bases principales :



Fig. 15. Ilustración *The Unicorn*, de Roberto Padula, 2023.



Fig. 16. Ilustración *Grunlings*, de Johana Forster, 2021.



Fig. 17. Ilustración *Grunlings*, de Johana Forster, 2021.

- La simplificación de sus rasgos faciales, manteniendo los ojos grandes y circulares y la boca pequeña y centrada, consiguiendo un aspecto más infantil.
- Optar siempre por la curva en las siluetas y contornos, construyendo figuras principalmente circulares suavizando todos los vértices y aristas.
- Uso de colores apastelados y degradados suavizados en la figura.
- Extremidades cortas en proporción a su cuerpo, que al igual que la simplificación del rostro, dota a la figura de un resultado más infantil.

Todos estos aspectos han sido de gran relevancia para el proceso gráfico de este proyecto. Al presentar patatas y figuras redondas, se ha mantenido un carácter infantil en el proyecto, aplicando cada uno de los puntos en sus correspondientes fases de desarrollo.

#### 4.5.3 Johanna Forster

Johanna Foster es una ilustradora que se caracteriza por sus diseños de vegetales personificados (Fig. 16). A diferencia de los artistas anteriores, presenta un estilo más simplificado e infantil. Normalmente, utiliza la línea como medio de contorno que posteriormente colorea con colores apastelados. Al igual que el artista anterior, al analizar su trabajo se aprecian las 4 bases mencionadas anteriormente, consiguiendo un aspecto más adorable en sus personajes (Fig. 17).

Su trabajo ha tenido una gran influencia en el desarrollo del proyecto en las primeras fases de creación gráfica, sirviendo de inspiración para el desarrollo y diseño de las patatas.

#### 4.5.4 Max Grecke

Por último, destacar a Max Grecke, ilustrador y artista conceptual que destaca por la calidad y versatilidad de su trabajo (Fig. 18).

Uno de los aspectos fundamentales comentados anteriormente en referencia a los concept artists, es la capacidad de ilustrar cualquier idea de forma rápida y atractiva, y Max Grecke presenta una gran calidad y originalidad en todos sus trabajos tanto de entornos, figuras, props y personajes fantásticos (Fig. 19). En este caso, encontramos tanto obras a línea, como diseños



Fig. 18. Ilustración *A very angry barbarian*, de Max Grecke, 2021.



Fig. 19. Ilustración *Friday Vibed!*, de Max Grecke, 2021.

construidos a través de manchas y planos o combinaciones de ambas. Además, mencionar que es un artista mucho más activo en sus redes sociales, en las cuales realiza diversos directos formativos en los que explica de forma práctica su metodología de trabajo, teoría del color, anatomía etc.

Una de sus principales bases es la necesidad de un entendimiento de los elementos teóricos del dibujo para conseguir ilustraciones ficticias y fantásticas de mayor calidad. Cuando habla de dichos elementos, hace referencia a conocimientos de anatomía, estudio de la luz en cuerpos y todo tipo de materiales, la teoría del color etc. ya que considera de gran importancia la construcción de una base sólida tanto teórica como práctica para posteriormente desarrollar tu propio estilo de trabajo, consiguiendo unos resultados más originales pero con una base de dibujo y pintura que doten a tu obra de una mayor calidad.

Además, también nos ha interesado porque en varias ocasiones comparte tips y herramientas sobre el uso de Photoshop y softwares esenciales en la industria de los videojuegos, siendo de gran ayuda para la realización de los renderizados finales.



Fig. 20. Patata explorando en el bosque. Elaboración propia.



Fig. 21. Patatas panaderas. Elaboración propia.



Fig. 22. Batalla de los Misiletos. Elaboración propia.

## 5. CONTEXTO ARGUMENTAL

### 5.1 ARGUMENTO Y ESTÉTICA DEL JUEGO

Antes de proceder a la creación gráfica de los personajes, se debe realizar una base argumental sobre la que desarrollarlos. Normalmente, como se ha comentado en apartados anteriores, dicha parte del proceso queda dividida entre diversos integrantes dentro de un grupo de trabajo, pero en este proyecto, se ha desarrollado un argumento general propio que sirva como base para el proceso gráfico y que exponemos a continuación

*“En un reino de fantasía, Jake y Wiskert eran dos niños habitantes del monte Sugo, que solían salir a pasear en sus días libres por el bosque y la naturaleza (Fig. 20). Un día, mientras exploraban uno de los lugares prohibidos de la zona, el temido Bosque de las Orugas, Jake y Wiskert encontraron una cueva sellada por una gran roca. En un lateral, había un pequeño hueco causado por el deterioro, por el que pudieron entrar y explorar la cueva. Tras varias horas andando, se toparon con una gran tumba y una voz que los desafió a pedir un deseo.*

*Impulsado por su deseo de montar una panadería, el inocente e ingenuo Wiskert, no dudó en pedir un rodillo y masa de cruasanes para poder cumplir su sueño, ser panadero y vender sus propios cruasanes (Fig. 21). Lo que no sabían nuestros jóvenes protagonistas, es que se habían adentrado en la Gran tumba de La Oruga Hechicera, que fue sellada miles de años atrás tras perder la gran batalla de los Misiletos (Fig. 22), donde todos los reinos se aliaron en guerra contra las Orugas por el control y dominio del mundo.*

*A cambio de cumplir el deseo a Wiskert, la poderosa Bruja le pidió que borrarse el sello de la tumba que la mantenía retenida. Apiadándose de la pobre Oruga (que Wiskert ya consideraban su amiga), borraron el sello, permitiéndole escapar y provocando el despertar de una nueva época oscura en el mundo.*

*En un acto de burla, la poderosa Oruga Hechicera (Fig. 25), los transformó en patatas con su hechizo maligno. Sin embargo, Jake y Wiskert no estaban dispuestos a renunciar a su forma humana sin luchar.*

*Juntos, se enfrentarán a una épica aventura por todo el mundo para encontrar a la bruja y recuperar sus formas originales. Pero, mientras tanto, La malvada Oruga ha establecido su reinado oscuro y sumergiendo el mundo*

*entero en un completo caos. Por ello, Jake y Wiskert se enfrentarán a temibles monstruos y desafiarán peligrosos obstáculos para recuperar sus cuerpos y frenar la conquista de la bruja.”*

## 5.2 EL ESTILO GRÁFICO PARA UN VIDEOJUEGO



Fig. 23. *Lighting Lead, Red Dead Redemption 2.*  
Christopher Logan, 2018.



Fig. 24. *Brawl Stars - Season 18 Loading Screen: Rumble Jungle, Ocellus, 2023.*

El estilo gráfico de un videojuego es extremadamente importante por varias razones:

- **Ambientación:** El estilo gráfico puede ayudar a establecer la atmósfera y el tono de un juego, y a crear un mundo y una ambientación en la que los jugadores puedan sumergirse y sentirse parte de la experiencia. Por ejemplo, un estilo gráfico más realista y detallado puede ayudar a crear una sensación de realismo y seriedad (Fig. 23), mientras que un estilo gráfico más caricaturesco y brillante puede ayudar a crear una sensación más ligera y juguetona (Fig. 24).
- **Identidad:** Ayuda a establecer la identidad y la personalidad de un juego. Puede transmitir una sensación de originalidad y diferenciación en un mercado saturado de juegos similares, y puede ser un factor decisivo para atraer a jugadores y crear una lealtad a la marca.
- **Experiencia de juego:** El estilo gráfico también puede afectar la experiencia de juego en sí misma. Por ejemplo, un estilo gráfico más detallado y realista puede mejorar la inmersión y la emoción en situaciones intensas, mientras que un estilo gráfico más simple y minimalista puede ayudar a mejorar la legibilidad y la claridad en situaciones de juego rápido y caótico.
- **Accesibilidad:** Finalmente, también puede ser importante desde una perspectiva de accesibilidad. Por ejemplo, un estilo gráfico más simple y sin sombras puede ser más fácilmente visible para jugadores con problemas de visión, mientras que un estilo gráfico más detallado puede requerir un hardware más potente para ser reproducido de manera fluida.

En resumen, el estilo gráfico de un videojuego es un componente crítico de la experiencia de juego, y puede afectar tanto la atmósfera y la ambientación, como la identidad y la personalidad, la experiencia de juego en sí misma y la accesibilidad para diferentes tipos de jugadores.

Como dice el artista conceptual Alex Flores<sup>4</sup>:



Fig. 25. Diseños de Personajes, Hicham Habchi, 2023.

*“La estética a seguir y mantener en un equipo de concept art es fundamental para mantener una cohesión entre no tan solo las ilustraciones sino también con la esencia del videojuego” (...) “no obstante este aspecto pierde relevancia en los primeros pasos del proceso, donde el objetivo principal es generar ideas y posibles diseños.” (Alex Flores 2021)<sup>5</sup>*

Sin embargo, estos factores son más relevantes en las fases posteriores de creación, como el modelado 3d y su programación, mientras que en las fases de concept e ideación iniciales, se tiene una mayor libertad, valorando la creatividad por encima del acabado (Fig. 25). En muchas ocasiones, el artbook de cualquier videojuego presenta ciertas variaciones de estilo y acabados distintos a los que presenta el videojuego, pero se mantiene la misma esencia y ambientación.

---

<sup>4</sup> Ilustrador Senior en Riot Games

<sup>5</sup> 2Centro pixel. ¿Qué es el concept art? <https://centropixels.com/que-es-concept-art/> (16/6/2021)

## 6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Sabiendo que el acabado siempre es importante, antes de empezar la producción artística, debemos tener en cuenta, que también se valoran otras aptitudes y habilidades durante todo el proceso, como la creatividad, velocidad de trabajo y resolución de problemas. Como el artista Alex Flores explica:

*“Una de las ideas erróneas más comunes acerca del arte conceptual consiste en creer que solo se trata de hacer dibujos increíbles. Si bien los dibujos son relevantes, a fin de cuentas son solo una herramienta que los artistas utilizan para comunicar ideas. El proceso de crear ideas (y en especial la creación rápida) es el verdadero corazón del trabajo de un artista conceptual. Ante todo, son quienes resuelven los problemas gracias a sus soluciones de carácter visual de cara a los objetivos y a los retos del desarrollo.”<sup>6</sup>*



Fig. 26. Patata con objetos de superhéroe. Elaboración propia.

### 6.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto presenta la creación y diseño de personajes para integrarlos en un videojuego de acción RPG<sup>7</sup>.

Como RPG, el juego permitirá a los jugadores personalizar a Jake y Wiskert, elegir sus clases y desarrollar su historia a través de decisiones y acciones (Fig. 26). Al mismo tiempo, la trama principal seguirá evolucionando en base a las elecciones tomadas, lo que significa que la aventura será única para cada jugador.

