

# TFG

---

## DISEÑO Y CONCEPT ART DE UN VIDEOJUEGO: ESCENARIOS

Presentado por **Angela Notari Arambul**  
Tutor: **Carlos Plasencia Climent**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El trabajo de *Diseño y Concept Art de un Videojuego: Escenarios* se trata de un proyecto orientado hacia el aprendizaje, empezando por un exhaustivo estudio en el que se investigará el significado del concept art dentro de la creación de un proyecto y sus principales objetivos y exigencias además de su rol dentro de la industria de los videojuegos; por otro lado, se analizarán detenidamente sus distintas especialidades, poniendo especial atención en el diseño de escenarios y las distintas herramientas y métodos empleados en cada uno.

Terminada la parte teórica, se procederá a introducir la parte teórica, empezando por la introducción de los distintos referentes en el que se encontrarán desde literarios a artísticos y videojuegos; se explicará detenidamente la influencia de cada uno a la hora de crear el proyecto personal de videojuego "Arcane: El Libro Perdido", explicando en cómo sirvieron de referencia para la creación del hilo argumental a cómo inspiraron el estilo personal, etc.

Por último, con toda la parte narrativa explicada, se explicará la parte de producción del concept art, analizando las distintas complejidades encontradas durante el proceso de creación de los diseños y de cómo se experimentaron las distintas fases hasta llegar a los resultados finales.

## PALABRAS CLAVE

Concept art, idea, diseño, escenarios, representación,

# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos y metodología</b> .....	5-6
<b>1. Desarrollo teórico</b> .....	7
1.1. Definición del concept art.....	7
1.2. El concept art en la industria de los videojuegos .....	7-8
1.3. Técnicas y herramientas .....	8-9
1.4. Las especialidades del concept art .....	9
1.4.1. Diseño de personajes.....	9-10
1.4.2. Diseño de escenarios .....	10
1.4.3. Diseño de accesorios o “ <i>props</i> ” .....	11
<b>2. Práctica artística</b> .....	11
2.1. Introducción a la práctica .....	11
2.2. Referentes.....	11-12
2.2.1. Literarios .....	12
2.2.2. Artísticos .....	12-13
2.2.2.1. Oskar Vega .....	12
2.2.2.2. Charlène Le Scanff.....	12
2.2.2.3. Trent Kinagua .....	12-13
2.2.2.4. Luke Mancini .....	13
2.2.2.5. Grzegorz Przybys .....	13
2.2.3. Videojuegos.....	13-14
2.2.3.1. <i>The Witcher 2</i> y <i>The Witcher 3</i> .....	13
2.2.3.2. <i>World of Warcraft</i> y <i>Heroes of the Storm</i> .....	13-14
2.2.3.3. <i>Neverwinter</i> .....	14

2.2.3.4. <i>Dragon Age</i> .....	14
2.3. La narrativa del proyecto .....	14
2.3.1. Características de la narrativa .....	15
2.3.2. Resumen de la historia .....	15-16
2.3.3. Mecánica de la historia .....	16
2.4. Práctica artística .....	16
2.4.1. Definición del estilo gráfico .....	16-17
2.4.2. Proceso de trabajo .....	17
2.4.2.1. Concept art de la caseta del maestro .....	17-19
2.4.2.2. Concept art del templo de los elfos de la luz .....	19-22
2.4.2.3. Concept art del castillo real .....	23-24
<b>Conclusiones</b> .....	<b>25</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>26</b>
<b>Índice de imágenes</b> .....	
<b>Anexos</b> .....	

## INTRODUCCIÓN

La propuesta para este trabajo final de grado se originó a través de un gran interés no solo por el “concept art” de escenarios y su rol dentro de la industria de los videojuegos, sino también por un interés para desarrollar un posible futuro profesional. Por ello, para empezar a desarrollar esta proyecto primero se hizo una investigación del “concept art” en sí mismo, profundizando en cuáles eran sus conceptos, objetivos principales y estilos de ejecución dentro de cada campo además de ver su importancia dentro de la industria de los videojuegos. Tras esto, el trabajo ya se centraría en lo que es el desarrollo del diseño de escenarios, utilizando un posible proyecto para un videojuego como medio para poner en práctica todo lo aprendido.

Antes de empezar con el trabajo práctico, en primero lugar se hizo un extenso estudio de los principales referentes que inspiraron en la creación de los diseños para el proyecto, incluyendo desde los videojuegos de temática y estilos similares hasta una investigación más profunda sobre referentes artísticos que sirvieron de inspiración para la creación de los escenarios y su estilo único.

En segundo lugar se procedió a desarrollar el “lore” o trasfondo en el que estaría basado el proyecto en sí, creando una historia, unos hechos y un mundo únicos en los que se basarían los diseños. También se desarrollaría la idea del juego, centrándose en su tipo de género, a qué público estaría orientado y además de profundizar en su estilo visual.

Por último, tras ordenar todo el material teórico obtenido, se empezó con la parte práctica, centrándose en el desarrollo de escenarios y en la explicación de todos los pasos seguidos durante el proceso de creación. En esta parte se puede apreciar la evolución de los primeros bocetos e ideas iniciales hasta los resultados finales de los diseños.

## OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos:

1. Desarrollar una investigación sobre el concept art, especialmente del diseño de escenarios, para llegar a un punto común de entendimiento.
2. Realización de un estudio de videojuegos y artistas que han servido de referencia para desarrollar el género y el estilo del proyecto práctico de este trabajo.
3. Desarrollar el trasfondo y la historia en la que se basará el proyecto, estudiando sus referencias literarias y creando una base firme que sirva de referencia directa en el desarrollo de los videojuegos.

4. Producir unos diseños que sigan y respeten el *lore*<sup>1</sup> del proyecto, empezando por bocetos iniciales para desarrollar la idea y trabajarlos hasta llegar a los resultados finales.
5. Llegar a un resultado final que no solo plasmen un proyecto con un estilo y sello propios, sino también representen el aprendizaje conseguido durante el estudio del concept art.

La metodología de este trabajo se divide en dos fases. Por una está investigación y estudio del “*concept art*” como concepto, profundizando en su importancia en el desarrollo de videojuegos en todos los campos y su papel dentro de la industria. Este arte ha sido especialmente importante ya que fue muy útil a la hora de obtener un punto de entendimiento de cómo funcionaba el proceso de trabajo de creación de diseños.

En relación a este último punto, se hizo especial hincapié en el concept art de escenarios debido a que este trabajo está centrado especialmente en este sector. Con ello se analizaron los distintos estilos y metodologías de desarrollo que se han usado tanto antiguamente como en la actualidad y que han ayudado a descubrir nuevas vías para la creación de diseños.

Dejando a un lado la parte teórica, está la parte práctica de este trabajo final de grado y, probablemente, la más compleja. Desarrollar el trasfondo en el que se basaría el proyecto no fue tan complejo como se esperaba gracias a las referencias obtenidas tanto de videojuegos como de referentes literarios, aunque esto cambió en cuanto se empezó a la práctica. Aunque el proceso parecía simple, trabajar desde los bocetos iniciales y conseguir que evolucionen hasta el resultado deseado no ha sido una tarea sencilla. Dentro de este proceso se han hecho múltiples análisis y comparaciones de los diseños, buscando sus fallos y puntos fuertes, y se han trabajado y editado hasta conseguir el resultado final.

Finalmente, con todas las partes terminadas, se procedió a recopilar todos los contenidos y a establecer un orden claro para redactar y presentar todo lo obtenido en la memoria.

---

<sup>1</sup> El *lore*, también llamado “ciencia”, es el término empleado para hablar sobre la historia o el trasfondo de un argumento extenso. Este concepto se emplea especialmente en los videojuegos, en el cine y los libros.

# 1. DESARROLLO TEÓRICO

## 1.1. DEFINICIÓN DEL CONCEPT ART

Cuando vemos una película, un corto animado o jugamos a un videojuego, vemos que todos tienen una historia, unos personajes, objetos, escenarios, etc. que les dan sentido. Pero no llegaron a esos resultados visuales de la nada, sino que previamente tuvieron que producir muchos bocetos e ideas, algunos desechados, para llegar hasta una visión final que se aproximara hasta lo mostrado y ahí es donde entra el concept art.

El “concept art” o arte conceptual se dice que tuvo su origen durante la primera mitad del siglo veinte por los diseñadores automovilísticos que acuñaron el término “concept cars” y que después dio su salto al mundo del entretenimiento con los estudios Disney en 1930. A pesar de las diferentes industrias y compañías que utilizan y han utilizado el arte conceptual, todas tienen un mismo objetivo que explicaremos a continuación.

El arte conceptual es la producción inicial de una idea o visión representadas en diseños con el objetivo de ayudar a obtener un resultado visual final. Aunque el tipo de concept art puede variar dependiendo del tipo de industria y proyecto en el que se use, siempre tendrá el mismo objetivo. Por otro lado, se han publicado definiciones del concept art bastante erróneas por parte de páginas “especializadas” en las que explican que este campo sirve para promocionar proyectos a través de imágenes promocionales; aunque sí que es cierto que muchas compañías, especialmente de la industria de los videojuegos, utilizan algunos diseños conceptuales para promocionar sus proyectos, solo lo hacen con trabajos muy pulidos y que muestran el resultado final del mismo. Pero cabe recalcar que el único objetivo del arte conceptual es el de producir las ideas y diseños que ayuden a llegar al resultado final deseado; en muchas ocasiones, muchos de estos diseños llegan a ser desechados porque no cumplen con los requisitos o ideas que la compañía o cliente ha exigido e incluso nunca llegan a ver la luz.

