

ANEXO

CONCEPT ART

Álvaro Hernández González

Las imágenes realizadas son propiedad exclusiva del autor.

Trabajo completo y otros proyectos disponibles en:

www.artstation.com/alvaro-hernandez

ÍNDICE

1. Brainstorming.....	4
2. Mapa mental.....	6
3. Documentación.....	7
4. Desarrollo de personajes-ambientes-props. Bocetos y Artes finales.....	14

1. Brainstorming

Primer paso. Realización de un brainstorming con el fin de empezar a construir las ideas pilares del proyecto:

Mundo Post-Apocalíptico
Guerra Nuclear
Prismáticos
Supervivencia
Cárcel
Iglesia/Catedral
Ataque
Centro comercial
Gasolineras
Supervivientes en centro comercial
Campamentos
Sand Box supervivencia
Caníbales
Esclavistas
Nueva Religión
Supervivientes
Pozos petrolíferos Convoyes
Bases -Cárcel
-Centro comercial
- Estadio de futbol
Feria Casa Armas Linterna
Ballesta
Bunker
Coche
Moteles
Jugadores de rugby
Enfermo
Base_ - Hospital
Personajes
Escenarios
Vehículos
Props
Animales
Recursos
Tecnología
Científicos
Feria
Inundado
Mutantes
Jefe
Granadas Cadenas
Árido
Vegetación
Armas blancas
Fuego
Remolcador

Aeropuerto
Medicinas
Marca
Herramientas

Botella gasolina
Saco de dormir
Machete
Barco volador
Polideportivo Charnobyl
Metro 2033
Muñecas
Puente
Rio
Zonas
Vallas
Noria
Central nuclear
Palo de billar
Mascota
Soy leyenda
Fallout

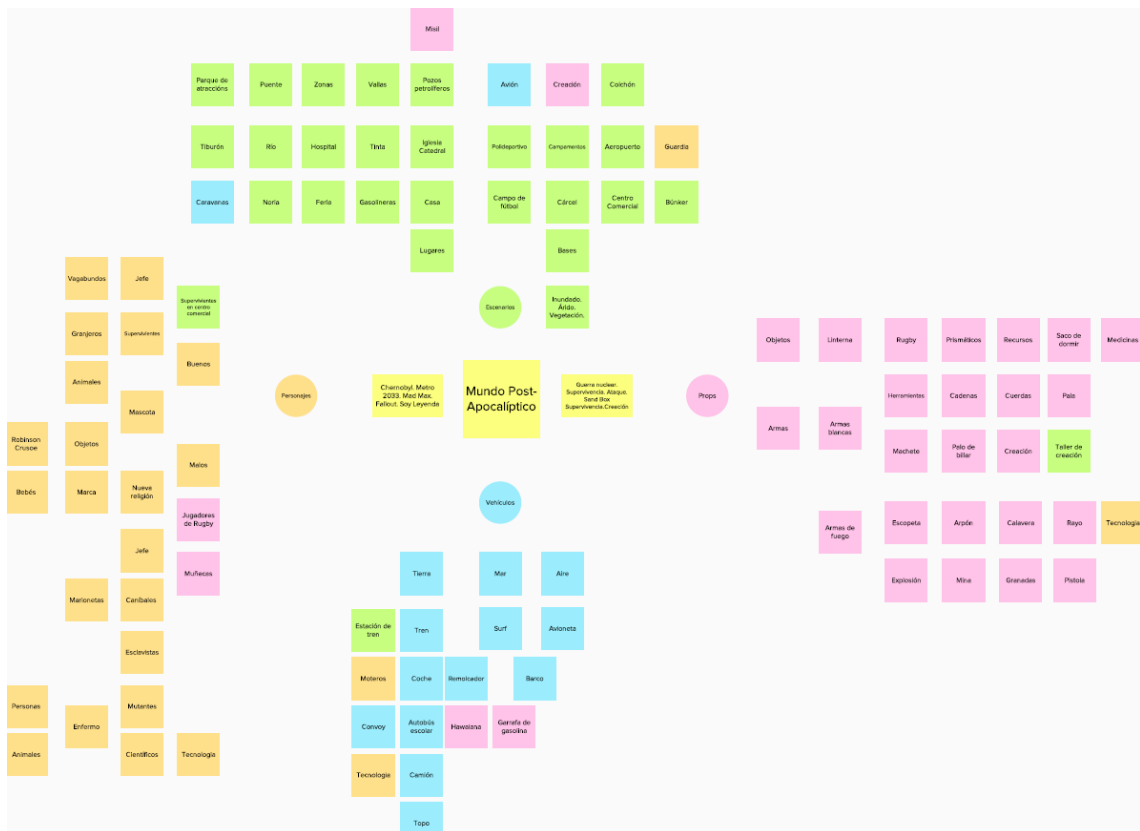
Mad Max
Parque de atracciones
Animales
Granjeros
Caravanas
Autobús escolar
Explosión
Creación
Tren
Estación de tren
Avión
Avioneta
Camión

2. Mapa mental

Realización de un mapa mental con el fin de ordenar las palabras del brainstorming.

El mapa mental está dispuesto por colores. En un punto central, en amarillo, se encuentra el universo base y a los lados de este (también en amarillo) algunos referentes de inspiración. A medida que se abre, se pueden encontrar cuatro colores: verde (referente a escenarios), rosa (props), azul (vehículos) y naranja (personajes).

Es interesante la relación de colores y la unión de las zonas en referente a que por ejemplo una caravana que en principio es solo un vehículo, se puede convertir por agrupación en un camping de caravanas, que pasaría a ser un escenario, por eso se elaboró de esta forma el mapa mental.