Al presentar un argumento infantil y fantasioso, se ha optado por un dibujo limpio a línea (Fig. 27), acompañado de un coloreado saturado en las primeras fases de creación. Para las fases de renderizado posteriores, se han utilizado metodologías de trabajo con referentes profesionales buscando un acabado de mayor calidad y detalle. Para ello, al presentar personajes vegetales circulares, se ha llevado a cabo una simplificación de sus rasgos con tal de mantener un aspecto adorable y expresivo.



Fig. 27. Patata a línea. Elaboración propia.

<sup>6</sup> RIOT. arte conceptual , <https://www.riotgames.com/es-419/artedu/concept-art> (16/6/2021)

<sup>7</sup> RPG es un acrónimo que proviene de las palabras en inglés "Role-Playing Game", que en español significa juego de rol. En los videojuegos, un RPG es un género que se caracteriza por ofrecer al jugador la posibilidad de asumir el papel de uno o varios personajes en un mundo ficticio.

## 6.2 BRAINSTORMING

Definidos el argumento del juego y la importancia del estilo gráfico, se ha llevado a cabo un brainstorming, una lluvia de ideas con tal de concretar hacia dónde dirigir el proceso gráfico del proyecto. Normalmente, esta etapa del proceso se realiza de forma escrita, anotando las diversas ideas en un gran mapa conceptual. En este proyecto, se ha optado por un brainstorming gráfico (Fig. 28), una recopilación de dibujos y personajes con el objetivo de crear un esquema visual artístico que nos sirva de inspiración.



Fig. 28. Brainstorming gráfico. Elaboración propia.



Fig. 29. Representación personal en una escena cotidiana. Elaboración propia.

Posteriormente, se realizó una selección de personajes y diseños que se podrían relacionar con el argumento del juego, incluyendo principalmente personajes esféricos de carácter infantil muy similares a una patata.

Estos personajes surgen de un diario personal en el que se relatan acontecimientos cotidianos acompañados con dibujos de las personas que participaban, representándolos de forma extremadamente simplificada, tratando de captar la esencia básica de ese individuo (Fig. 29). Constituye la referencia personal para el desarrollo de Jake y Wiskert.

## 6.3 CONCEPTUALIZACIÓN DE JAKE, WISKERT Y LA ORUGA

Para realizar un desarrollo gráfico coherente, es necesario definir primero a los personajes. Por ello, se ha realizado un breve relato sobre la historia de cada uno junto a una tabla conceptual, en la que hilamos conceptos de sectores distintos con tal de generarnos imágenes que nos sirvan de referencia en cuanto a las cualidades y características de nuestros personajes.



Fig. 30. Diseño de Wiskert. Elaboración propia.



Fig. 31. Postres favoritos de Wiskert. Elaboración propia.

Estos conceptos no deben ser definitivos, el objetivo principal es generar un marco referencial con distintas posibilidades sobre el que inspirarse para el desarrollo gráfico del personaje.

### 6.3.1 Wiskert

#### 6.3.1.1 Historia:

Wiskert (Fig. 30) era el hijo menor de un matrimonio feliz. Desde pequeño, sus principales pasiones eran comer y jugar con Jake. Los estudios nunca le han ido demasiado bien. Tras repetir varias veces primaria, decidieron que lo mejor era que aprendiese un oficio y se pusiese a trabajar. Aun así, Wiskert tenía un gran corazón. Su poca capacidad mental no daba lugar a rencor en su interior. Vivía el presente, era un individuo feliz y sin preocupaciones. No obstante, a muy temprana edad, encontró su pasión en la hostelería y planeó abrir un negocio en alguno de los locales en venta del pueblo. Lo llamaría La Panadería de Wiskert. Todo el mundo sabría de quién sería ese local, así que le parecía una gran idea. La originalidad nunca fue su punto fuerte, pero su simpleza y honestidad lo hacían único. Pusiese ese u otro nombre, en realidad Wiskert no sabía hacer pan. Pero no le faltaba actitud. Sentía plena pasión por aquello que hacía, y en realidad, sentía una enorme necesidad de compartir con los demás aquello que tanto le gustaba, comer, y sobre todo, comer cruasanes (Fig. 31).

#### 6.3.1.2 Tabla conceptual:

En el personaje de Wiskert, presentamos a un niño enérgico, alegre y feliz. Estos rasgos psicológicos, los relacionamos con el color amarillo o anaranjado y con un tacto cálido.

En el caso de la categoría de animal y material, presentamos conceptos que se relacionan mejor con su esencia en sí, con aquello que transmite su figura y expresión. En este caso, el hámster, es un animal enérgico, redondo y pequeño.

EXPRESIÓN	SENSACIÓN	SEXO	CONDICIÓN PARALELA	PERSONALIDAD CONTRARIA	EDAD	ANIMAL RELACIONADO	FORMA	COLOR	SENSACIÓN TÁCTIL	MATERIAL
Enérgico	Positiva	M	Alegre	Vago	5	Hamster	circular	amarillo	cálida	esponjoso
Felicidad	Positiva	M	Plenitud	Tristeza	5	Colibri	circular	naranja	suave	brisa

### 6.3.2 Jake

#### 6.3.2.1 Historia:

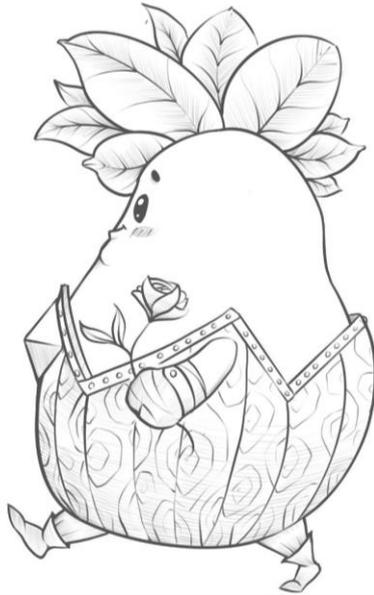


Fig. 32. Diseño de Jake.  
Elaboración propia.

Jake (Fig. 32) era el hermano mayor de Wiskert. Tenía 3 años más que él. Siempre fue un niño extremadamente tranquilo, bondadoso y muy callado. En clase, siempre se metían con él porque estaba gordito y era muy grande para su edad. Pero Jake nunca le dio demasiada importancia. De hecho, no guardaba rencor a ninguno de sus compañeros. Intentaba socializar con ellos como podía, pero sus habilidades sociales nunca fueron su punto fuerte. An así lo seguía intentando a diario. Solía anotar sus objetivos del día en un cuaderno al levantarse, y en él, siempre anotaba cuidar de su querido hámster, Rodolfin.

Jake, solía jugar todas las tardes con Wiskert. Siempre entraba en su cuarto con un delantal a decirle a Jake que tenían que aprender a hacer cruasanes, pero no unos cualquiera, sino los más sabrosos y así su panadería triunfaría. Aunque Jake sabía que Wiskert solo quería comerse los cruasanes, pensó que al abrir su propia panadería, quizá hablaría con más gente y así podría hacer algún amigo. Sin embargo, fue algo que nunca sucedió.

Su verdadera pasión eran los cactus. Tenía de todo tipo. Algunos más redondos, otros más rectangulares y los regaba y cuidaba con mucho cariño. Un día, sus compañeros de clase se los tiraron todos al río. Desde entonces, Jake va al río a ver si encuentra alguno de sus preciados cactus; los echaba mucho de menos (Fig. 33). Los martes y los jueves se pasaba horas buscando en el agua. La verdad es que de momento no ha encontrado ninguno, pero Jake no piensa rendirse. Al menos, guarda una foto de sus preciados cactus hecha el verano pasado en su habitación. Es su preciado recuerdo.

#### 6.3.2.2 Tabla conceptual:

En la tabla de Jake, aunque se mantienen conceptos en cuanto a forma y color, su esencia y psicología es distinta. Presentamos a un niño algo más mayor que Wiskert pero mucho más tranquilo y calmado.

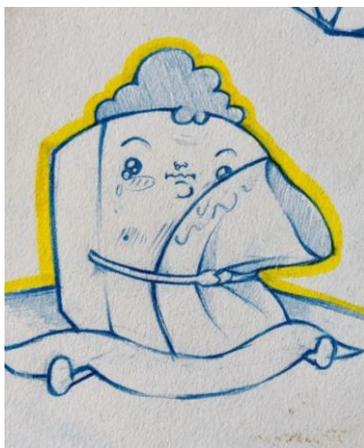


Fig. 33. Patata triste.  
Elaboración propia.

EXPRESIÓN	SENSACIÓN	SEXO	CONDICIÓN PARALELA	PERSONALIDAD CONTRARIA	EDAD	ANIMAL	FORMA	COLOR	SENSACIÓN TÁCTIL	MATERIAL
Tranquilo	Positiva	M	Calma	Nervioso	8	Labrador	circular	azul	cálida	suave
Inocente	Neutra	M	Sincero	Astuto	8	Perro	circular	amarillo	suave	luz

### 6.3.3 Oruga Hechicera

#### 6.3.3.1 Historia:



Fig. 34. .Diseño de la Oruga Hechicera. Elaboración propia.

La Oruga hechicera (Fig. 34), era la criatura más poderosa del mundo. Se desconoce su verdadero nombre, ya que era tanto su poder al nacer, que acabó con sus padres y médicos el mismo día de su nacimiento. Era increíblemente malvada. Por allá donde iba, acababa destruyendo o torturando todo aquello que se plantaba a su paso. No tardó mucho en convertirse en reina de todo el territorio de las Orugas. La verdad es que no fue algo demasiado democrático. Mató al rey de entonces y a toda su tropa de consejeros autoproclamándose reina. No obstante, eso no fue suficiente. Era codiciosa, quería conseguirlo todo, sin embargo, debido a su terrible aspecto, nunca consiguió un rey que la acompañase durante su conquista de la tierra. Eso le generaba un gran malestar, que se transformaba en un gran odio en su interior. Quería ser reconocida, y utilizó su gran poder como herramienta para llenar ese gran vacío de afecto que sentía. Eso no justificaba las atrocidades que cometía a diario, pero quizás, con algo de atención y cariño, las cosas hubiesen sido algo distintas.

La Oruga quería conquistarlo todo y convertirse así en la criatura más poderosa de todos los tiempos. Nunca nadie lo había conseguido. Ser dueño y señor de todo aquello a donde alcanza la vista. No obstante, no fue una tarea fácil. Al difundirse la noticia de sus macabros planes, todos los reinos se aliaron, y se inició la conocida batalla de los Misiletos, donde se decidió el futuro del mundo.