## 1.2. EL CONCEPT ART EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Como se ha mencionado en el apartado anterior, el concept art sigue unos objetivos comunes en cada industria, especialmente en las del entretenimiento. Pero en cada una de ellas siempre hay variaciones ya que tienen necesidades diferentes y en esta sección se profundizará el papel del concept art en los videojuegos.

El concept art tiene un papel muy importante dentro del desarrollo de los videojuegos por distintas razones: permite desarrollar la visión visual del juego, permitiendo replantear previamente la ambientación, el estilo y la calidad gráfica que mostrará el producto final en su ejecución. Los artistas conceptuales

son los primeros en desarrollar las primeras ideas visuales y los que plantean como se debe ver el juego; obviamente sus diseños evolucionan durante el proceso, llegando a desechar algunos diseños porque no cumplen con la visión proyectada para el proyecto o porque no siguen los requisitos del cliente/empresa.

Por otro lado, generalmente los artistas conceptuales trabajan conjuntamente con los artistas 2D y/o 3D, de forma que los segundos siguen los diseños conceptuales y obtienen referencias actualizadas que les permiten trabajar y diseñar modelos muy cercanos al resultado final y reducen considerablemente el factor error; esta colaboración constante entre equipos también permite que en caso de hacer cambios de última hora, el grado de trabajo se reduzca bastante y se pueda efectuar mejor estos cambios aunque todo esto depende de la actividad y metodología de cada compañía, del nivel de sus artistas y de su capacidad a la hora de efectuar las tareas.

Por último, como bien se ha comentado en la sección anterior, muchas empresas utilizan los diseños conceptuales para promocionar sus proyectos y crear una reacción el público aunque esto ha causado que se creen definiciones y expectativas muy erróneas sobre el concept art. Cuando se empieza el diseño de creación de ideas para formar la visión de un proyecto, muchos de estos diseños no poseen un estilo muy pulido y en algunas ocasiones pueden llegar a ser “vulgares” visualmente; pero esto último nunca ha sido un factor importante ya que el objetivo que tiene el artista conceptual es la de representar una diseño utilizando sus conocimientos e imaginación y acercarse lo máximo posible a la idea planteada para el juego. Una vez que el equipo da el visto bueno a los diseños, el artista puede proceder a trabajarlos y pulirlos para llegar al resultado visual final deseado. Si en algún momento la compañía decide usar esos diseños para promocionar el proyecto, en ocasiones llegan a colaborar con los artistas 2D/ 3D para conseguir un acabado superior que represente casi con literalidad una parte del videojuego.

### **1.3. TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS**

Las técnicas para trabajar como artista conceptual han evolucionado considerablemente durante los años. Aunque aún se mantiene su base en el arte tradicional, especialmente en el sector de animación, las nuevas tecnologías han empezado a hacer su aparición en todos los aspectos.

Como bien se ha dicho antes, su base tradicional aún se mantiene aunque muchos artistas utilizan programas de edición, como el Photoshop, y las tabletas gráficas para dibujar directamente en ordenador y conseguir líneas más limpias además de tener un mayor control sobre todo lo que está ocurriendo en los diseños y tener la capacidad de corregir un error o revertirlo. A esto se añade que se pueden editar los trabajos visualmente, añadiendo filtros o efectos que ayuden a conseguir un acabado superior. En algunas ocasiones, varios artistas

han utilizado imágenes o fotografías como fondo y las han editado, ya sea para cambiar su luz o tonalidad, para posteriormente añadir sus propios elementos dibujados y completar el diseño que tenían planeado.

Por otro lado, aunque no es tan recurrente, hay artistas que también han introducido programas 3D, utilizando este método para moldear directamente un objeto, personaje y/o diseño e incluso tener la oportunidad de decidir directamente la composición visual del diseño además de la distribución de la luz y las sombras. Ha habido mucha polémica sobre este método en concreto ya que se considera que el hecho de utilizarlo es como hacer “trampas” ya que se suprime la necesidad de trabajar un dibujo y corregirlo múltiples veces, ya sea para cambiar una postura, una distribución o un error, se permite la capacidad de añadir texturas muy difíciles de representar a través de la pintura como es el caso de los poros de la piel, la rugosidad de las rocas, etc. y, especialmente en el diseño de escenarios, la capacidad de distribuir la perspectiva se suprime por completo; dependiendo de cómo estén colocados los elementos, al buscar un plano muy concreto la perspectiva se ve por sí sola.

A pesar de estas polémicas, cada artista está en su derecho de utilizar los métodos y herramientas que considere necesarios para poder trabajar sin problemas y que le permitan obtener los resultados que buscan. Nadie debería tener la autoridad de decidir si los métodos de cada artista son aceptables o no o si sus trabajos tienen más mérito que otros; solo las compañías/ clientes que ha contratado a estos artistas pueden decidir si sus trabajos están a la altura de sus exigencias.

#### **1.4. LAS ESPECIALIDADES DEL CONCEPT ART**

Dentro del concept art hay 3 especialidades: diseño de personajes, diseño de escenarios y diseño de accesorios. Cada una, como bien sus nombres indican, tiene sus propios objetivos y peculiaridades. En muchas ocasiones los artistas, dependiendo de sus habilidades y destreza, se centran en una especialidad y esto suele ser aprovechado por grandes compañías que pueden permitirse el lujo de contratar a empleados especializados en ciertos campos; por otro lado, sí que es cierto que aún existen artistas que abarcan todas estas especialidades aunque ya no suele ser tan común debido al gran crecimiento que está sufriendo la industria y a las exigencias que imponen.

##### **1.4.1. Diseño de personajes**

Considerada como probablemente la especialidad más popular dentro del mundo de arte conceptual y uno de los pilares de esta modalidad, como bien su nombre indica está centrada en el diseño de personajes. Los artistas conceptuales encargados a hacer esta tarea tienen la misión de crear personajes, dotándoles de una personalidad, apariencia y peculiaridades que los hagan únicos.



Concept art de personajes de *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft

Concept art de escenarios de *World of Warcraft*, Blizzard

Cuando se crea un videojuego con una historia detallada, el diseño de personajes es esencial ya que sin la presencia de ellos, no hay nada que muestre el argumento al jugador. El diseño de un protagonista, un antagonista, unos enemigos, etc. son esenciales para que toda la historia cobre sentido; debido a su importancia y a que esta especialidad permite una mayor libertad a la hora de usar la creatividad propia para crear, es probablemente la razón por la que es la más popular.

Como bien se ha comentado en la sección de “Metodologías y herramientas”, el arte tradicional aún está muy presente dentro del concept art de personajes, con programas de dibujo digital adquiriendo una mayor importancia en la actualidad. Aunque con las nuevas tecnologías y la popularidad de los modelos 3D, ha adquirido mucha popularidad el diseño de personajes 3D renderizados debido a su alta calidad visual y realismo.

#### 1.4.2. Diseño de escenarios

Otra de las especialidades más populares aunque quizás la más compleja por muchas razones, el diseño de escenarios es el segundo pilar del concept art. Los artistas conceptuales encargados de trabajar en esta especialidad tienen como objetivo diseñar escenarios únicos que definan el ambiente del juego y sean el “fondo” del juego y el terreno en el que se desarrollará.

Una de las razones por las que se la considera como la especialidad más compleja es por su la cantidad de elementos que hay abarcar y controlar. Mientras que en el diseño de personajes solo hay que diseñar un elemento sin la necesidad de añadir un fondo, a la hora de diseñar un escenario hay que controlar distintos aspectos como la perspectiva, la luz, las sombras, la ambientación, la época, etc.; si alguno de estos elementos, especialmente la perspectiva, no se tratan bien, pueden arruinar por completo un diseño por lo que el artista está obligado a controlar la composición del diseño en todo momento.

En esta modalidad, la metodología más popular es la pintura digital ya que proporciona al artista herramientas y medios que reducen el factor error considerablemente. Muchos artistas de escenarios también utilizan la edición de fotografías mediante pintura digital o el uso de modelos 3D para definir la composición con rapidez y ahorrar horas de trabajo en el diseño; como bien se ha comentado en “Metodología y herramientas”, hay mucho polémica con este tipo de métodos ya que algunos los consideran “tramposos”, especialmente por el hecho de que la aplicación de la perspectiva se reduce a simplemente buscar el plano visual más adecuado para el diseño sin necesidad de aplicar líneas de profundidad ni reglas, y que atribuyen menos mérito a los diseños.



Concept art de objetos de *Killzone 2*, Guerrilla Games

#### 1.4.2. Diseño de objetos o *props*

Probablemente la especialidad menos empleada, esta se centra en el diseño de objetos. Generalmente esta modalidad suele estar ligada con las otras dos ya que se centran en el diseño de *props*<sup>2</sup>, ya sean de los personajes del videojuego o de los que están presentes en los escenarios.