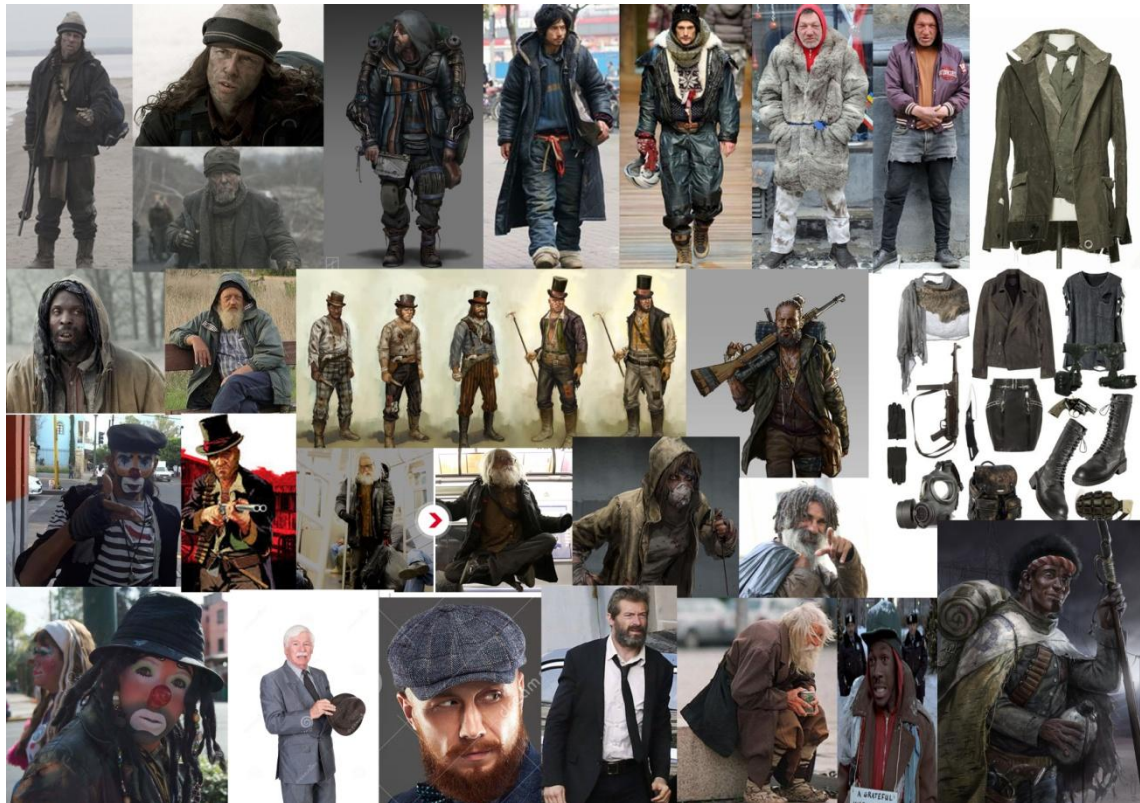
3. Documentación

Realización de Moodboards para cada personaje, prop escenario:

Realización de Moodboards para cada personaje, prop escenario:



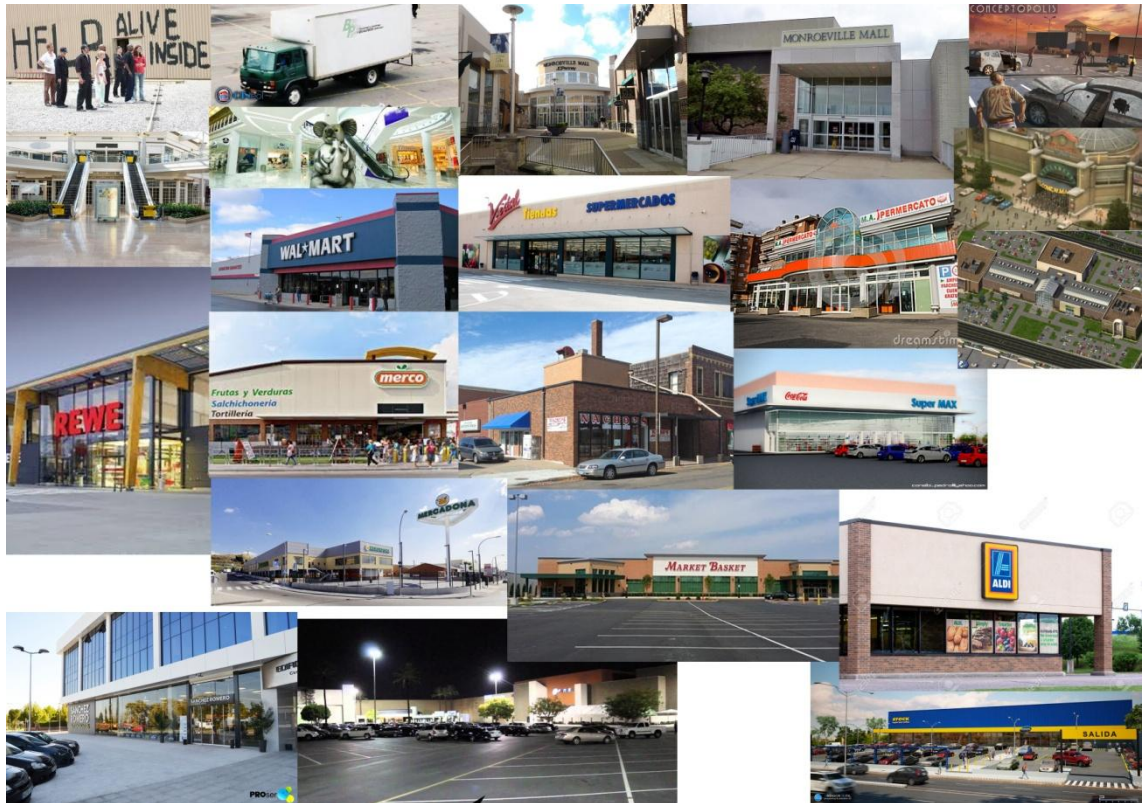
John Monroe



Vagabundos



Mutantes



Centro comercial



Escopeta modificada



Carro

Las siguientes imágenes son propiedad exclusiva del autor.