La Oruga, era un ser bastante repugnante en todas sus facetas. Dormía extremadamente poco. Siempre mostraba una cara de enfado y no tenía apenas paciencia. No obstante, había algo brillante en aquella terrible criatura, su poderosa magia. Se desconocía su procedencia, algunos dicen que fue bendecida por el dios mago de las Orugas, otros que provenía de unos antepasados de gran poder mágico. Fuera una cosa o la otra, no había ninguna duda que no había existido nunca una magia como la suya. Podía realizar prácticamente lo que fuese, realizar todo tipo de hechizos y maldiciones. Sin embargo, aun teniendo un gran don en sus manos, su vida se resumía en odio, destrucción y avaricia.

#### 6.3.3.2 Tabla conceptual:

En el caso de la bruja, los conceptos son de procedencia negativa y oscura, completamente contrarios a los de Jake y Wiskert.

EXPRESIÓN	SENSACIÓN	SEXO	CONDICIÓN PARALELA	PERSONALIDAD CONTRARIA	EDAD	ANIMAL	FORMA	COLOR	SENSACIÓN TÁCTIL	MATERIAL
Rabia	Negativa	F	Furia	Calmodo	3000	Tejón	Triangular	Rojo	ardiente	Fuego
Codicia	Negativa	F	Avaricia	Humilde	3000	Hiena	Triangular	Verde	áspera	Hielo

## 6.4 THUMBNAILING

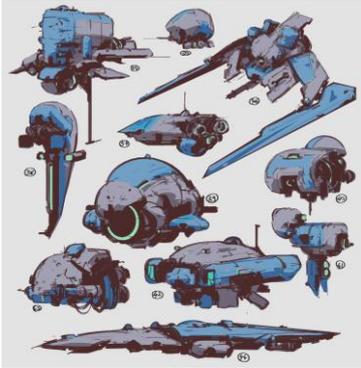


Fig. 35. Thumbnailings de naves espaciales, Hue Teo, 2020.

Paralelamente al brainstorming, se ha realizado el thumbnailing.

El "thumbnailing" es un proceso creativo utilizado en el concept art para generar ideas y explorar diferentes posibilidades de diseño de un personaje, objeto, ambiente o cualquier otro elemento que se quiera representar (Fig. 35).

Consiste en realizar bocetos pequeños y rápidos (llamados "thumbnails") con el fin de experimentar con distintas formas, proporciones, composiciones y estilos en un corto periodo de tiempo. Estos bocetos suelen ser muy básicos y no detallados, pero son suficientes para plasmar una idea inicial de lo que se quiere representar.

La importancia del thumbnailing en el concept art radica en que permite a los artistas explorar múltiples posibilidades y encontrar soluciones creativas de manera eficiente. Al crear múltiples miniaturas, los artistas pueden comparar fácilmente las distintas opciones y seleccionar la que mejor se adapte a las necesidades del proyecto (Fig. 36).

Además, también ayuda a desarrollar la habilidad del artista para generar ideas rápidamente y tomar decisiones creativas de manera más efectiva. Esto puede ser particularmente útil en situaciones de tiempo limitado, como en la producción de películas, videojuegos o cualquier otro proyecto de diseño que requiera una respuesta rápida y efectiva.

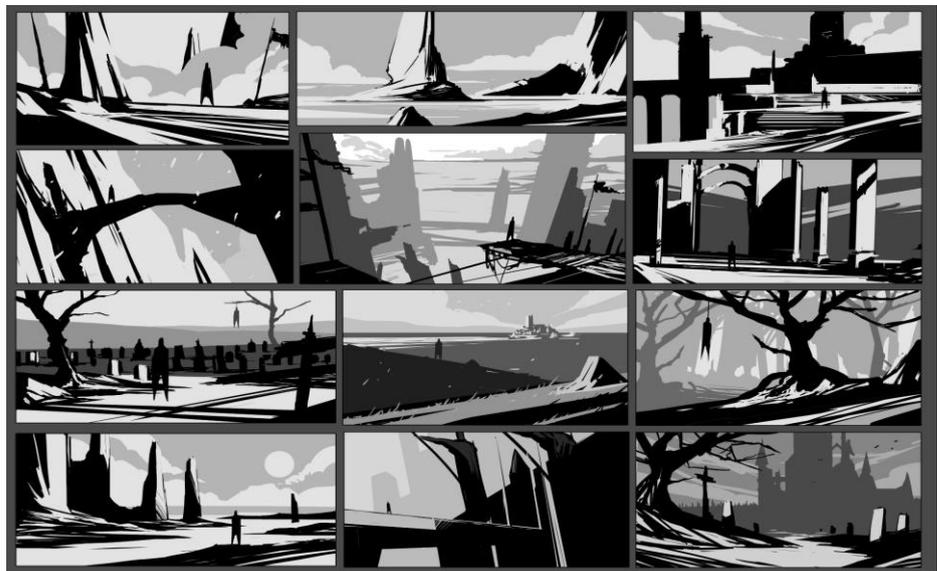


Fig. 36. Thumbnailings de entornos, David Paget, 2016.

Para los thumbnails del proyecto (Fig. 37), siguiendo recomendaciones de artistas profesionales del sector, se ha seleccionado un único pincel de mancha que dificulte el detalle y un único color para realizar las figuras. De esta forma, podemos focalizar el trabajo en generar variedad de siluetas en cuanto a tamaño y forma, buscando un resultado rápido y suelto.

En este caso, dado el argumento del juego y su estética infantil, todas las siluetas debían mantener un carácter vegetal, añadiendo hojas y formas similares a verduras, además de una estructura corporal de extremidades cortas.

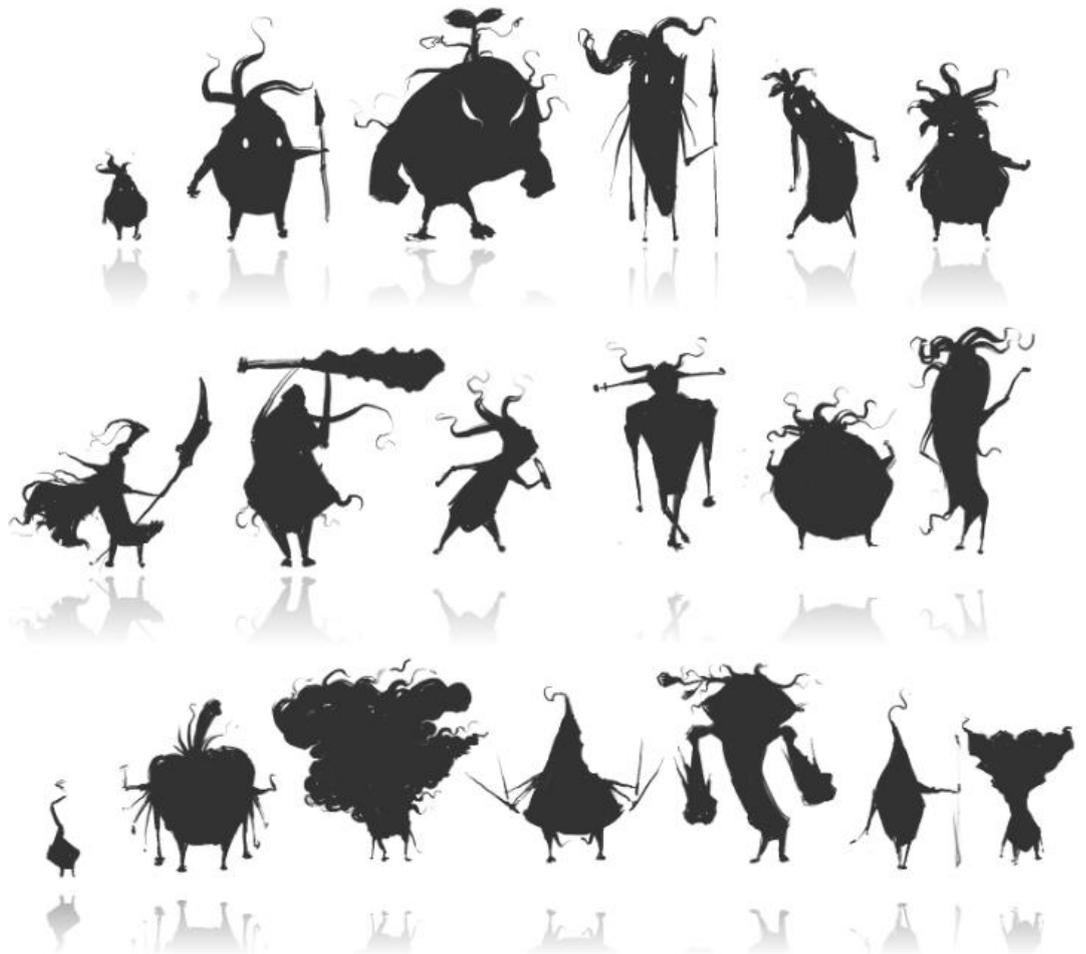


Fig. 37. Thumbnailings. Elaboración propia.

Después del proceso de thumbnailing, se han seleccionado las que mejor responden a las descripciones de los personajes. Optando, principalmente, por las opciones circulares y menos agresivas, ya que el círculo, basándonos en las referencias anotadas en apartados anteriores, es la figura geométrica básica que más se adecua a características como la bondad o suavidad.

## 6.5 PROCESO DE DISEÑO

Seleccionados los thumbnails a desarrollar, se inició la etapa de boceto de los personajes (Fig. 38), en la que se definieron los diseños finales a renderizar.

Durante su creación, se utilizó un único pincel de trazo limpio que nos permitiese trabajar el contorno de forma precisa y clara. Para los tres personajes se realizaron diversas poses y expresiones acorde a sus respectivas descripciones, utilizando los diversos puntos esenciales destacados para conseguir un acabado infantil acorde con la ambientación y acabados deseados.



Fig. 38. Primeras ideas de Jake y Wiskert. Elaboración propia.

Uno de los pilares del acabado infantil consiste en la simplificación de las formas. Aunque pueda parecer sencillo, la forma de trabajar los cuerpos y detalles de nuestros personajes determina la diferencia entre conseguir un buen acabado, con una línea estilista adorable, o un resultado de baja calidad que no se adecue al objetivo. En este caso, tanto para Jake como para Wiskert se ha utilizado la curva como principal herramienta de simplificación, evitando aristas extremadamente marcadas, ángulos rectos o contornos bruscos. Este concepto parte de las teorías que relacionan las formas geométricas con la percepción y las connotaciones psicológicas de la forma. Estas, señalan al círculo como la forma con mayores connotaciones relacionadas con la suavidad, lo blando y en definitiva, una herramienta ideal para las estructuras tanto de Jake como Wiskert.