Su metodología es bastante simple ya que el artista conceptual debe diseñar un primer plano del objeto, a veces desde distintos ángulos; por ello, el elemento más importante de esta modalidad es la perspectiva. También es considerado la especialidad más “fácil” ya que cualquier objeto del entorno puede servir como referencia tanto para hacer los diseños definitivos como para practicar. Por otro lado, quizás la mayor complejidad puede ser el hecho de que dependiendo de en qué época o ambientación esté basada el videojuegos, el diseño deberá presentar ciertas características y peculiaridades.

## 2. PRÁCTICA ARTÍSTICA

### 2.1. INTRODUCCIÓN A LA PRÁCTICA

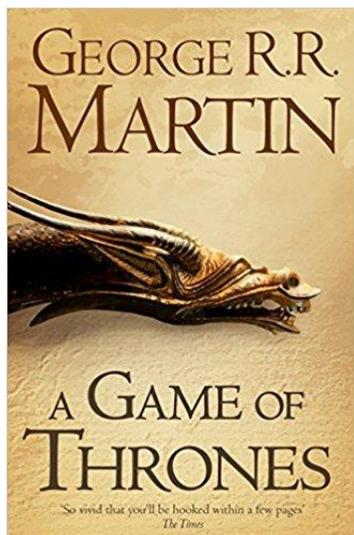
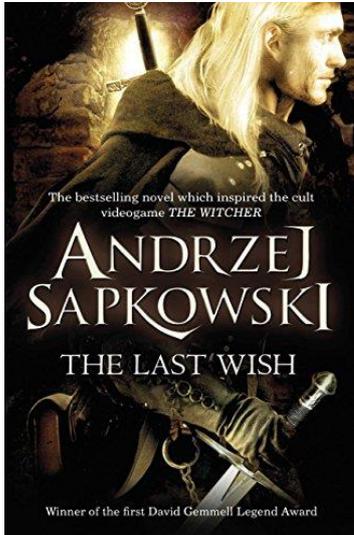
Una vez finalizado el estudio del concept art y sus objetivos, además de sus especialidades, se proceder a poner en práctica todo lo aprendido creando diseños conceptuales para un proyecto personal propio llamado “Arcane: El Libro Prohibido”. Para este trabajo en concreto, se centró en el diseño de escenarios por distintas razones: la primera y principal por el hecho de querer profundizar en una especialidad tan compleja que ofrece infinidad de posibilidades y la segunda, ligada a la primera, por trabajar en un aspecto que se escapa fuera de la zona de confort propio. Durante el proceso de aprendizaje sobre un elemento, en muchas ocasiones es recomendable trabajar fuera de la zona de confort habitual para aumentar la experiencia y la información sobre dicho tema; por ello se decidió aplicar ese método.

El principal objetivo de este trabajo fue la producción de concept art de escenarios basados en una historia creada especialmente para un posible proyecto de un videojuego, dando especial importancia en seguir un estilo propio y aplicando todo lo aprendido durante la investigación teórica además de seguir los referentes elegidos como fuente de inspiración.

También se dio especial importancia a crear un método de trabajo personal, intentando facilitar el proceso de creación en la mayor medida posible y que se explicará con más detalles posteriormente.

### 2.2. REFERENTES

Elegir los referentes fue en cierta forma no fue muy difícil como se esperaba ya que ya había una idea clara sobre qué tipo historia sería la base del juego, en qué época estaría ambientada y qué estilo visual presentarían los diseños. Por



“El Último Deseo. La Saga de Geralt de Rivia” de Andrej Sapkowski

“Juego de Tronos” de George R. R. Martin

otro lado se usaron 3 tipos de referentes, buscando los más idóneos para desarrollar ciertos aspectos que dieron forma al proyecto.

### 2.2.1. Literarios

Para crear el trasfondo de la historia y su narración, son necesarios muchos referentes que pueden abarcar desde distintos tipos de videojuegos a el cine. Aunque se han utilizado otros referentes de los otros campos mencionados, en este caso se dio especial importancia a un referente literario que no sólo ha inspirado en la creación del argumento principal sino también en la ambientación.

Se trata de la saga de Geralt de Rivia creada por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. Cuentan las aventuras del brujo Geralt en un mundo en el que la magia, los elfos, los hechiceros y los monstruos son los elementos más importantes en la narrativa además de las cuestiones políticas y filosóficas que se plantean en ella.

También, aunque no en tan gran medida como el anterior, se encuentra *Canción de Hielo y Fuego* de George R.R. Martin, saga de libros que inspiró la popular serie de televisión *Juego de Tronos*. A pesar de que su historia es mucho más compleja debido a su extensión y sus continuos cambios en la trama, ciertos aspectos muy relacionados con la época en la que se desarrolla han servido de inspiración para profundizar en algunos detalles.

### 2.2.2. Artísticos

El estilo artístico del concept art de este proyecto se define como un tipo de arte tipo *cartoon*, dando mucha importancia al contorno y a un tipo de diseño que se acerca mucho al comic, utilizando colores planos texturas. Para crear este estilo se han utilizado referentes que han empleado un estilo similar y que son referentes dentro de la industria del videojuegos.

#### 2.2.2.1. Oskar Vega

Artista profesional estadounidense que actualmente trabaja en Blizzard y ha participado en proyectos como *Heroes of the Storm*, *World of Warcraft* o *Hearthstone*. Su estilo tipo *cartoon* y su uso del contorno sirvieron como gran referencia.

#### 2.2.2.2. Charlène Le Scaff

Artista profesional estadounidense que actualmente trabaja para Blizzard es muy conocida por sus diseños de edificios y, en especial, por sus diseños de *props* para *Hearthstone*.

#### 2.2.2.3. Trent Kanigua

Artista profesional estadounidense que actualmente trabaja en Blizzard. Ha trabajado en juegos como *World of Warcraft*, *Diablo 3*, *League of Legends* y



Ilustración de Oskar Vega

Diseño de un edificio por  
Charlène Le Scanff

Ilustración de *Hearthstone* de  
Trent Kinagua

Diseño en 3D de *Heroes of The  
Storm* de Ranko Prozo



*Overwatch* entre otros. Su estilo, especialmente en sus diseños de escenarios, ha servido de gran referencia para el proyecto.

#### 2.2.2.4. Luke Mancini

Artista profesional estadounidense que actualmente trabaja en Blizzard y ha trabajado en proyectos como *Overwatch*, *Heroes of the Storm* y *Starcraft*. Su estilo tipo *cartoon* lleno de colores vivos ha sido una gran influencia a la hora de crear los diseños del proyecto.

#### 2.2.2.5. Ranko Prozo

Artista profesional serbio que actualmente trabaja en Blizzard y es conocido por sus diseños de edificios en 3D en *Heroes of the Storm*. El estilo empleado en el juego mencionado anteriormente y, en especial, el uso del tipo de plano ejercieron una gran influencia a la hora de crear los diseños de los exteriores.

#### 2.2.2.6. Grzegorz Przybyś

Artista profesional polaco muy conocido por su trabajo en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Su estilo muy marcado por el contorno negro sirvió de gran influencia.

### 2.2.3. Videojuegos

Junto con los otros referentes, al tratarse de un proyecto para un juego también se han usado algunos videojuegos como referentes no solo para terminar de plantear el trasfondo sino también para decidir el tipo de género, la ambientación y el estilo visual.

#### 2.2.3.1. *The Witcher 2* y *The Witcher 3*

Basados en las novelas de Andrzej Sapkowski, sus historias y ambientación basadas en la edad medieval han sido claves a la hora de crear el argumento del juego además de decidir la época.

#### 2.2.3.2. *World of Warcraft* y *Heroes of the Storm*

Sus peculiares estilos gráficos y sus ambientaciones muy similares a los de la edad medieval (especialmente en el primero) han servido de gran referencia para crear la



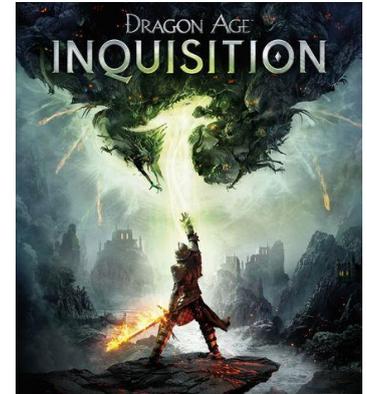
“The Witcher 3: Wild Hunt” de CD Projekt



“World of Warcraft” de Blizzard



“Neverwinter” de Cryptic Studios



“Dragon Age: Inquisition” de Bioware, EA

identidad visual del proyecto. Además sus planos visuales ubicados desde arriba han ejercido una gran influencia en la creación de los diseños de los exteriores.

#### 2.2.3.3. Neverwinter

Junto con los juegos de *The Witcher*, este videojuego basado en el popular juego de rol *Dungeons & Dragons* ha sido una gran referencia gracias a su estética y ambientación medieval y su historia llena de magia, fantasía y criaturas fantásticas.

#### 2.2.3.4. Dragon Age

Junto con los juego de *The Witcher* por razones diferentes, su historia sobre la opresión a los usuarios mágicos y la lucha constante de los hechiceros por obtener la libertad ha sido de gran inspiración para desarrollar algunos detalles de la narrativa de la historia. Además de ello, su ambientación basada en la época medieval ha ayudado como referencia en el diseño del concept art propio.