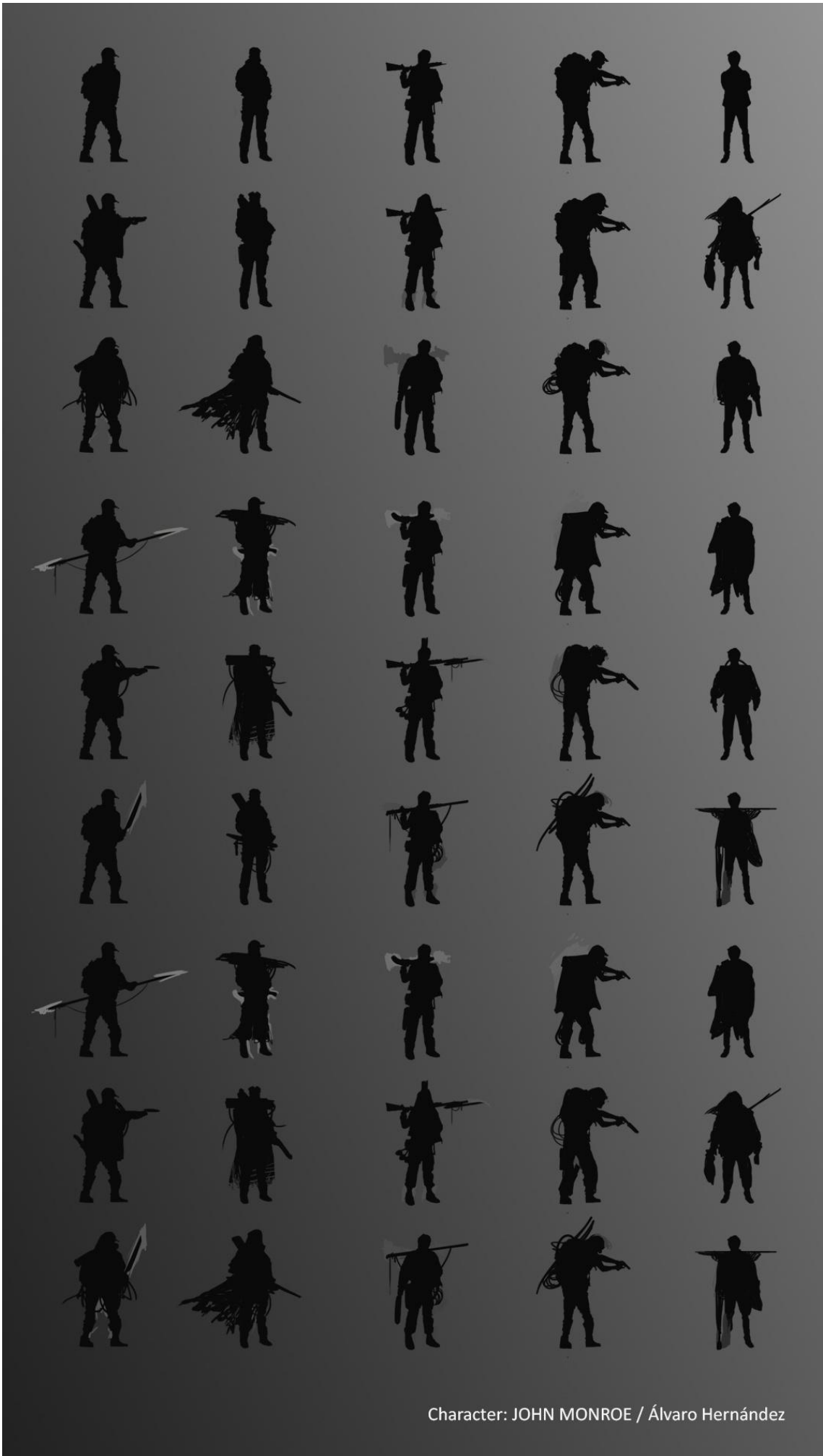
Trabajo completo y otros proyectos disponibles en:

www.artstation.com/alvaro-hernandez

4. Desarrollo de personajes-ambientes-props. Bocetos y Artes finales

Desarrollo de John Monroe:





Character: JOHN MONROE / Álvaro Hernández



Primera solución:

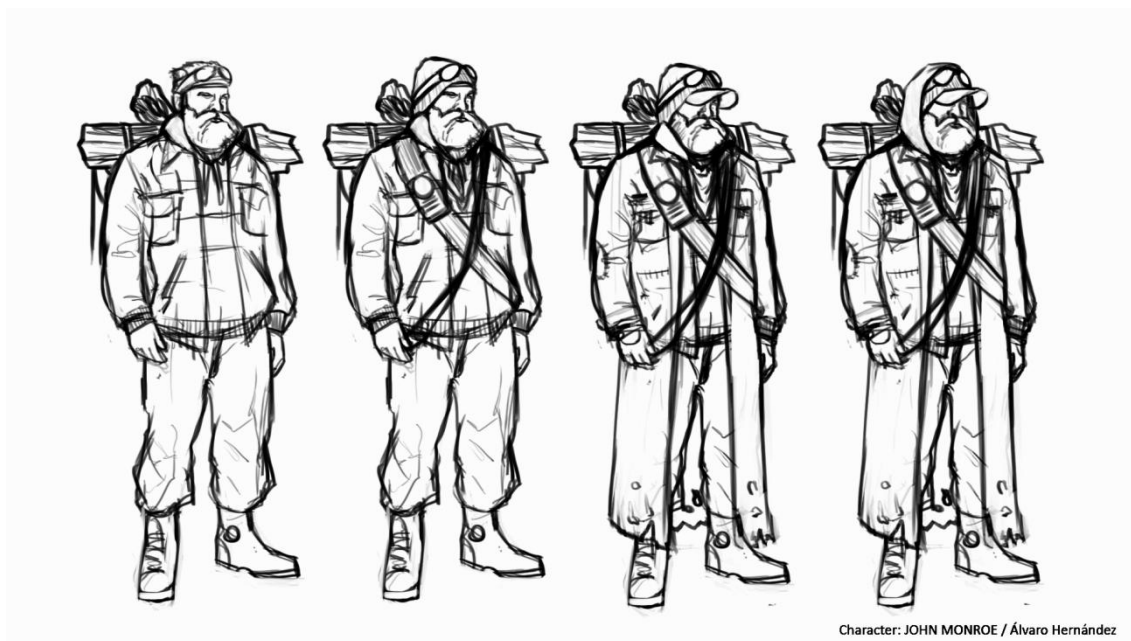


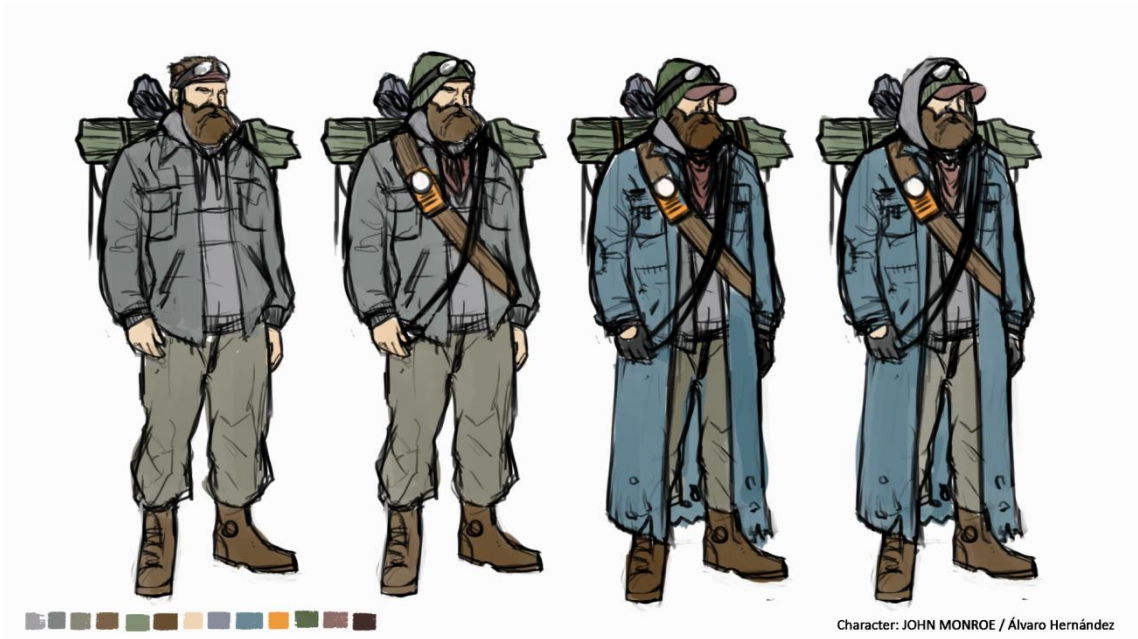






Segunda solución:







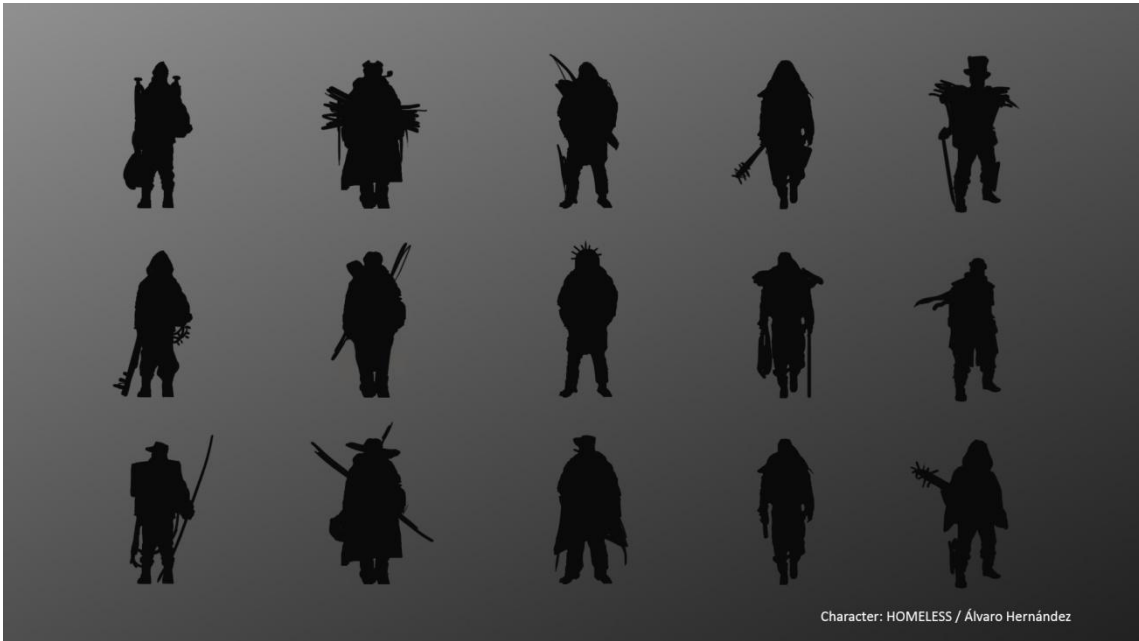




Desarrollo del vagabundo:



Character: HOMELESS / Álvaro Hernández

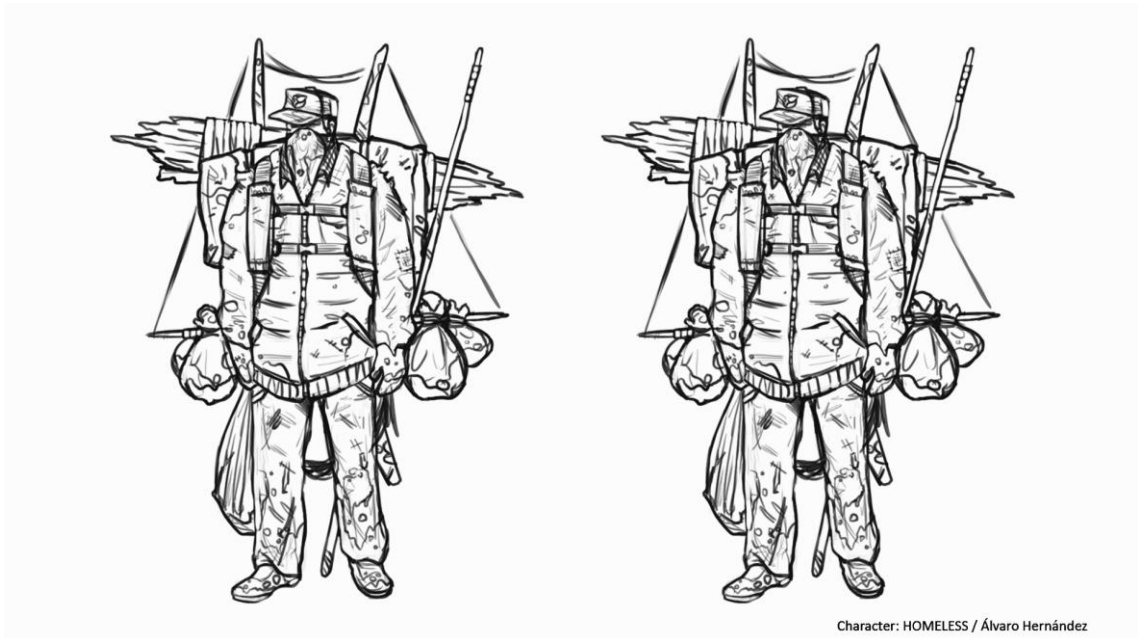


Character: HOMELESS / Álvaro Hernández





Character: HOMELESS / Álvaro Hernández



Character: HOMELESS / Álvaro Hernández



Character: HOMELESS / Álvaro Hernández



Character: HOMELESS / Álvaro Hernández

Dave:



Desarrollo de los mutantes:







Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

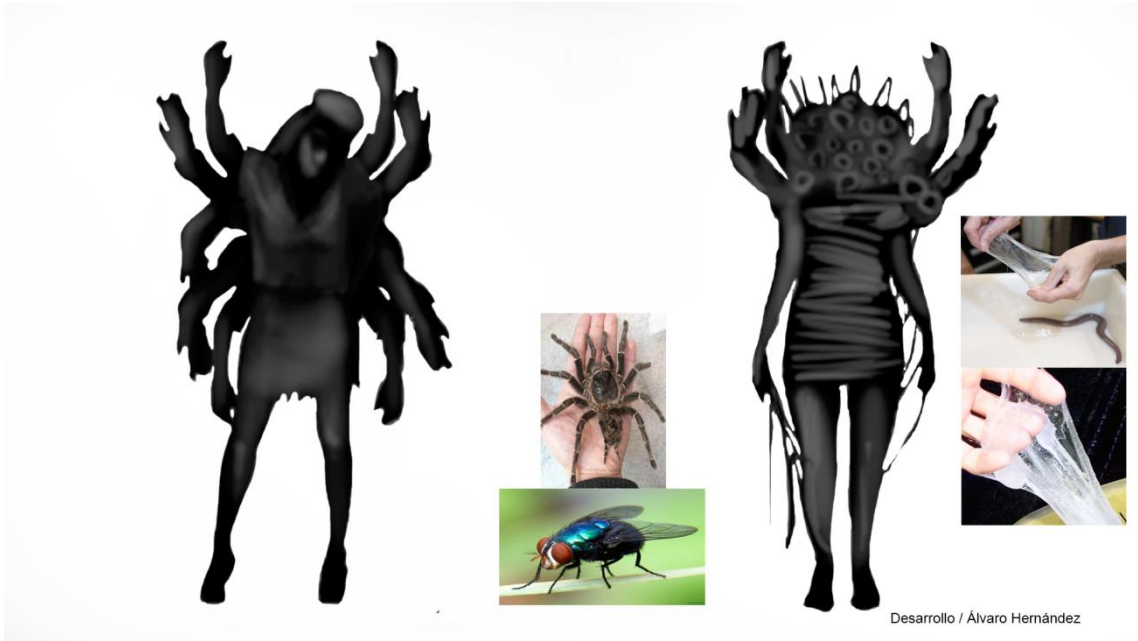


Character: MUTANTS / Álvaro Hernández



Character: MUTANTS / Álvaro Hernández

Character: MUTANTS / Álvaro Hernández





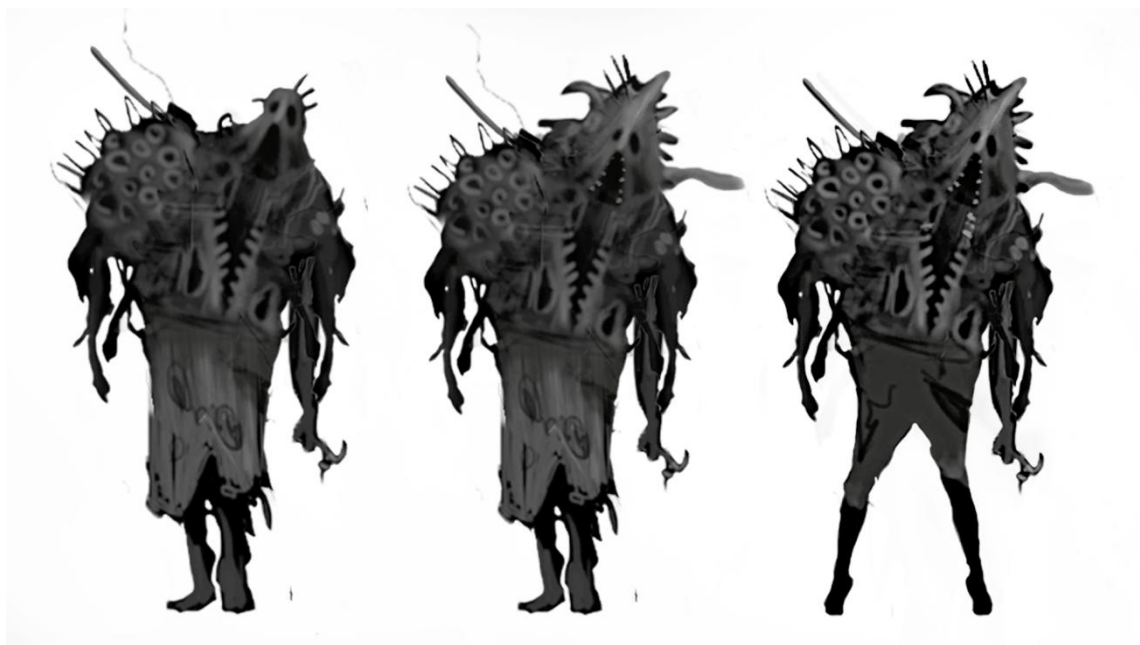
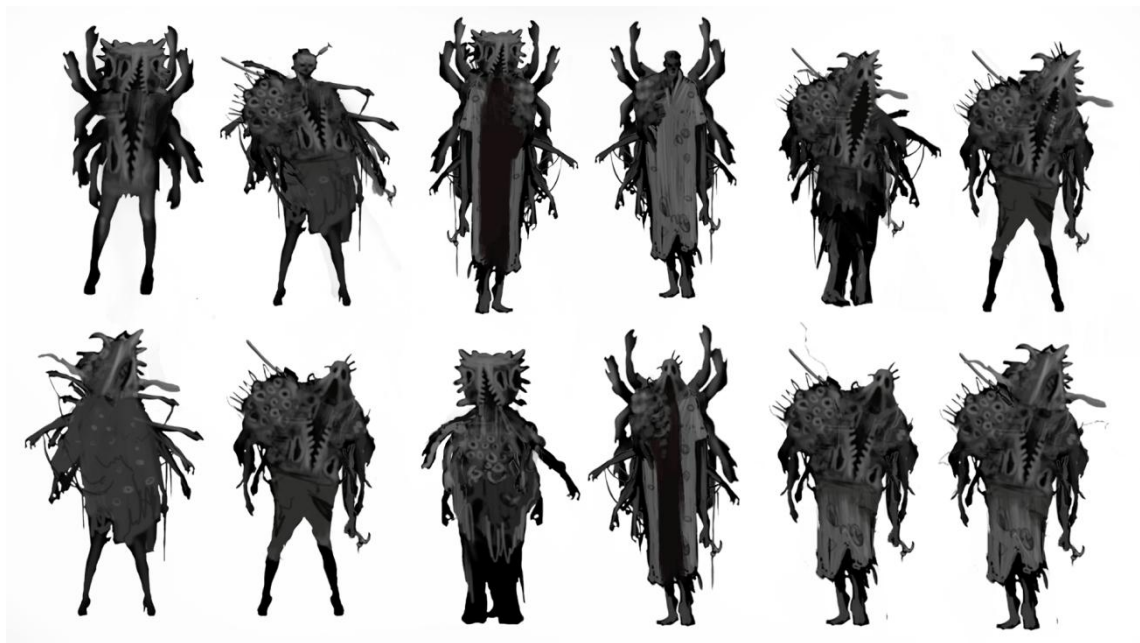