La anatomía de los personajes fue otro de los aspectos a trabajar. Jake y Wiskert, a pesar de haber sido transformados en patatas, debían tener un cuerpo humanizado, que facilitase la empatía del jugador con el personaje y su desarrollo dentro del juego. Para ello, se mantuvieron las bases de una estructura corporal humana que los diferencia de dos simples patatas, añadiendo tres partes esenciales del cuerpo: Los brazos, piernas y cara. Estos, mejoran su funcionalidad, es decir, pueden correr, saltar, agarrar... y además, se mantiene la capacidad expresiva que nos ofrecen los rasgos faciales básicos como los ojos, cejas y boca (Fig. 39).

En el caso de la bruja, su cuerpo está basado en la anatomía de una oruga pero se mantienen, al igual que en los otros personajes, esos tres elementos mencionados para humanizarla lo máximo posible.

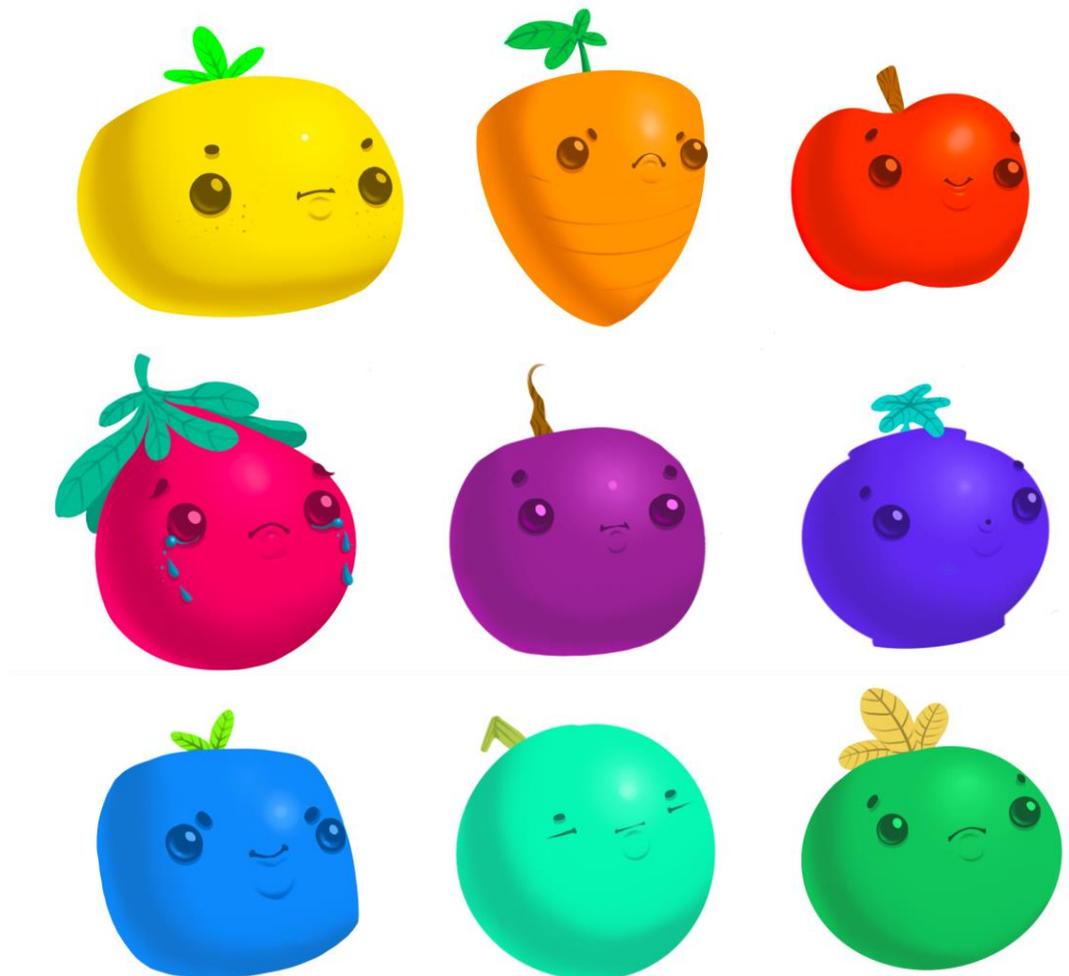


Fig. 39. Diseños de simplificación de expresiones. Elaboración propia.

### 6.5.1 Diseños de Jake

En el caso de Jake (Fig. 40), se ha optado por una anatomía ovalada. Después de su transformación, Jake mantiene su conciencia completa, mientras que Wiskert va perdiendo a lo largo del juego siendo cada vez más patata y menos humano. Por ello, Jake es el personaje principal con el que el jugador experimenta la aventura dentro del juego, desarrollando algunas de sus habilidades además de algunas vestimentas.

Tras ser transformado en patata, Jake, al igual y Wiskert, adquirió una serie de habilidades relacionadas con su nueva fisonomía vegetal. Utilizan el agua como recurso principal de regeneración y crecimiento de hojas y raíces en su propio cuerpo, haciéndolo resistente y poderoso en sus batallas contra los secuaces de la bruja.



Fig. 40. Diseños de Jake. Elaboración propia.

### 6.5.2 Diseños de Wiskert

En el caso de Wiskert, se optó por un diseño redondo con tal de conseguir una figura más infantil (Fig. 41). Después de su transformación, Wiskert perdió algo de su capacidad cognitiva convirtiéndose en un ser más instintivo y bobo, aunque mantenía su gran corazón. Para conseguir recrear mejor su imagen, no tan solo se mantuvo un diseño esférico, sino que también se le agrandaron los ojos y se redujeron las extremidades. Como se añadió en la tabla conceptual de Wiskert, un claro ejemplo de esta fisonomía son los hámsteres.

En su caso, no se han realizado diseños de vestimentas, con tal de mantener su diseño lo más primitivo y sencillo posible, siendo su principal ataque rodar hacia sus enemigos en su forma original, sin atuendos ni objetos.

A pesar de la simpleza formal de los diseños, se han aplicado conceptos de dibujo, utilizando la línea sensible como herramienta principal en toda la etapa de boceto ya que nos permite aumentar la calidad de los dibujos sin necesidad de añadir detalle, manteniendo la simplicidad y soltura en cada uno de ellos.

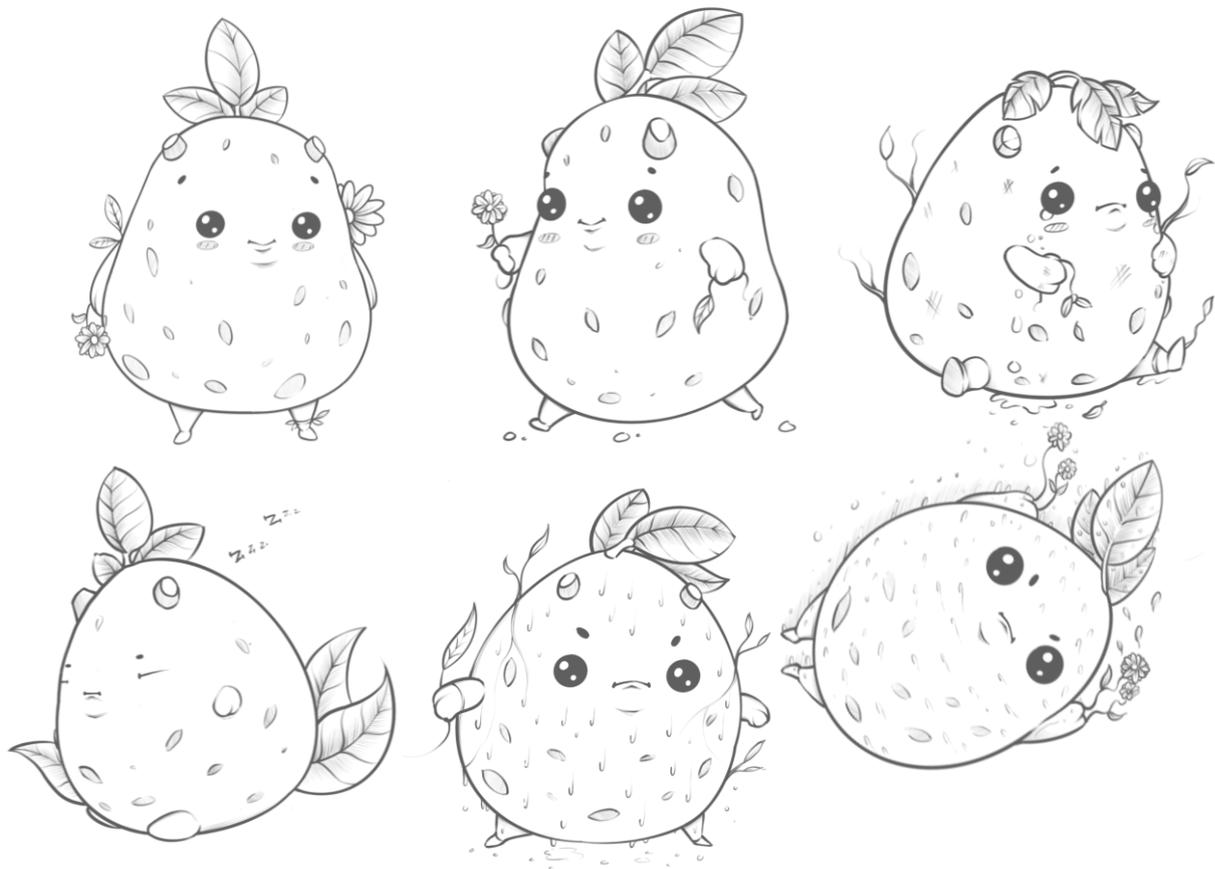


Fig. 41. Diseños de Wiskert. Elaboración propia.

### 6.5.3 Diseños de la Oruga Hechicera

Para el diseño de la bruja (Fig 42), el objetivo principal era mantener la anatomía de una oruga. Las orugas, mantienen una estructura corporal circular, lo que facilita la implicación de la figura para una temática infantil. A diferencia de Jake y Wiskert, la Oruga es un personaje malvado y oscuro, por lo que en sus diseños, se ha mantenido unos rasgos faciales más soberbios y amargados, añadiendo una nariz y ciertos pliegues para transmitir esa seriedad, combinados con algún dibujo más gracioso para ajustarse a la temática de la historia.

En el caso de sus movimientos, su desplazamiento es similar al de una serpiente pero a gran velocidad y en línea recta, y su actitud y presencia son imperiales. Para dotar al personaje de un aura más maligna, se ha incluido rasgos como dos cuernos y mechones afilados consiguiendo en algunos puntos siluetas más triangulares y punzantes, que se relacionan mejor con lo malvado y astuto.