### 2.3. LA NARRATIVA DEL PROYECTO

Cuando se pensó en la idea de desarrollar “Arcane: El Libro Prohibido”, se pusieron varios objetivos iniciales muy importantes que ayudarán a sentar unas bases que facilitarán su desarrollo y fueron la narrativa y la ambientación. Con una historia argumental, crear los diseños conceptuales del proyecto resultó mucho más fácil, especialmente tratándose de la creación de escenarios. Dado que ya había un guion argumental al que ceñirse, era más fácil identificar los lugares más importantes de la narrativa y se pudo centrar más la atención en ellos.

Por otro lado, se planteó la posibilidad de utilizar realmente un referente literario directo para el proyecto, utilizando su historia como base para crear directamente los diseños; lamentablemente, aunque visualmente se podía añadir un estilo personal, este ya estaría ligado a un argumento que ya ha sido creado anteriormente por lo que no sería propio. Para este proyecto, además de aplicar todo lo aprendido en la investigación teórica sobre el *concept art*, se quería aportar un toque completamente personal y único en todos los aspectos, exigiendo así un reto mucho más complejo pero fructífero para el aprendizaje.

### 2.3.1. Características de la narrativa

Para desarrollar el hilo argumental de este trabajo, se tomaron algunas decisiones importantes: Para empezar se decidió que el “guion” fuera corto ya que este proyecto se trata de una idea en proceso que sirviera como puente para desarrollar en práctica todo lo aprendido durante el estudio teórico, por lo que hacer una historia muy extensa desde el principio podía crear muchos inconvenientes e incoherencias en el desarrollo.

Tomada esa decisión, se procedió a decidir la ambientación y el tipo de mundo que se quería mostrar, usando las referencias literarias y de videojuegos mencionadas anteriormente como fuente de inspiración; las dos referencias que más han marcado la creación de la historia han sido la saga de *The Witcher*, tanto los libros como los videojuegos, y los juegos de *Dragon Age*; en ambas referencias, además de sus historias principales, se habla mucho de la discriminación que sufren todos los usuarios mágicos y las razas no humanas, provocando una situación de tensión en el que todos los afectados están obligados a seguir una leyes muy estrictas y opresivas o esconderse para no ser arrestados por cualquier sospecha. El juego estaría basado en una época similar a la edad medieval, desarrollado en un mundo fantástico en el que la magia arcana y las razas fantásticas como los elfos estarían presentes; teniendo en cuenta las referencias comentadas anteriormente, la opresión a los hechiceros estaría muy presente e incluso marcará parte del objetivo de la protagonista.

En cuanto a la ubicación, no se trata de ninguna ciudad o región conocida del mundo actual por lo que es un lugar único creado especialmente para este juego: Se trata de la ciudad de Hohersberg, situada al lado del mar y cuya montaña protege con su altura el castillo de la familia real. Con la ubicación pensada, ya se podía proceder a crear la historia principal.

Por último aunque no menos importante, se han incluido 3 personajes dentro del guion para que al diseñar los escenarios, estos cobraran cierto sentido con su inclusión. Se tratan de Brigitte, la protagonista y aspirante a hechicera, Friedrich, el maestro de la joven y hechicero retirado, y Valya, de la raza de los elfos y sacerdotisa del templo de la luz.

### 2.3.2. Resumen de la historia

En un mundo en el que la magia rebosa por todos los poros de la tierra y está llena de razas y criaturas míticas, muchos pensarían que es el lugar ideal para convertirse en un hechicero y poner en uso toda esa energía pero todo eso cambió tras la gran guerra ocurrida entre hechiceros y caballeros. Debido a los desastres y muertes provocados por la guerra, el estado de Hohersberg decidió prohibir el uso magia arcana como medida para controlar a todo aquel que haga uso del poder con la excepción de los elfos de la luz ya que se limitaban al uso de la magia curativa y su culto prohibía el uso del poder arcano.

Esto terminó con los sueños de la joven Brigitte que soñaba con seguir los pasos de su padre para aprender el uso de la magia y emplearlo para el bien. Pero ese sueño se desvaneció no solo con la restricción de la magia arcana sino también por la muerte de

su padre, el cual falleció durante la guerra cuando intentó poner paz en un enfrentamiento. Consumida por odio hacia la familia real de Hohersberg y a todos aquellos que ordenaron la opresión hacia los hechiceros, se marcó como objetivo robar el gran libro de la magia oscura, escondido en el castillo real situado en la gran montaña de la ciudad. Pero no podría conseguirlo sola.

Gracias a las enseñanzas clandestinas de su maestro Friedrich, hechicero retirado y obligado a ocultarse debido a la opresión, y a su amistad con Valya, sacerdotisa del templo de los elfos de la luz, Brigitte no solo aprenderá a defenderse a través de la magia sino también descubrirá los secretos más valiosos de la región.

A pesar de las continuas advertencias de su mentor y su mejor amiga de que su misión era demasiado peligrosa y muy poco ética, además de que podía terminar arrestada o incluso ser ejecutada, Brigitte no descansará hasta que encuentre el libro prohibido y lo use para vengarse de todos aquellos que influyeron en la muerte de su padre y sus amigos.

### **2.3.3. Mecánica de la historia**

Para desarrollar la historia durante el juego, se habían pensado en ciertas mecánicas que aportarían oportunidades únicas durante el transcurso de esta. Por razones obvias, todo esto se trata de sugerencias para el proyecto ya que el trabajo está centrado en los diseños conceptuales de este pero se considera muy importante para aclarar ciertos puntos de la narrativa.

Explicado ya el argumento narrativo, se pensó en añadir la mecánica de que el jugador pueda tomar decisiones durante el transcurso de la historia, provocando cambios continuos en esta y abriendo infinitas posibilidades para llegar a distintos desenlaces. Por ejemplo, se ha mencionado el hecho de que la protagonista busca vengarse de todos aquellos que provocaron la muerte de su padre pero su maestro y su mejor amiga le advertían que debía abandonar esa misión por su bien; dependiendo de las decisiones que tome el jugador, la historia podría tener un final más trágico o más "bueno".

Todo esto permite que la experiencia del juego sea mucho más dinámica y entretenida, no solo permitiendo al jugador disfrutar de la trama sino que también decida cómo quiere que se desarrolle.

## **2.4. PRÁCTICA ARTÍSTICA**

### **2.4.1. Definición del estilo gráfico**

Antes de empezar a desarrollar cualquier diseño, primero era de vital importancia tomar una decisión y esa era la de definir el estilo gráfico. En un principio se pensó en la posibilidad usar un estilo realista, inspirado por juegos como la saga de The Witcher, Skyrim o Dragon Age entre otros y en el que nivel de exigencia se vuelve aun mayor además de ofrecer la oportunidad e intentar llegar a un nivel gráfico muy superior. Pero tras seguir investigando distintos referentes y descubrir los estilos visuales de videojuegos muy conocidos como

World of Warcraft, Hearthstone y Heroes of the Storm, se decidió emplear un tipo de dibujo más tipo “cartoon”.

La razón por la que se tomó esta decisión es porque se buscaba un tipo de estilo en el que aun solo se tratara de unos diseños de escenarios, estos presentaran una cierta personalidad por sí mismas, llenos de peculiaridades que los hicieran únicos. También permite la posibilidad de trabajar ciertas tonalidades de colores que muy probablemente en un estilo más realista no habrían funcionado.

Con ello, todos los artistas utilizados como fuente de inspiración, especialmente los que actualmente trabajan o han trabajado en Blizzard como Oskar Vega, Charlène Le Scanff o Trent Kanigua, han servido de gran referencia a la hora desarrollar el estilo.

Por otro lado, hay un artista en concreto que ha ejercido una gran influencia no por su estilo gráfico sino por como plantea los planos en el diseño de exteriores y se trata de Ranko Prozo, Aunque en un principio se pensó en diseñar los exteriores de ciertos diseños como se haría con el resto, se decidió utilizar el tipo de plano de Prozo para aportar una cierta profundidad a los dibujos además de ofrecer la posibilidad de hacer un “close-up” o vista cercana del edificio, consiguiendo que el diseño de escenarios se acerque en cierta medida al típico diseño de “props” o accesorios.

#### **2.4.2. Proceso de trabajo**

A continuación se va a proceder a explicar todo el proceso de trabajo de la parte práctica. Para ayudar a seguir un camino muy marcado que ayudara a mostrar la “visión” del posible juego, los diseños se centraron en 3 ubicaciones muy importantes: el refugio o la caseta del maestro, el templo de los elfos de la luz y el castillo real. Sobre cada ubicación se crearon tanto diseño de exteriores como de interiores además de todos los bocetos preliminares que dieron pie a lo definitivos.

##### **2.4.2.1. Concept art de la caseta del maestro**

###### Diseño del exterior de la caseta

Para el diseño de la caseta del maestro Friedrich se replanteó el diseño dependiendo de la ubicación en la que se encontraría. En un principio se ubicó el refugio dentro de la ciudad, en un punto en el que se camuflara entre el resto de edificios para que no fuera fácil de identificar para los guardias de la ciudad. A pesar de que una trama en la que el secretismo de los hechiceros y su necesaria obligación de esconderse para no ser encerrados por el uso de la magia habrían jugado mucho con el hecho de que el edificio estuviera camuflado entre el resto de casas, hubo un principal problema: la falta de personalidad.