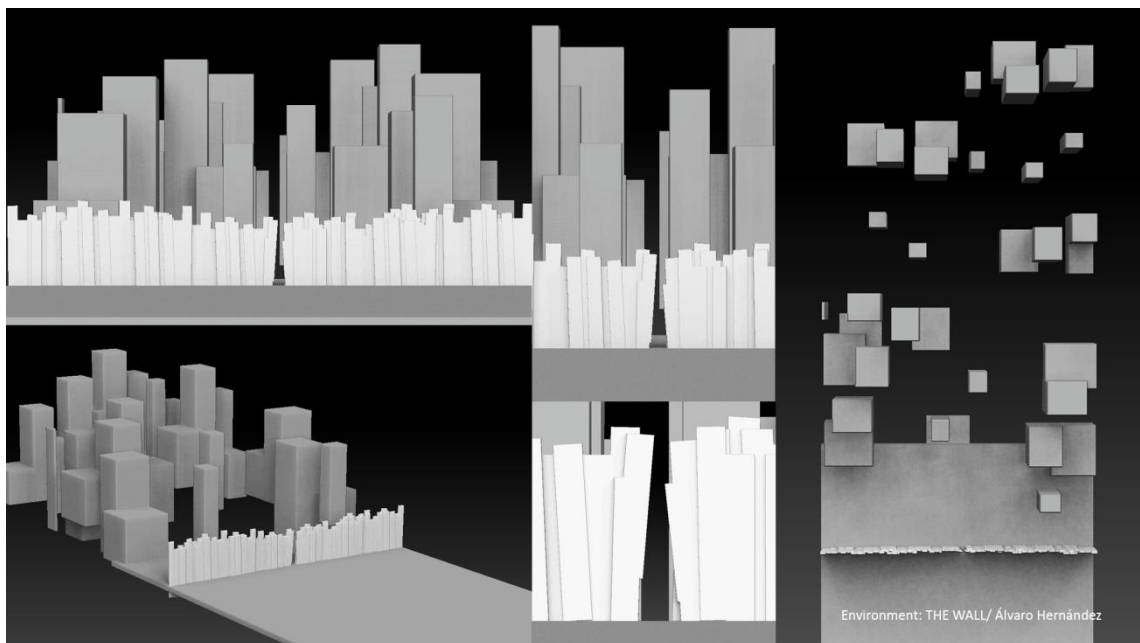
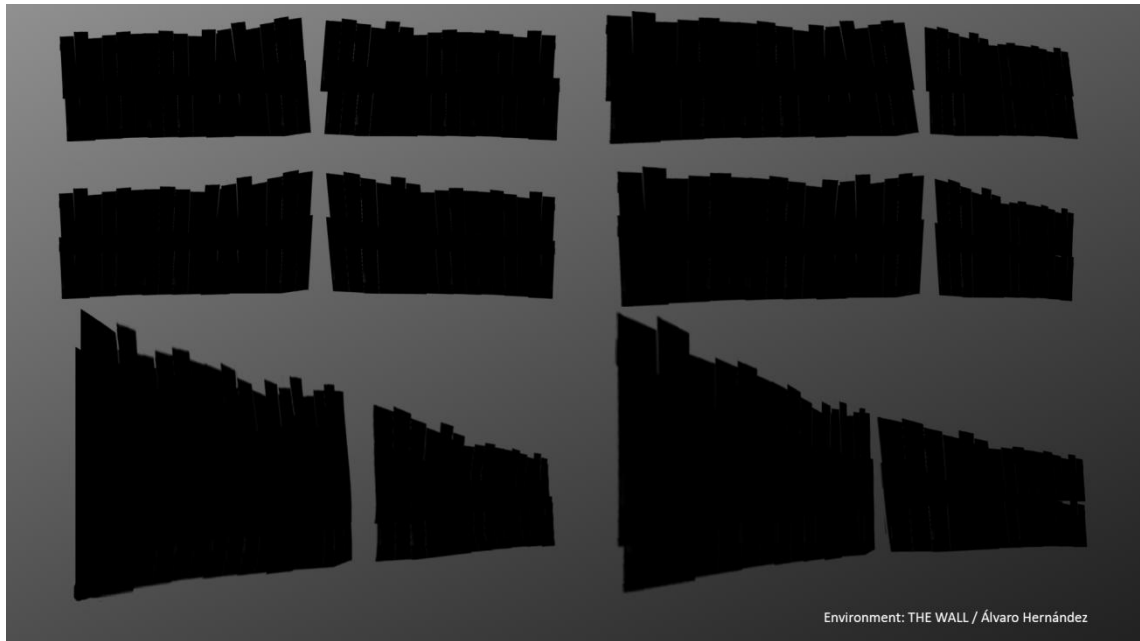








Desarrollo de El muro:







Environment: THE WALL / Álvaro Hernández

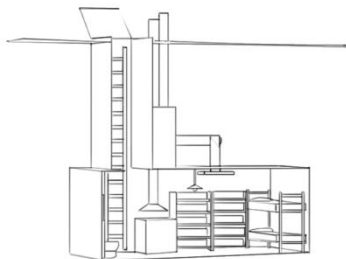
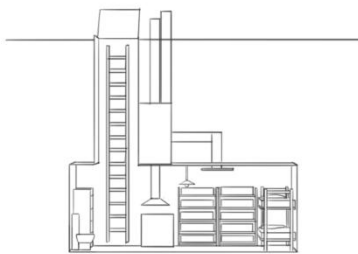
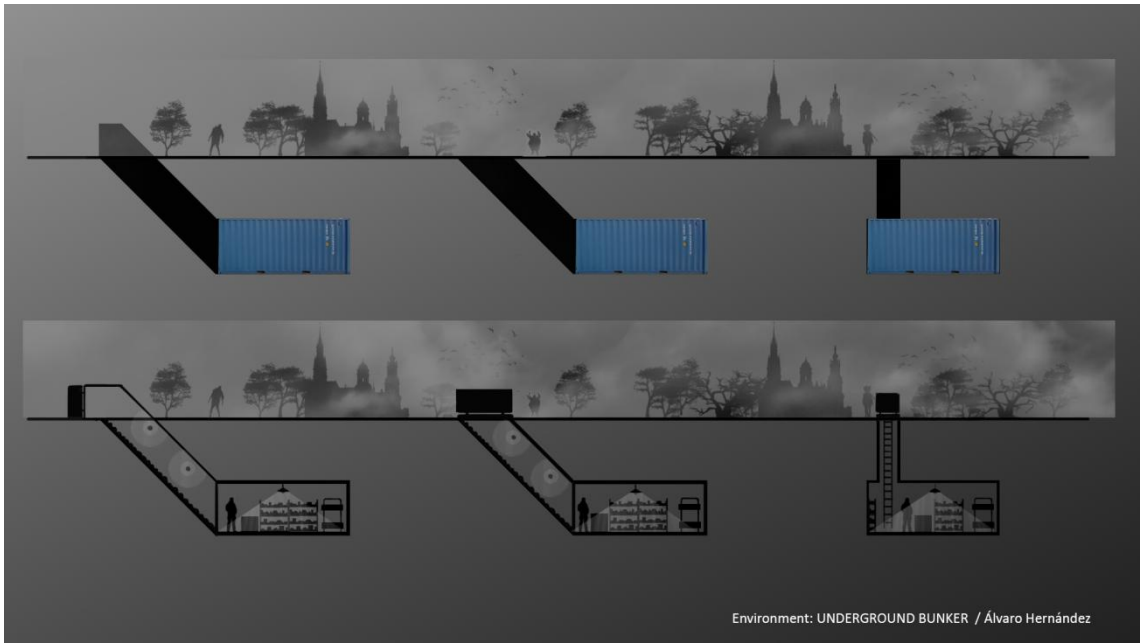


Environment: THE WALL / Álvaro Hernández

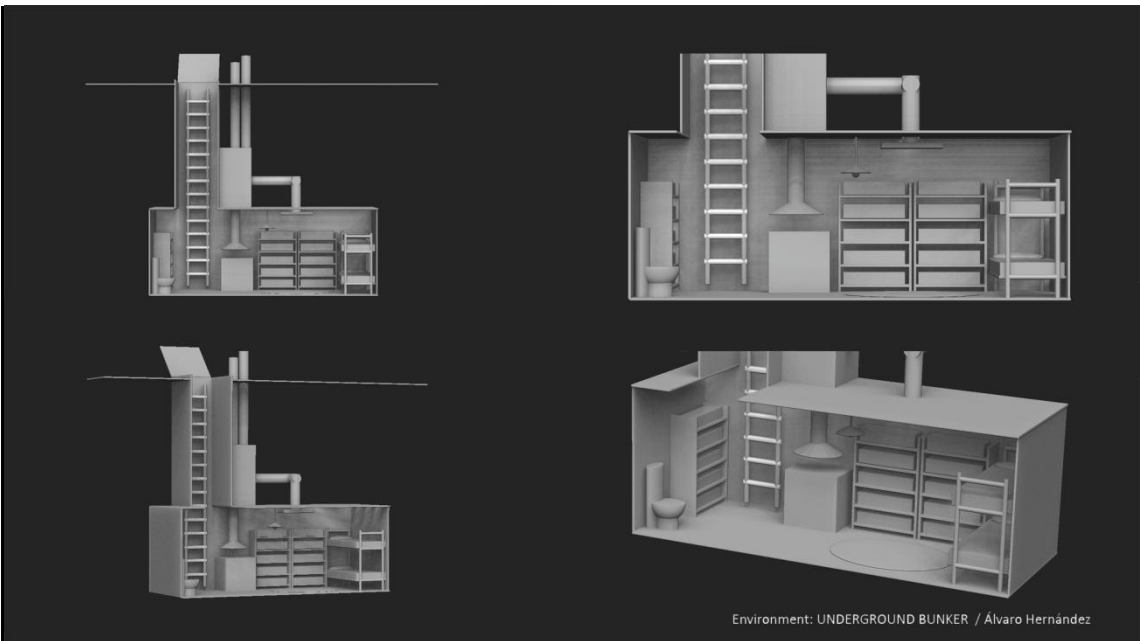
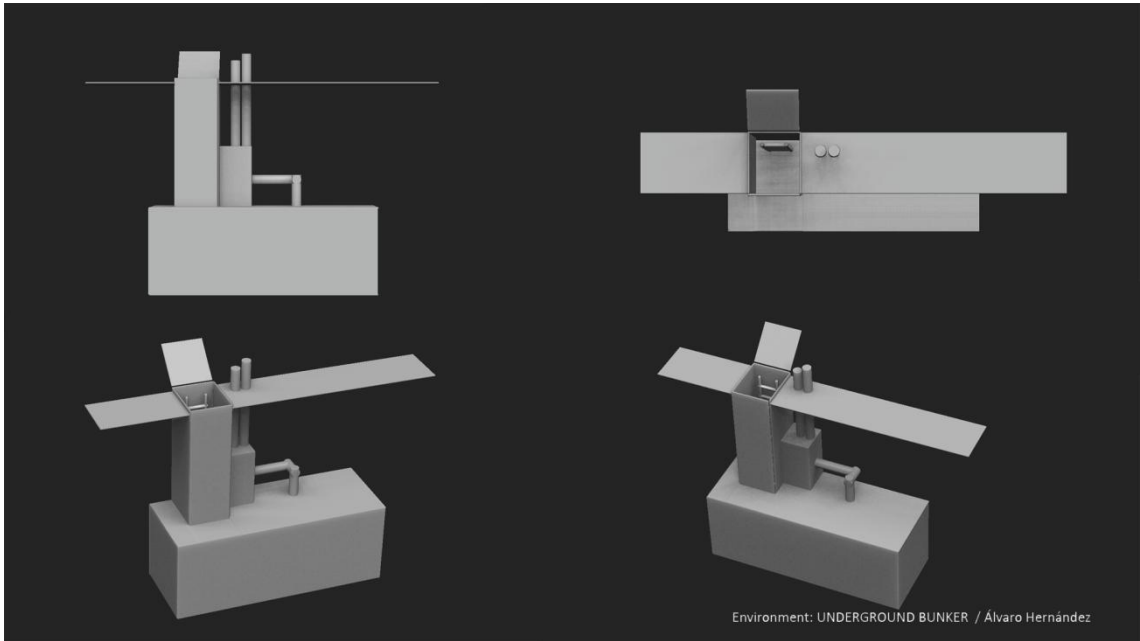