Fig. 42. Diseños de la Oruga Hechicera. Elaboración propia.

### 6.5.4 Hojas de Giro

Por último, para finalizar el apartado de bocetado, se han realizado las hojas de giro de los personajes, esenciales para el desarrollo de los personajes en otras etapas de trabajo como el modelado, donde se presenta a Jake, Wiskert y la Oruga desde los 4 lados principales: frontal, trasero y perfiles (Fig. 43).

La función de la hoja de giro es referencial, sirve como base para mostrar la figura del personaje en sus cuatro caras. De esta forma, los modeladores pueden construir el personaje 3D de forma más exacta y sencilla. Es por ello que es habitual que presente un acabado más sencillo que en sus diseños, pero se ajusta mejor a la recreación exacta del personaje.

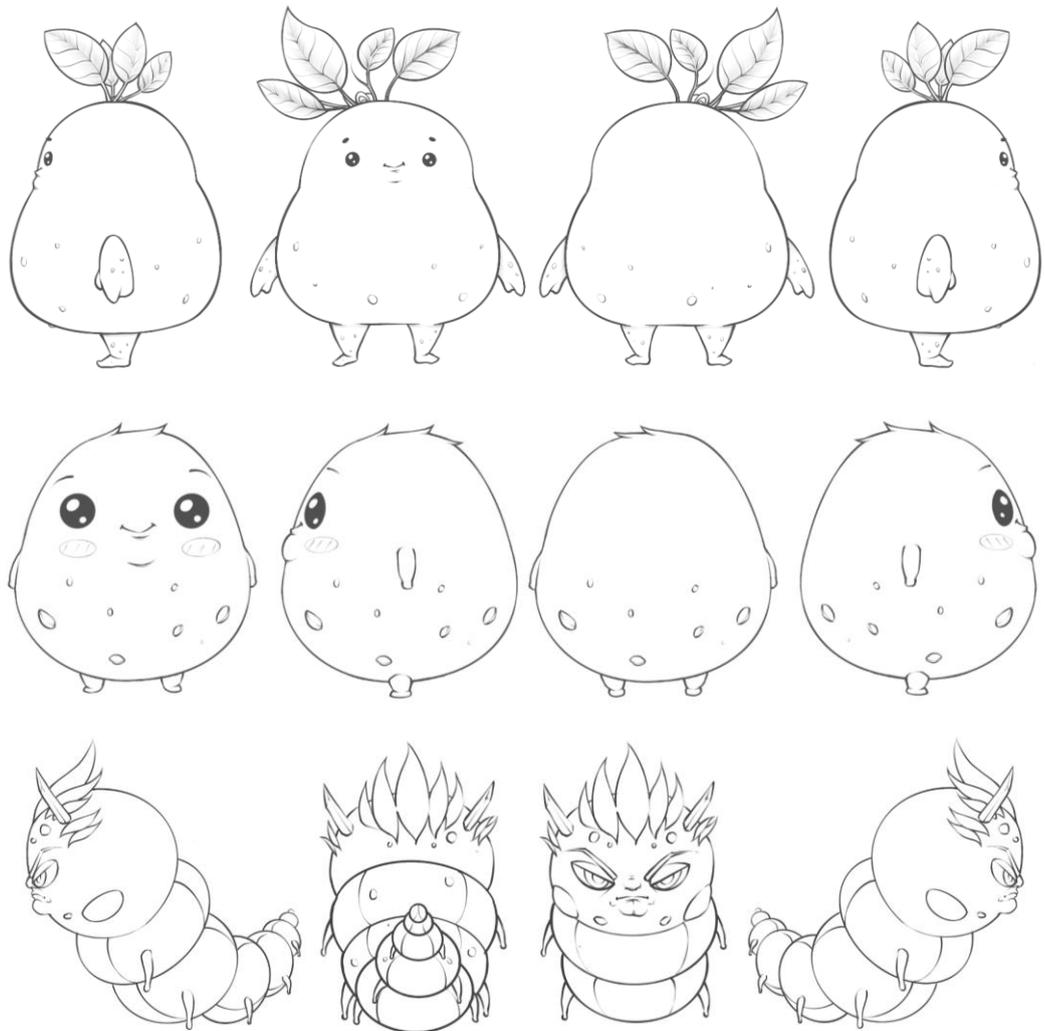


Fig. 43. Hojas de giro de ambos personajes. Elaboración propia.

## 6.6 PALETAS DE COLOR

Con los personajes ya definidos, se inició la fase de diseño y desarrollo a color de los splash finales para Jake y Wiskert. Se seleccionaron solo dos personajes para llevar a desarrollar durante esta etapa, con tal de priorizar el acabado final sobre el volumen de trabajo, ya que en el caso de los splash arts, a diferencia de los apartados anteriores, el acabado predomina sobre el resto de elementos.

Aunque ya se había hecho uso del color de forma básica en las hojas de expresiones, se inició esta fase con diseños de props, objetos y otros personajes en los que se combinaba el dibujo con el color, para coger soltura con el pincel (Fig. 44).



Fig. 44. Pinturas libres a modo de práctica. Elaboración propia.



Fig. 45. Desarrollo de texturas metálicas y de madera. Elaboración propia.

Posteriormente, se realizaron algunas pruebas a color para los personajes como fase previa a los renderizados finales. El principal objetivo de esta fase, consistió en desarrollar una paleta de colores para ambos personajes. El apartado pictórico era uno de los principales aspectos a mejorar, ya que en la parte de dibujo conseguimos los objetivos con mayor facilidad, y como se comentó en el marco teórico, el resultado estilístico no era tan relevante. En el caso de los *splash arts*<sup>8</sup> finales, la creatividad e ideación pierden algo de protagonismo y el acabado se convierte en el aspecto más importante. De esta forma, se llevó a cabo dos pruebas de color, una para la el cuerpo de ambos personajes y otra para las vestimentas (Fig. 45) (Fig. 46).

Durante este proceso, el concepto a trabajar consistía en utilizar distintos colores y tonos para conseguir el volumen de las figuras evitando resolverlo con un simple degradado añadiendo algo de negro en las zonas más oscuras y algo de blanco en las zonas más claras. Al tratarse de formas y cuerpos simples y mantener una tonalidad más lineal con negro y blanco, existe el riesgo de conseguir un acabado difuminado 3D. En este caso, el objetivo era conseguir un resultado de concept art cercano al tradicional, es decir, más pictórico, colorido y fantasioso.



Fig. 46. Paletas y pruebas de color para Jake y Wiskert. Elaboración propia.



Fig. 46 Prueba a color de una patata. Elaboración propia.

Para ello, recurrimos al artista Yare Yure, destacado en el apartado de referentes, escogiendo algunas de sus obras en las que utiliza paletas de colores de tonos cálidos y anaranjados. Analizando sus Splash arts, observamos como este artista resuelve con colores anaranjados las zonas de sombra y tiende al amarillo saturado en los focos principales de luz. Además, enfría ligeramente los tonos con algo de morado y verde en lugares concretos. A partir de estos conceptos, se concretó una paleta de colores que evitase ese degradado mencionado anteriormente, buscando combinar colores para resolver el claroscuro.

En el caso del cuerpo de la patata (Fig. 46), se mantuvieron tonos amarillo saturados en las partes de mayor iluminación, el naranja como difusor entre zona de sombra y luz, y un marrón cálido para las zonas de sombra; combinado con un tono azulado en la zona superior. Un recurso utilizado en este caso es una línea de contorno lumínica en la zona de sombra, referente a los reflejos de la luz que suelen darse en la zona de sombra. Este recurso se utiliza no sólo con fines descriptivos o estéticos, si no que ayuda a contrastar la propia figura de nuestro personaje con el fondo y en ocasiones nos permite dar una mayor ambientación a la obra.

Respecto a las hojas de la patata, se utilizó un verde sutilmente azulado para las zonas de sombras, y un verde más claro para las zonas de luz. En este caso, con tal de mantener el foco de atención en la cara y evitar que las hojas cogiesen protagonismo, si que se ha utilizado algo de blanco y negro en los colores, apagandolos ligeramente y conseguir un resultado menos llamativo. Para su propia raíz, en una de las pruebas se utilizó el verde y en otra el morado. Se decidió elegir el morado ya que funcionaba bien con el amarillo además de servir como separador entre su propio cuerpo de patata y las hojas.

El resultado final combinaba los dos aspectos fundamentales que se buscaban conseguir en esta etapa:

- El uso de tonos cálidos, que ajustandonos a sus connotaciones expresivas, se adecuan a las descripciones de Jake y Wiskert.
- Una paleta de colores variada y coherente, que nos permitiese conseguir el efecto visual del volumen de manera colorida y vistosa.

## 6.7 ARTE FINAL: SLASH ARTS

Realizadas las paletas a color y las hojas de los personajes, iniciamos la etapa final del proyecto: los splash arts. Como se ha mencionado en apartados anteriores, en las fases previas de desarrollo, el acabado pierde algo de relevancia, y se valoran otra serie de atributos. Sin embargo, en las ilustraciones y renderizados finales de cualquier juego, un buen acabado acorde a la línea estilística del juego es fundamental, ya que es la parte visible y comercial para el público y los jugadores.

Por esta razón, el objetivo principal era conseguir un acabado profesional que mantuviese un aire infantil y un desarrollo pictórico de calidad. Para ello, se utilizó contenido didáctico de artistas profesionales como Sinix o Max Grecke, siguiendo una metodología de trabajo que garantizase un buen resultado.

El primer paso consistió en realizar un boceto esquemático de la figura de los personajes. En el caso de Jake, se optó por una postura frontal algo ladeada equipado con una vestimenta básica, mientras que para Wiskert, se realizó su transformación total en patata.

En segundo lugar, se aplicó una sección de color básica de tono neutro en capas independientes que dividiese cada sección del personaje, es decir, una capa de color para el ropaje, otra para el cuerpo, otra para las hojas etc. Todas estas capas no fueron definitivas, se fue cambiando su forma hasta perfilar bien la figura. No obstante, todas ellas se bloquearon (delimitando la zona de trabajo a la mancha de color) convirtiéndose en una perfecta base para ir aplicando los sombreados y luces generales sin preocuparse por manchar otras zonas, facilitando el proceso y permitiéndonos trabajar de forma más rápida. De esta forma, haciendo uso de las paletas escogidas en las fases anteriores, se aplicó un amarillo neutral para los cuerpos, un verde claro para las hojas, y en el caso de Jake, un conjunto de marrones y morados para cada parte de las vestimentas (Fig. 47).