Diseño inicial de la caseta del maestro

Diseño definitivo de la caseta del maestro



Aunque durante la creación del diseño inicial se intentó otorgar al edificio de cierto “encanto” para hacerlo único, la realidad es que en todas las opciones no se consiguió dar ese toque. Incluso se pensó en utilizar el hecho de que el edificio tuviera una tienda para intentar conseguir el objetivo pero el diseño no conseguía ser lo suficientemente bueno y atractivo como para dar el pase.

Debido a esto, se pensó en una nueva ubicación de la caseta que permitiera más posibilidades. Para esto, se inspiró en la ciudad de Novigrado de *“The Witcher 3”*, en el que los elfos y todas las razas no humanas se ubicaban en las afueras de la ciudad para no llamar la atención y esconderse cuando fuera necesario. Con esta referencia y nueva ubicación, se procedió al diseño de la caseta.

A diferencia de la idea inicial, esta presenta un estilo más rústico e incluso parecido a una pequeña granja pero mucho más llamativo visualmente e agradable, dando la sensación de que se trata de un edificio simple y que no incita a la sospecha. Para este diseño se pensaron en colores llamativos pero cálidos, dando la sensación de ser una casa acogedora, con su respectiva tienda para vender todo tipo de productos y con un huerto para cultivar las hierbas medicinales e incluso verduras o frutos.

#### Diseño del interior de la caseta

Teniendo en cuenta el diseño definitivo del exterior, se procedió a crear el interior. La habitación dibujada está justo en lo que es la parte de la tienda, la cual permite que haya una gran abertura por la que entra la luz natural. Como

Diseño definitivo del interior de la caseta



sería lo normal en cualquier sitio en el que se hospeda un hechicero, la habitación está repleta de libros y todo tipo de objetos varios como viales y utensilios para crear pociones o cajas para guardar todo tipo de cosas; y para representar mejor esta visión, se dibujó al mismo maestro Friedrich trabajando en una poción mientras lee sus notas.

Los colores de la habitación son mucho más cálidos y oscuros que los mostrados en el exterior, dando la sensación de que es el atardecer y haciendo un gran contraste entre tonalidades y colores además de mostrar un estilo un poco más descuidado y bruto al tratarse de una habitación pequeña y repleta de objetos. Esto se hizo para dar un mayor contraste entre colores además de dar esa sensación de secretismo que por fuera no muestra tanto.

#### 2.4.1.2. Concept art del templo de los elfos de la luz

##### Diseño del exterior del templo

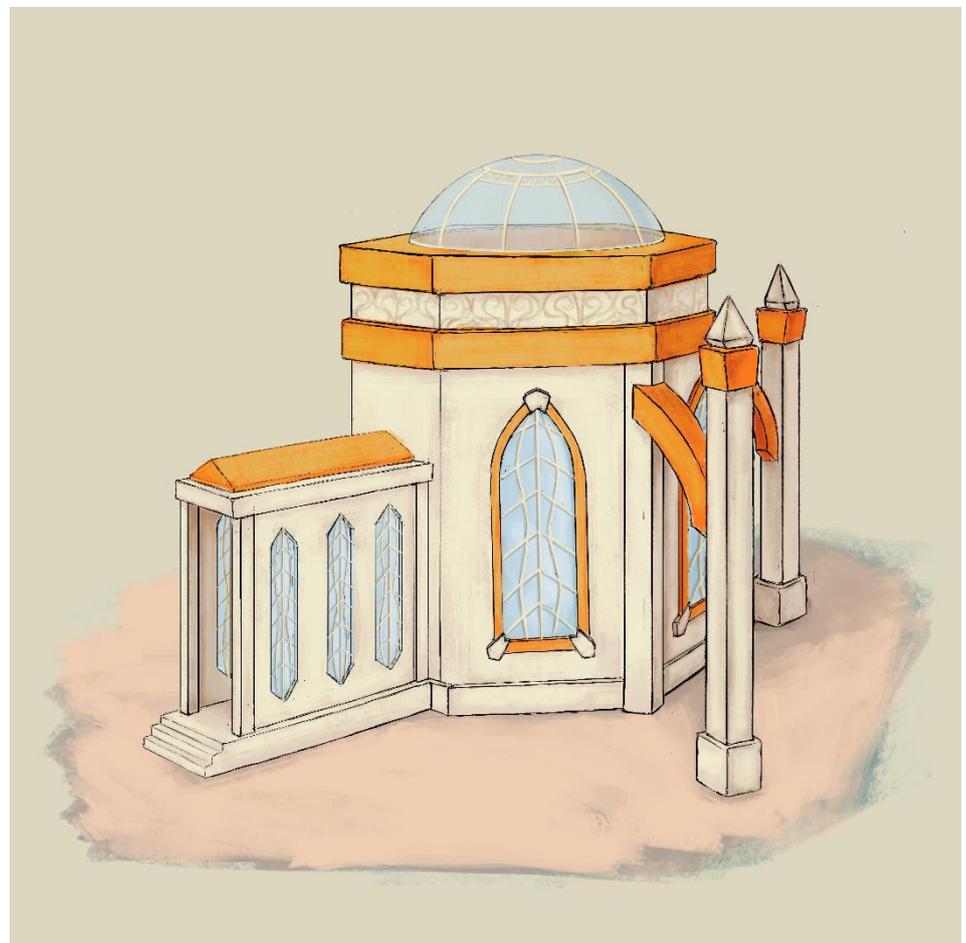
Antes de hacer el diseño del templo, se replantearon en distintos detalles que fueran característicos tanto del culto de la raza como del templo. Para empezar ellos rezan a la luz debido a su naturaleza sanadora y como el símbolo que da esperanza en medio de la oscuridad. Teniendo en cuenta esto, se pensó que en el interior e incluso en el exterior se creara un orbe de luz que sirviera como objeto de adoración ya que en un culto sobre la luz, las figuras humanoides no tenían mucho sentido. También se pensó en que los colores identificativos del culto fueran claros y puros, con el blanco y el dorado como los principales y otro que sirviera como complementario aunque este variaría mucho durante la decisión del estilo del diseño.

Teniendo claras los elementos identificativos, el diseño del templo fue bastante complejo no por el proceso de dibujo, sino por decidir qué estilo arquitectónico presentaría el exterior. Al principio se valoraron muchas posibilidades; por un lado se pensó en un diseño más propio de las catedrales

barrocas con líneas más estilizadas; esto no solo fue inspirado por los diseños de edificios élficos de conceptos como el de la película de *“El Señor de los Anillos”* o del juego *“Dragon Age: Inquisition”* sino también por tener la intención de diseñar un estilo elegante que mostrara el poder y las riquezas de la raza además de aprovechar una idea que se tuvo en su momento para el interior. A pesar de que se intentó trabajar la idea para que funcionara, su complejidad en el diseño, especialmente del exterior, terminó por descartarla.

Viendo el primer intento fallido, se procedió a crear un nuevo diseño mucho más simple y pero que permitiera que el templo demostrara su magnitud como tal. Para ello se usó el Panteón de Roma y el Partenón de Atenas como referencias para crear un diseño más clásico marcado por su grandeza y con la intención de usar detalles dorados como elementos decorativos que otorgaran elegancia. Lamentablemente en esta segunda idea el diseño era demasiado *“rocoso”* para ser un edificio de estilo élfico y en cuanto se quería estilizar la estructura, era evidente que esta quedaba muy frágil y poco realista.