Una vez realizadas las diversas secciones, comenzamos con el sombreado y luces generales. La idea no es buscar el detalle, por ello utilizamos un pincel de aerógrafo que añade los colores de forma difuminada evitando contrastes bruscos de color. Durante esta fase, se hizo un moodboard individual para cada una de las secciones; una para las texturas más metálicas, otra para las vendas y ropajes etc. La idea era evitar trabajar de forma espontánea y de pura imaginación, e intentar seguir un esquema tonal que haga a los personajes verosímiles para el jugador a pesar de ser dos patatas.

De esta forma, trabajando de forma conjunta junto a nuestras referencias, se fueron añadiendo detalles progresivamente hasta llegar al resultado final.

Aunque este proceso no sea tan pictórico y tradicional, permite sacar ventaja de las nuevas tecnologías para facilitar nuestro proceso de trabajo. Siguiendo este método, siempre se pueden editar secciones de forma independiente sin riesgo de estropear o preocuparse del resto de partes del dibujo (Fig. 48).

Finalmente, se aplicó un fondo neutro tanto para Jake como para Wiskert con una ligera sombra para darle cierto volumen al entorno y se añadieron algunas piedras y fresas para dar algo de ambientación (Fig. 49).



Fig. 47. Desarrollo Splash art Jake. Elaboración propia.



Fig. 48. Desarrollo Splash art Wiskert. Elaboración propia.

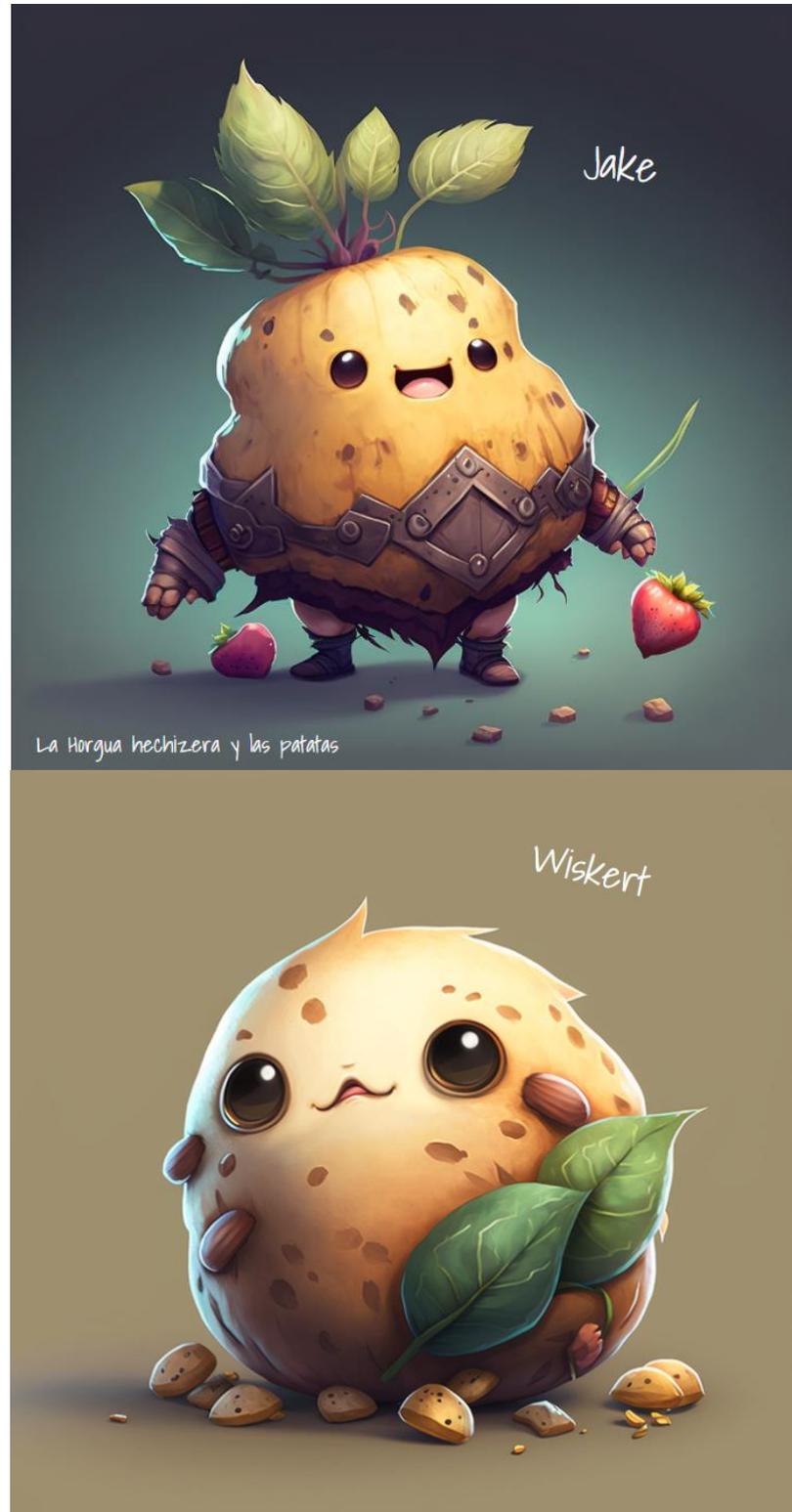


Fig. 49. Splash arts finales Jake y Wiskert. Elaboración propia.

En el caso de la Oruga Hechicera (Fig. 50) , como se ha mencionado anteriormente, no se ha desarrollado su Splash art pero se ha trabajado su paleta de color y diseño para el mismo.

En su caso, se ha optado por el verde como color principal para el cuerpo, ya que además de ser un color común en las Orugas, también se relaciona con lo viscoso y venenoso. Para añadir cierto carácter mágico, se han combinado colores más llamativos y vistosos como un azul claro y un rosa que combinan bien entre sí en ambientes mágicos y místicos.



En este caso, a diferencia de los anteriores, como el personaje es un hechicero malvado, se ha optado por un contraste mayor, utilizando el aura de su bastón como foco de luz principal junto algún otro foco de luz como el collar, el cual es menos exagerado pero añade variación tonal dentro de la propia sombra enriqueciendo un poco más el dibujo.

Para el prototipo de splash art se le añadió un fondo liso oscuro para resaltar aún más de forma esquemática ese contraste.



Fig. 50. Prototipo de Splash art para la Oruga junto al proceso. Elaboración propia.

## 7. DISEÑO DE PROPS Y ENEMIGOS

### 7.1 DISEÑO DE PROPS Y VESTIMENTAS DE JAKE

Durante el transcurso del juego, el jugador encontrará una serie de objetos que podrá implementar en Jake, mejorando sus habilidades físicas de defensa y ataque (Fig. 51). Para su diseño, se ha utilizado un moodboard referencial de objetos vegetales con tal de conseguir un aspecto similar al de una raíz y madera en su traje principal. Además, se incluyen botas, guantes y otros accesorios como una poción de agua que aumenta la resistencia del personaje y su poder de regeneración. Además, se realizaron diversos diseños de Jake con diversos trajes y objetos y su interacción con ellos (Fig. 52)

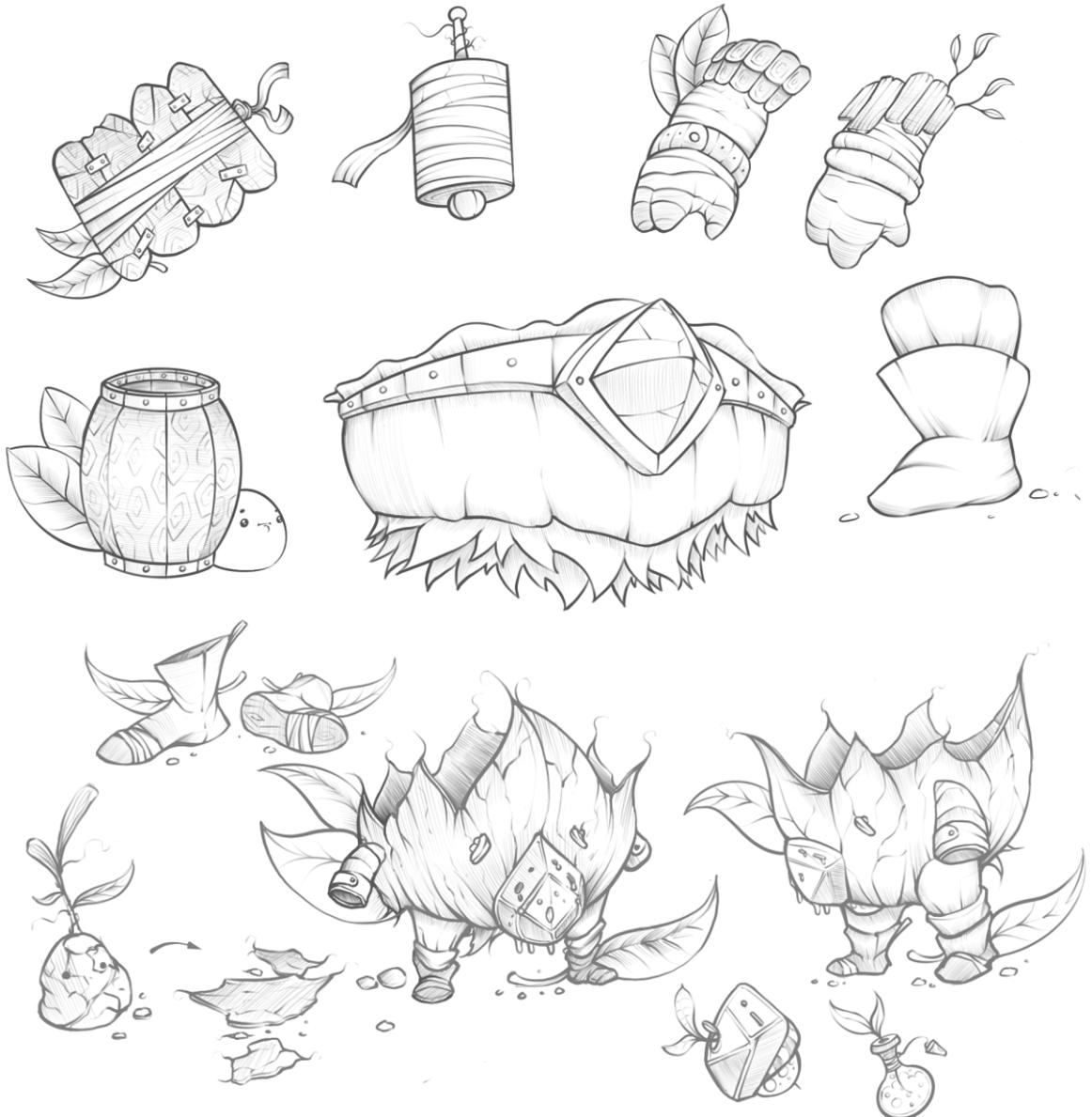


Fig. 51. Diseños vestimentas y ropajes para Jake. Elaboración propia.



Fig. 52. Diseños de Jake con sus vestimentas y ropajes. Elaboración propia.

## 7.2 DISEÑO DE PROPS



Fig. 53 Diseño de armas.  
Elaboración propia.

Posteriormente, se dibujaron una serie de objetos y mecanismos en su mayoría de madera situados en entornos nevados y fríos (Fig. 53) (Fig. 54). El objetivo no era realizar un gran acabado, si no de forma más general, conseguir una buena sinergia de colores y objetos que se resolvieran y ajustasen a la ambientación del juego. Señalar que además, al ser un juego RPG, el propio jugador explora el mapa en busca de objetos que aumenten su poder. Por tanto, en este caso, al ser un juego de fantasía, se realizaron diversas tablas de objetos (Fig. 55) de toda clase que el jugador pudiese llevar en su inventario<sup>9</sup> para utilizarlos en momentos concretos. Estas tablas se presentan de forma lateral y todos ellos se han resuelto con el mismo esquema de iluminación, buscando un acabado sencillo y llamativo.

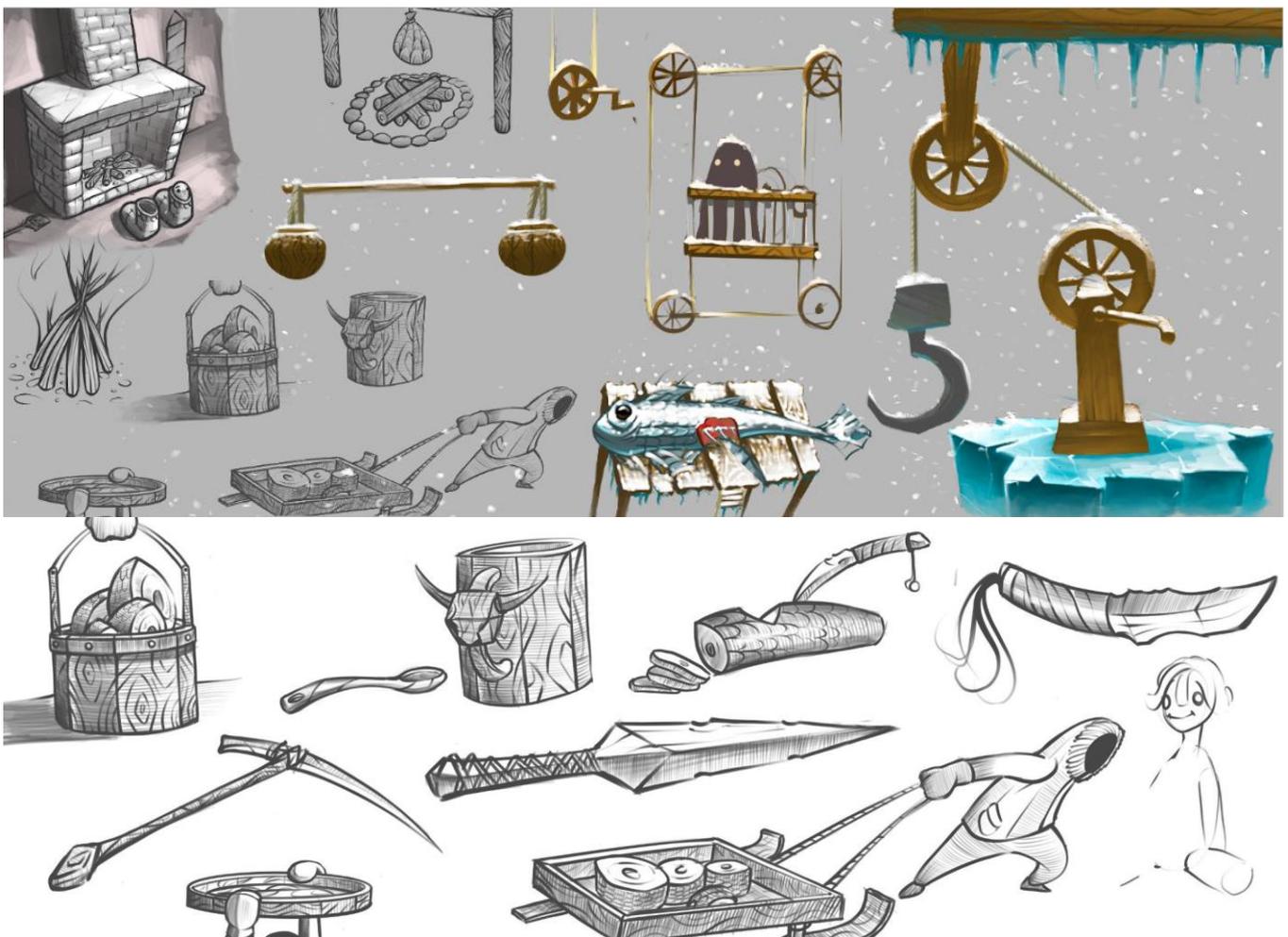


Fig. 54. Diseños de Props. Elaboración propia.

<sup>9</sup> Menú y pantalla de selección dentro de un videojuego donde el jugador puede recolectar y acumular objetos para utilizarlos cuando corresponda.



Fig. 55. Tablas de Objetos Elaboración propia.

### 7.3 DISEÑO DE LOS ENEMIGOS

Tras el despertar de la Bruja, surgieron unas grandes nubes oscuras nacidas de su poderosa magia que se extendían a lo largo de su territorio, convirtiendo todo aquello que conquistaba en un paisaje frío donde no llegaba la luz del sol. Uno de los principales habitantes y secuaces de estas tierras eran los Grocos. Eran grandes animales vertebrados acuáticos y terrestres provistos de aletas, con el cuerpo cubierto de escamas. Aunque eran bastante estúpidos, su gran tamaño y velocidad los hacía muy peligrosos y más cuando se encontraban en grupo. Para su diseño se realizaron diversos bocetos rápidos, optando una vez más por la fisonomía más circular, y se realizaron algunas pruebas a color (Fig. 56).



Fig. 56. Diseños Grocos. Elaboración propia.

## 8. ARTBOOK

Por último, se ha recopilado todo el proceso gráfico en un artbook (Fig. 57), en el que se han utilizado unos sticks para dividir las diferentes secciones que combinan con el aura infantil de los dibujos y se ha mantenido una estructura blanca y limpia en el apartado de boceteado para focalizar la atención en los dibujos.

El objetivo de este artbook, es crear una base para nuestro portfolio, en el cual se muestren nuestras habilidades como diseñador de personajes para presentarlo a empresas del sector e integrarnos en el mundo laboral.

Enlace al artbook:

<https://drive.google.com/file/d/1UaO9q0EyExucp6yTnLxJHHx0VmSvpBNn/view?usp=sharing>

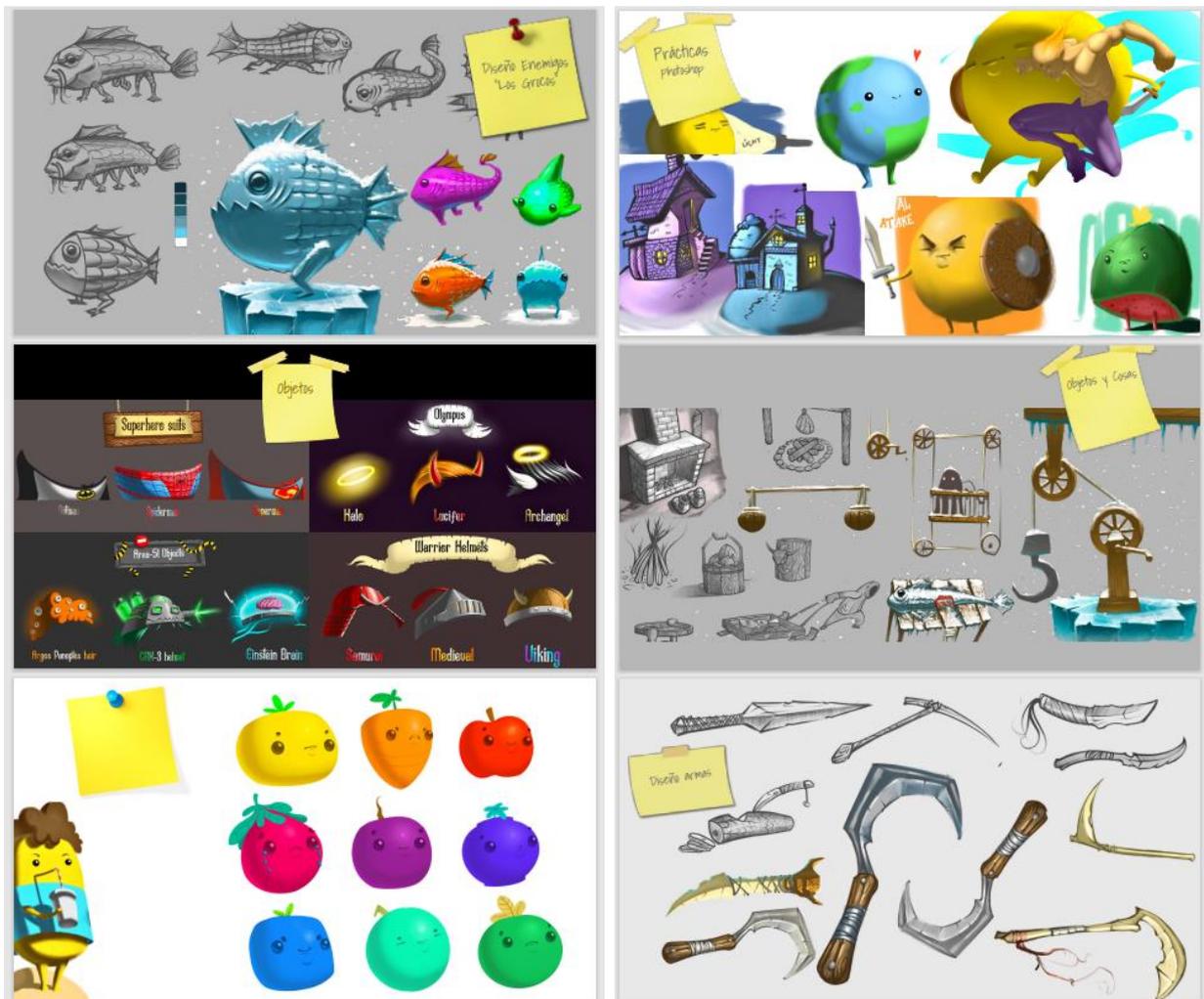


Fig. 57. Capturas de diferentes partes del artbook. Elaboración propia.