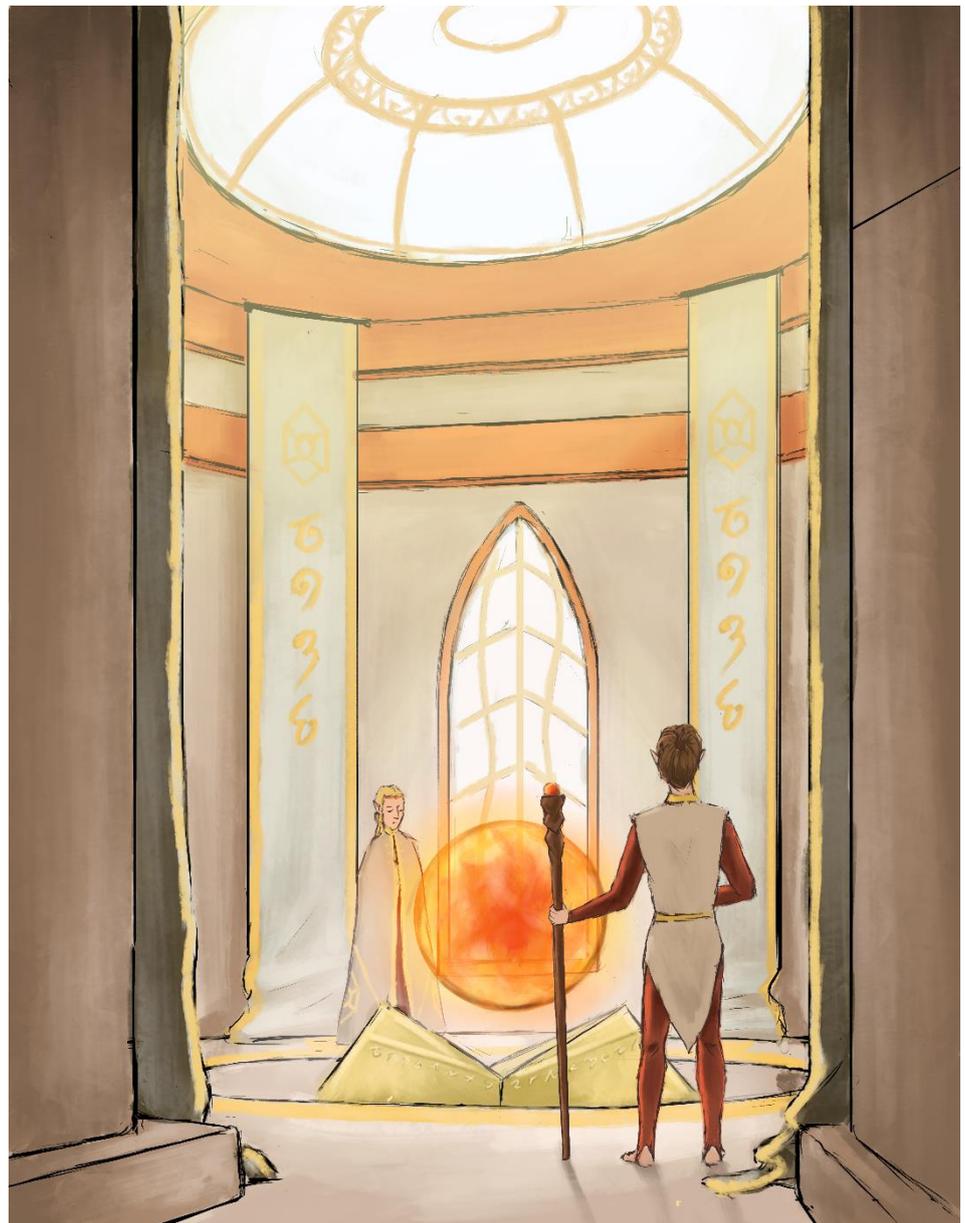
Finalmente, con los conocimientos de las dos ideas anteriores descartadas, se procedió a la creación del nuevo diseño y, esta vez, el definitivo. Teniendo el uso de las ventanas del primero como elementos para dar entrada a la luz y de la simpleza pero solidez del diseño de la segunda idea, se procedió a crear el



Diseño definitivo del exterior del templo

templo. Usando un hexágono como base, se dibujó el templo para darle un aspecto sólido pero estilizado, utilizando las líneas y los pilares para otorgar esa sensación; además, la presencia de las ventanas, la cúpula y los elementos decorativos de los pilares otorgan los elementos más identificativos del templo, dándole al dibujo unas características peculiares.

Teniendo el dibujo ya asentado, durante el coloreado se procedió a dar al templo el aspecto único que tanto se buscaba. Junto con el blanco y el dorado, en los diseños descartados se pensó en el uso del morado y/o el verde como complementarios para dar un aspecto más fantástico pero tras hacer varias pruebas en el diseño final, se comprobó que estos no funcionaban muy bien con el estilo sólido del edificio. Teniendo en cuenta eso, se usó un tono similar al



Diseño definitivo del interior del templo

naranja para darle un toque más rústico pero que con el blanco de las paredes y el dorado de las líneas de los cristales adquiría un toque más elegante.

### Diseño del interior del templo

Con el diseño del exterior ya terminado, por fin se procedió a la creación del interior además de que resultó ser un proceso más fácil ya que se usaba el otro como referencia. La única complejidad estaba en decidir en cómo y dónde ubicar el orbe de luz que sirviera como objeto de culto y para ello se usó de referencia los templos de Vesta de la cultura de la antigua Roma; antiguamente estos templos conservaban el fuego sagrado en honor a la diosa Vesta y las hijas de Roma lo vigilaban, asegurándose de que nunca se apagaba ya que se decía que en caso de que se extinguiera, podía traer grandes desgracias. Usando esta referencia no solo para añadir más elementos al *"lore"* sino también para el diseño del interior del templo, se procedió a su creación.

El concept presenta una habitación un tanto pequeña pero con un techo alto en el que la luz entra tanto desde la cúpula como de las ventanas, siendo solo visible la que se aprecia en el fondo. En el centro se puede apreciar el gran orbe de luz emanando luz cálida mientras una sacerdotisa y un guardián lo veneran; junto con todo eso, las esquinas están adornada por unos largos estandartes con el símbolo del culto junto con la palabra luz en élfico.

La paleta de colores de este diseño estaba muy marcada por el efecto de la luz proveniente tanto de la ventana y la cúpula como del mismo orbe. Las tonalidades son muy claras, alternando el blanco tostado de las paredes y la superficie con las sombras proyectadas por las cortinas y suavizadas por el efecto de la luz. Por otro lado, los elementos más destacados son el orbe de luz, con colores cálidos y anaranjados, y el recipiente dorado que lo apoya justo debajo. Los ropajes de la sacerdotisa y el guardián tienen las mismas tonalidades que el mismo templo, utilizando el tono claro representativo del centro adornado con detalles dorados y unos tonos más oscuros y tostados para las partes más ocultas.

Diseño definitivo del exterior del castillo



#### 2.4.1.3. Concept art del castillo real

##### Diseño del exterior del castillo

Por último tenemos el diseño del castillo real. Este concept resultó complejo primero por lo extenso que fue el diseño del exterior y también por el proceso de elección del tipo de interior.

Sobre el concept del exterior, se pensaron en distintas posibilidades en cuanto al tipo de castillo que se quería mostrar; en un principio se pensó en un tipo de castillo muy ostentoso y elegante, inspirado por ubicaciones como el castillo de Neuschwanstein en Alemania, el castillo Hochosterwitz en Austria o referencias de videojuegos como el castillo de Toussaint de *The Witcher 3*. Aunque la idea para este concept era muy atractiva visualmente y se valoró seriamente la posibilidad de seguir con esta posibilidad, se terminó descartando por distintas razones.

Debido a que el castillo estaba ubicado en lo alto de la montaña de una ciudad en la que se estaba oprimiendo a todos los usuarios mágicos y en el que se hacía especial hincapié a la vigilancia y la solidez a la hora de vigilarlos, se hizo un cambio radical en cuanto al tipo de castillo que se quería representar. Por un lado, esa zona era la residencia principal de la familia real pero también era el centro de control y vigilancia de los objetos mágicos poderosos que fueron confiscados a múltiples hechiceros por lo que el castillo, junto con su ubicación en la montaña, debía ofrecer cierta solidez y dificultad de acceso; también se tuvo en cuenta que ante un estado un tanto opresor y conservador, el estilo arquitectónico tenía que mostrar un poco esos elementos por lo que se pensó en un diseño más simple y robusto.

Con todo esto en cuenta, en el concept definitivo podemos apreciar un castillo completamente rodeado y fortificado tanto de murallas como por la propia montaña, convirtiéndolo en un fortín. El estilo de los edificios y de las murallas es muy tradicional y rústico, muy típico de la época medieval y mostrando seguridad en sus estructuras. Además están los detalles de los estandartes que muestran los símbolos de la familia real: dos leones y dos flores de lis.

En cuanto a la paleta de colores, se basaron en esa sensación rústica, utilizando tonalidades grises para la piedra de las murallas y del edificio de la sala del trono y tonalidades más claras y calidad para el resto de edificios, acompañados de los estandartes de color rojo y dorado; la montaña presenta colores más tostados, combinándolo con tonalidades verdosas por la presencia de césped y hierbas.

#### Diseño art del interior del castillo

Para este concept se valoraron varias posibilidades con la protagonista, Brigitte, presente en todas ellas. Por un lado se pensó en diseñar los calabozos en el que se mostraría la posible ubicación del libro prohibido para mostrar una parte fundamental de la historia; lamentablemente esto no representaba la esencia del castillo ni de la familia real así que terminó descartándose. También se barajó la posibilidad de hacer un diseño representativo de la protagonista en frente de las murallas, lista para infiltrarse pero también se descartó ya que el propósito era diseñar el interior de una de las salas del castillo aunque se guardó la idea de cara al futuro para un posible diseño de escenas.

Con las últimas ideas descartadas y teniendo las ideas más claras, se eligió la sala del trono como escenario para representar la esencia de la realeza. Como el exterior, el estilo es muy rústico y rocoso además de sencillo. La sala es alta pero muy simple, con los elementos de la zona de los tronos como elementos más decorativos y llamativos.

Las paredes de piedra otorgan un toque oscuro y cerrado que se suavizan con la entrada de la luz desde las ventanas y también por el rojo y dorado de las



Diseño definitivo de la sala del trono del castillo

cortinas y los estandartes además del suelo de color claro. A pesar de ello, la soledad en la que se ve a la protagonista en el centro otorga un cierto sentimiento de inquietud acompañado por el hecho de que ella se ha infiltrado en busca del libro prohibido.