## 9. CONCLUSIONES

Durante el transcurso del proyecto, hemos aplicado los conocimientos aprendidos en la carrera además de profundizar en el sector del concept art el mundo de los videojuegos. En el marco teórico, tanto en la fase de búsqueda como de referentes, pudimos apreciar el alto nivel y competencia del sector. Inspirados en ellos, hemos aprendido a definir metodologías de trabajo propias, que se reflejan en la creación del artbook presentado que nos servirá como base para nuestro portfolio e introducirnos en el mercado laboral del sector.

En cuanto a la técnica, apreciamos nuestro avance en las herramientas de software utilizadas, principalmente Procreate y Photoshop, adquiriendo grandes conocimientos sobre estas herramientas digitales a lo largo del proyecto. Por otro lado, todo el proceso ha servido como práctica y ha supuesto una evolución personal en cuanto a dibujo y pintura se refiere, viendo un progreso en nuestras habilidades como dibujantes y concept artist.

A pesar de los problemas encontrados en las fases de desarrollo gráfico más avanzadas a causa de la falta de conocimientos y práctica con dispositivos digitales, con la ayuda de videos didácticos de artistas destacados como Sinix y Max Greek, hemos podido solucionar y resolver con éxito las diversas dificultades encontradas.

Por otro lado, se han cumplido los objetivos pautados al inicio del trabajo, creando a diversos personajes y props, desde su fase de diseño inicial y conceptualización hasta el arte final. Todo ello a través de una planificación estructurada que se ha logrado mantener durante el transcurso de todo el proyecto.

Por último, analizando el trabajo ya finalizado, podemos afirmar que estamos satisfechos con el resultado. A nivel personal, a pesar de lo mucho que queda por aprender y mejorar, ha sido un gran orgullo ver construido el portfolio final y ver cómo unos personajes que ya fueron construidos antes de empezar el grado se muestran de una forma completamente diferente, viendo un claro avance nuestro desarrollo como artistas.

## 10. REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

Gaspar Espinosa, R. (2018) *The Noora's Tale. Concept Art*. Proyecto final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia

García Ordoñez, A. (2018) *CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES PARA EL VIDEOJUEGO: THE RISE OF THYRA*. Proyecto final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia

Rivas Martín, C. (2021) *PROYECTO ILUSTRACIÓN*. Proyecto final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Martín Martínez, N. (2018) *Crónicas de Valnaris: Concept Art y Worldbuilding*. Proyecto final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Mirón Gómez, L. (2017). *Ilustrando una historia de ciencia ficción. Concept art*. Proyecto final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Lee Mitchell, Briar (2012). *Game design essentials*. Indiana: John Wiley & Sons Inc.

### VIDEOS DE INTERNET

Canal PROKO. (23 de Febrero de 2023). Level Up Your Character Design with Knight Zhang [Archivo de Vídeo]. Youtube < [Level Up Your Character Design with Knight Zhang - YouTube](#)>

Canal Sinix. (5 de Marzo de 2023). How to Learn Digital Painting (Beginners) [Archivo de Vídeo]. Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=iwRa5qTnr8o>>

Canal Sinix. (7 de Marzo de 2023). How to Learn MORE Digital Painting (Intermediate) [Archivo de Vídeo]. Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=9QEGEBK6nIY>>

Canal Sinix. (10 de Marzo de 2023). How to Learn MORE Digital Painting (Intermediate) [Archivo de Vídeo]. Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=ZJkIaMECW6c>>

## WEBGRAFÍA

Epic Games (s.f). Artstation. Recuperado el 3 de enero de 2023 de [<https://www.leagueoflegends.com/>](https://www.leagueoflegends.com/)

Riot Games. (s.f.). League of Legends. Recuperado el 10 de enero de 2023 de [<https://www.artstation.com/>](https://www.artstation.com/)

## TFG

ALBA CASTAÑOSA ÁNGEL. Artbook of Somnium. Concept Art para un videojuego. UPV, Valencia, 2014.2015.

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

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

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

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

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

## 11. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Diagrama de Gantt del Proyecto.

Fig. 2. Bocetos rework Dr. Mundo, Riot Games, 2020.

<https://esports.as.com/league-of-legends> p.10

Fig. 3. Diseños de Anima Squat Riven, de Oussama Agazzoum, 2022.

<https://www.artstation.com/whiteleyth> p.10

Fig. 4. Splash art de Pantheon, The Unbreakable Spear, de Alex Flores, 2019.

<https://www.artstation.com/alexflores> p.11

Fig. 5. Thumbnailing de Evolve silhouettes, de Scott Flander, 2015.

<https://www.artstation.com/scottflanders> p.12

Fig. 6. El emperador y sus Locuras, Mark Dindal, Walt Disney , 2000. p.14

Fig. 7. Diseños de Kung Fu Panda, de Tracey Miller-Zarneke, Insight Editions, 2008.  
p.14

Fig. 8. Frame de La Muerte de El gato con botas el último deseo, DreamWorks, 2022.  
p.14

Fig. 9. Frame de Baymax de Big hero 6, Walt Disney, 2014. p.15

Fig. 10. Ilustración de Stich de Lilo y Stich, Walt Disney, 2002. p.15

Fig. 11. Frame de Wall-E, Pixar, 2008. p.15

Fig. 12. Ilustración Candy delivery, de Yare Yure, 2022. <https://zero0.artstation.com/>  
p.17

Fig. 13. Ilustración de un ser acuático, de Yare Yure, 2022. <https://zero0.artstation.com/>  
p.17

Fig. 14. Ilustración Medicine Man, de Roberto Padula, 2023.

<https://www.artstation.com/bonekrishna> p.17

Fig. 15. Ilustración The Unicorn, de Roberto Padula, 2023.

<https://www.artstation.com/bonekrishna> p.18

Fig. 16. Ilustración Grunlings, de Johana Forster, 2021.

[https://www.instagram.com/johanna\\_and\\_the\\_grunlings/](https://www.instagram.com/johanna_and_the_grunlings/) p.18

Fig. 17. Ilustración Grunlings, de Johana Forster, 2021.

[https://www.instagram.com/johanna\\_and\\_the\\_grunlings/](https://www.instagram.com/johanna_and_the_grunlings/) p.18

Fig. 18. Ilustración A very angry barbarian, de Max Grecke, 2021.

<https://www.instagram.com/maxgrecke/> p.19

Fig. 19. Ilustración Friday Vibed!, de Max Grecke, 2021.

<https://www.instagram.com/maxgrecke/> p.19

Fig. 20. Patata explorando en el bosque. Elaboración propia. p.20

Fig. 21. Patatas panaderas. Elaboración propia. p.20

Fig. 22. Batalla de los Misiletos. Elaboración propia. p.20

Fig. 23. Lighting Lead, Red Dead Redemption 2. Christopher Logan, 2018.  
<https://www.artstation.com/mayadesigner> p.21

Fig. 24. Brawl Stars - Season 18 Loading Screen: Rumble Jungle, Ocellus, 2023.  
<https://www.artstation.com/ocellusart> p.21

Fig. 25. Diseños de Personajes, Hicham Habchi, 2023.  
<https://www.artstation.com/hichamhabchi1> p.22

Fig. 26. Patata con objetos de superhéroe. Elaboración propia. p.23

Fig. 27. Patata a línea. Elaboración propia. p.23

Fig. 28. Brainstorming gráfico. Elaboración propia. p.24

Fig. 29. Representación personal en una escena cotidiana. Elaboración propia. p.24

Fig. 30. Diseño de Wiskert. Elaboración propia. p.25

Fig. 31. Postres favoritos de Wiskert. Elaboración propia. p. 25

Fig. 31. Diseño de Jake. Elaboración propia. p.26

Fig. 33. Patata triste. Elaboración propia. p.26

Fig. 34. .Diseño de la Oruga Hechicera. Elaboración propia. p.27

Fig. 35. Thumbnailings de naves espaciales, Hue Teo, 2020.  
<https://www.artstation.com/htartist> p.28

Fig. 36. Thumbnailings de entornos, David Paget, 2016.  
<https://www.artstation.com/davepaget> p.28

Fig. 37. Thumbnailings. Elaboración propia. p.29

Fig. 38. Primeras ideas de Jake y Wiskert. Elaboración propia. p.30

Fig. 39. Diseños de simplificación de expresiones. Elaboración propia. p.31

Fig. 40. Diseños de Jake. Elaboración propia. p.32

Fig. 41. Diseños de Wiskert. Elaboración propia. p.33

Fig. 42. Diseños de la Oruga Hechicera. Elaboración propia. p.34

Fig. 43. Hojas de giro de ambos personajes. Elaboración propia. p.35

Fig. 44. Pinturas libres a modo de práctica. Elaboración propia. p.36

*Fig. 45. Desarrollo de texturas metálicas y de madera. Elaboración propia. p.37*

*Fig. 46. Paletas y pruebas de color para Jake y Wiskert. Elaboración propia. p.37*

*Fig. 46 Prueba a color de una patata. Elaboración propia. p.38*

*Fig. 47. Desarrollo Splash art Jake. Elaboración propia. p.40*

*Fig. 48. Desarrollo Splasha art Wiskert. Elaboración propia. p.40*

*Fig. 49. Splash arts finales Jake y Wiskert. Elaboración propia. p.41*

*Fig. 50. Prototipo de Splash art para la Oruga junto al proceso. Elaboración propia. p.42*

*Fig. 51. Diseños vestimentas y ropajes para Jake. Elaboración propia. p.43*

*Fig. 52. Diseños de Jake con sus vestimentas y ropajes. Elaboración propia. p.44*

*Fig. 53 Diseño de armas. Elaboración propia. p.45*

*Fig. 54. Diseños de Props. Elaboración propia. p.45*

*Fig. 55. Tablas de Objetos Elaboración propia. p.46*

*Fig. 56. Diseños Grocos. Elaboración propia. p.47*

*Fig. 57. Capturas de diferentes partes del artbook. Elaboración propia. p.48*

## 12. ANEXOS

Existe un anexo nombrado “ ARTBOOK: La Oruga hechicera y las Patatas” que complementa el contenido explicado en la memoria e incluye todo el proceso gráfico del proyecto.

Se pueden acceder a el en <https://riunet.upv.es/> .

## 13. ODS

A continuación, se relacionan algunos de los objetivos de desarrollo de la agenda 2030 con el trabajo de concept art y diseño de personajes que presenta el proyecto en un PDF.

Se puede acceder a él a través del siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1CTmI6lCWMNNWs5b2v9g1SlavByUiMK2y/view?usp=sharing>