## CONCLUSIONES

Aunque aún queda un largo camino por recorrer en cuanto al aprendizaje, este trabajo ha cumplido su principal objetivo: servir de introducción dentro del mundo del concept art, especialmente de escenarios. Se marcaron unos objetivos tanto para la parte teórica como para práctica, con el aprendizaje como principal protagonista, y se cumplieron como era de esperar.

El extenso estudio del concept art y de sus especialidades, además de su papel dentro de la industria de los videojuegos, ha ayudado enormemente a entender la importancia que tienen a la hora de desarrollar un proyecto además de las exigencias que se piden en ese campo. También los análisis de cada especialidad no solo ayudaron a entender los distintos objetivos y conceptos que presentaba cada una, sino también permitieron descubrir nuevas herramientas y métodos que ayudaron en el posterior desarrollo de algunos diseños de la parte práctica.

En cuanto a los referentes, a pesar de que realmente se usaron muchísimos más ya fuera para el diseño de un edificio o para desarrollar algunos detalles del trasfondo del juego, los que se han mencionado en la sección de referentes, además de ser los más importantes también han sido una gran influencia positiva que han ayudado a crear muchos aspectos de los concepts del proyecto y también a aprender sobre ciertos aspectos del campo.

Sobre la parte práctica con el proyecto “Arcane: El Libro Prohibido” como principal base a la hora de trabajar, hay muchos datos que analizar. Aunque es cierto que hay muchos aspectos que mejorar, trabajar los diseños de cada ubicación ha sido muy complejo pero fructífero, ayudando a dar salto muy grande no solo en el diseño de concept art sino en el de escenarios y ambientes en general. Quizás los diseños que más satisfacción han producido han sido los dos del templo por conseguir representar lo que se había ideado para el diseño final y por conseguir las ambientaciones que se buscaban; también se ha valorado positivamente el diseño del exterior de la caseta del maestro ya que tras descartar el diseño inicial por falta de personalidad y originalidad, con el último diseño se consiguió precisamente lo que faltaba.

Aunque el uso de pintura digital mediante el programa de Photoshop y tableta digital ha permitido el uso de distintas opciones para mejorar los diseños además de elementos que facilitaron en gran medida el dibujo y el coloreado, no ha sido un proceso fácil ya que el diseño de escenarios plantea muchas complejidades como la perspectiva, profundidad, la distribución de los elementos, etc. Se han tenido que corregir muchos errores e incluso rehacer algunas partes de los concepts con el objetivo de obtener los resultados deseados pero finalmente todo eso se pudo solventar y se cumplieron todos los objetivos.

En conclusión, a pesar de que aún queda mucho camino para conseguir una calidad visual superior a la que se han visto en múltiples páginas web y libros de arte centrados en el concept art, lo cierto es que toda esta experiencia ha servido para ver el diseño tanto de escenarios como de cualquier otra especialidad desde otra perspectiva, permitiendo enfocar futuros diseños con las ideas claras.

# BIBLIOGRAFÍA

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL

*"The Eyes of Bayonetta"* de Udon Entertainment production  
*"Bioshock, Breaking the Mold: Developer's Edition Art Book"* de Take Two Entertainment  
*"Devil May Cry 4: Devil's Material Collection"* de Capcom  
*"The Art of Bioshock Infinite"* de Dark Horse Books  
*"El Último Deseo. La Saga de Geralt de Rivia"* de Andrej Sapkowski  
*"Juego de Tronos: Canción de Hielo y Fuego"* de George R. R. Martin

## PÁGINAS WEB

Entrevista a Lucas Staniec, concept artist professional [Consultado 25/03/2018]  
 <<https://80.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>>  
*"What is a Concept Artist in video game design?"*, artículo de Online Gaame Design Schools  
 <<http://www.onlinegamedesignschools.org/faq/concept-artist-video-game-design/>>  
*"Just what is concept art?"*, artículo de Creative Bloq staff [Consultado 15/03/2018]  
 <<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>>  
*"Characters, Props, or Evironments. Picking a Concep Art Speciality"*, de Concept Art Empire  
 [Consultado 28/03/2018]  
 <<https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>>  
 Oskar Vega [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://raspbearly.artstation.com/>>  
 Charlène Le Scanff [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://catell-ruz.artstation.com/>>  
 Trent Kinagua [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://trentkaniuga.artstation.com/>>  
 Luke Mancini [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://mrjackart.artstation.com/>>  
 Ranko Prozo [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://rankoprozo.artstation.com/>>  
 Grzegorz Przybyś [Consultado 20/03/2018]  
 < <https://grzegorzprzybys.artstation.com/>>  
 CD Red Projekt [Consultado 20/03/2018]  
 <<http://en.cdprojektred.com/>>  
 Neverwinter | Arc Games [Consultado 20/03/2018]  
 <<https://www.arcgames.com/en/games/neverwinter>>  
 Dragon Age: Inquisition | The Epic Action RPG [Consultado 20/03/2018]  
 <<https://www.ea.com/es-es/games/dragon-age/dragon-age-inquisition>>  
 World of Warcraft [Consultado 20/03/2018]  
 <<https://worldofwarcraft.com/>>

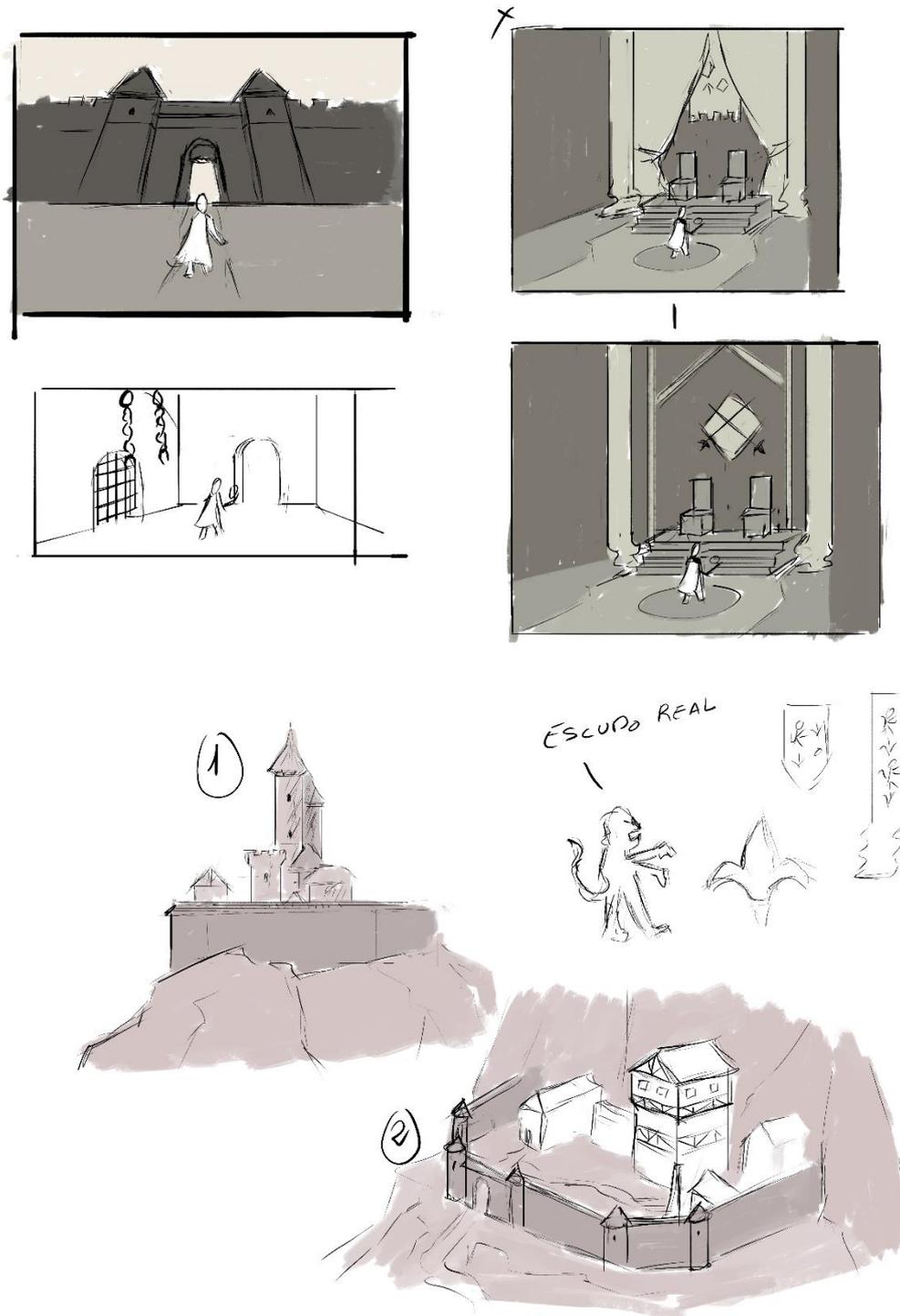
## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen Nº1.</b> Concept art de personajes de <i>Assassin's Creed Origins</i> , Ubisoft.....	10
<b>Imagen Nº2.</b> Concept art de escenarios de <i>World of Warcraft</i> , Blizzard.....	10
<b>Imagen Nº3.</b> Concept art de objetos de <i>Killzone 2</i> , Guerrilla Games .....	11
<b>Imagen Nº4.</b> “ <i>El último Deseo. La Saga de Geralt de Rivia</i> ” de Andrej Sapkowski.....	12
<b>Imagen Nº5.</b> “ <i>Juego de Tronos</i> ” de George R. R. Martin .....	12
<b>Imagen Nº6.</b> Ilustración de Oskar Vega .....	13
<b>Imagen Nº7.</b> Diseño de un edificio de Charlène Le Scanff.....	13
<b>Imagen Nº8.</b> Ilustración de <i>Hearthstone</i> de Trent Kinagua .....	13
<b>Imagen Nº9.</b> Diseño 3D de <i>Heroes of The Storm</i> de Ranko Prozo .....	13
<b>Imagen Nº10.</b> <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> de CD Projekt.....	14
<b>Imagen Nº11.</b> <i>World of Warcraft</i> de Blizzard .....	14
<b>Imagen Nº12.</b> <i>Neverwinter</i> de Cryptic Studios .....	14
<b>Imagen Nº13.</b> <i>Dragon Age: Inquisition</i> de Bioware, EA.....	14
<b>Imagen Nº14.</b> Diseño inicial de la caseta del maestro.....	18
<b>Imagen Nº15.</b> Diseño final de la caseta del maestro .....	18
<b>Imagen Nº16.</b> Diseño final del interior de la caseta .....	19
<b>Imagen Nº17.</b> Diseño final del exterior del templo .....	20
<b>Imagen Nº18.</b> Diseño final del interior del templo.....	21
<b>Imagen Nº19.</b> Diseño final del exterior del castillo.....	23
<b>Imagen Nº20.</b> Diseño final de la sala del trono.....	24

# ANEXO

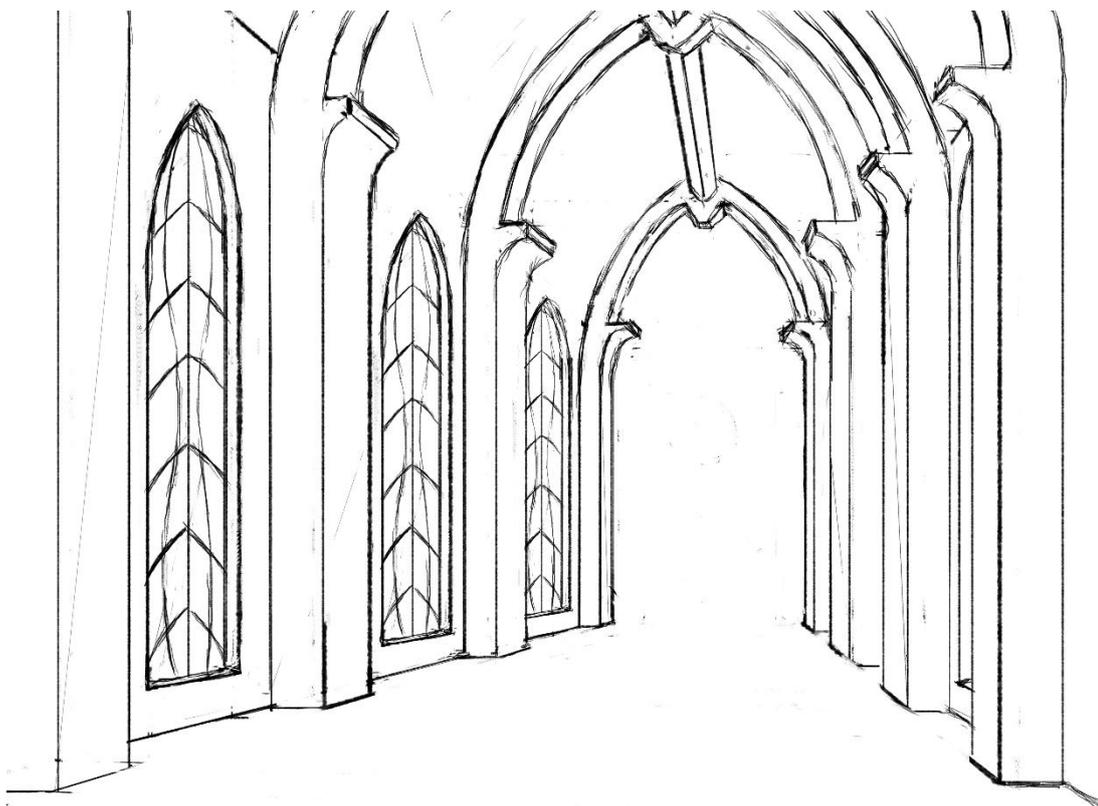
## BOCETOS Y MINIATURAS DE PRUEBA PREVIOS A LOS DISEÑOS FINALES

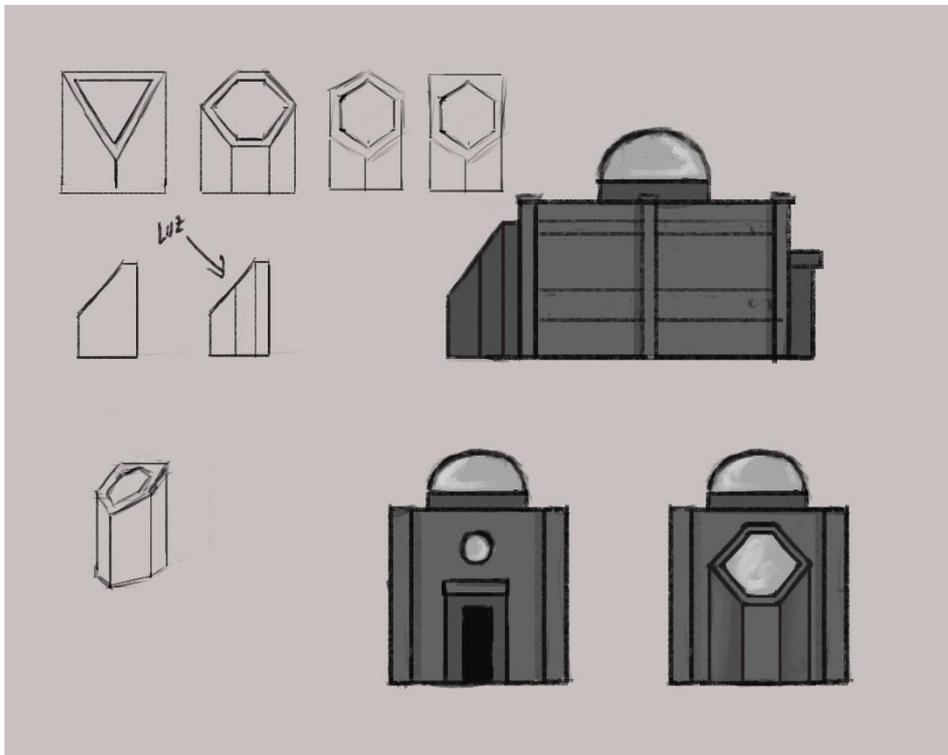
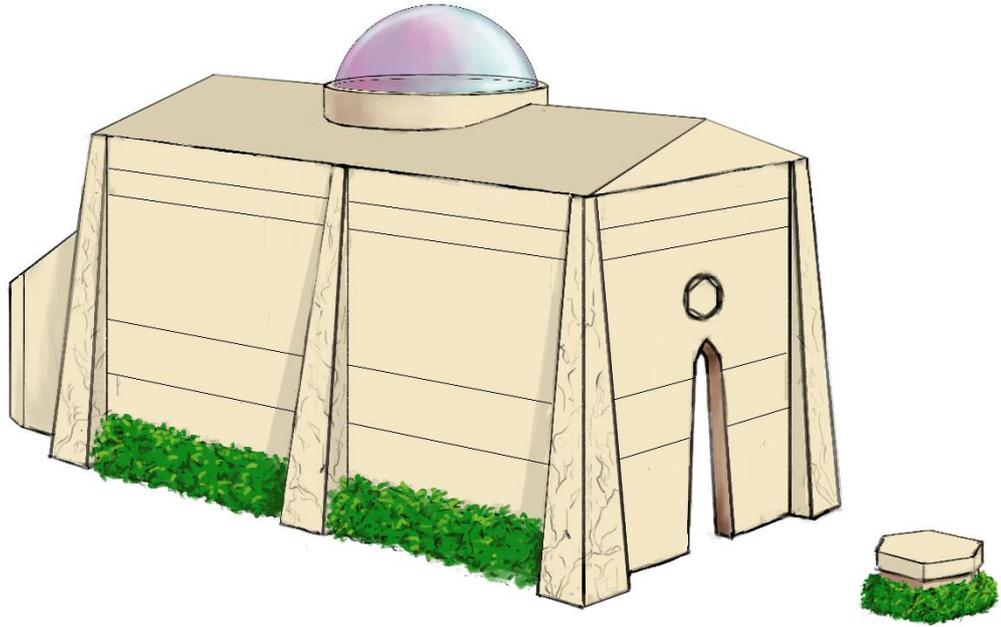
### Bocetos iniciales del castillo





Diseños y bocetos iniciales del templo





### Diseños y bocetos iniciales de la caseta del maestro