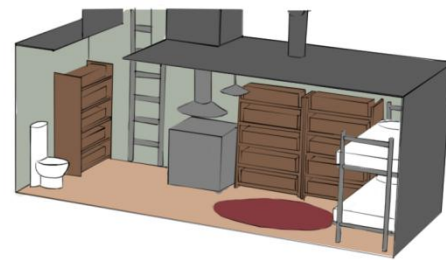
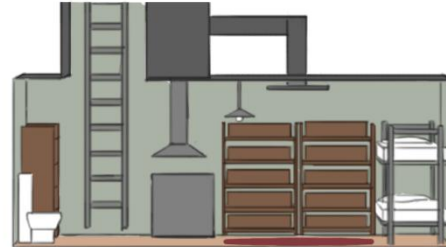
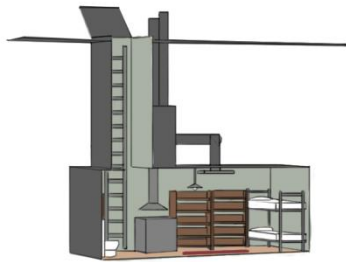
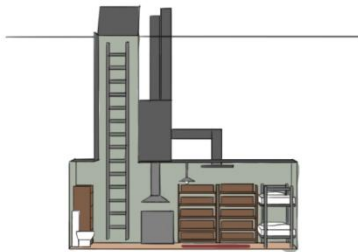


Desarrollo de Búnker subterráneo:

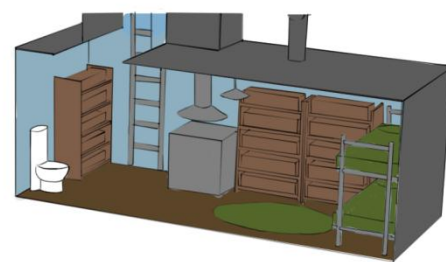
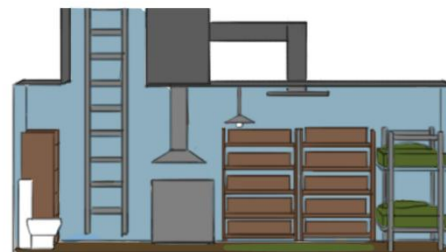
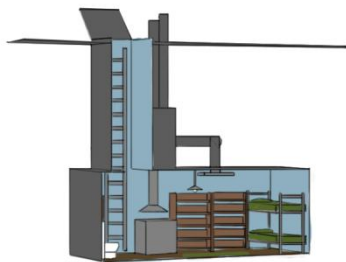
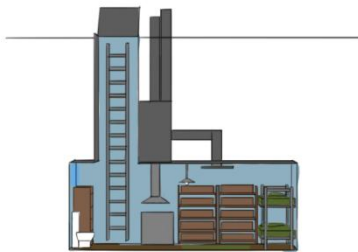


Environment: UNDERGROUND BUNKER / Álvaro Hernández

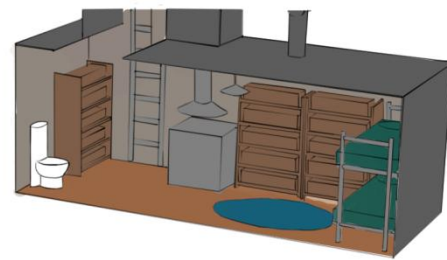
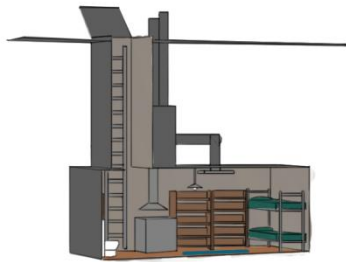
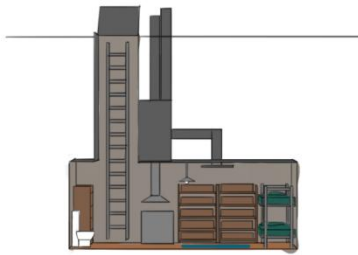




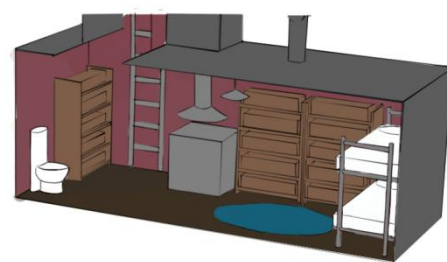
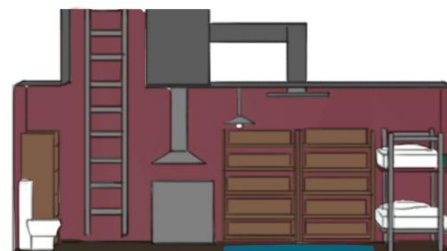
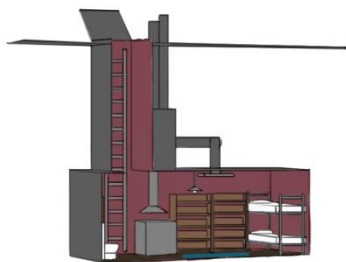
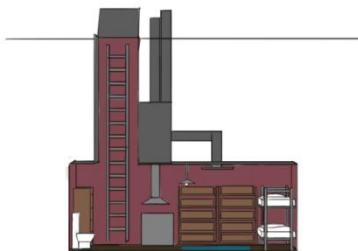
Environment: UNDERGROUND BUNKER / Álvaro Hernández



Environment: UNDERGROUND BUNKER / Álvaro Hernández

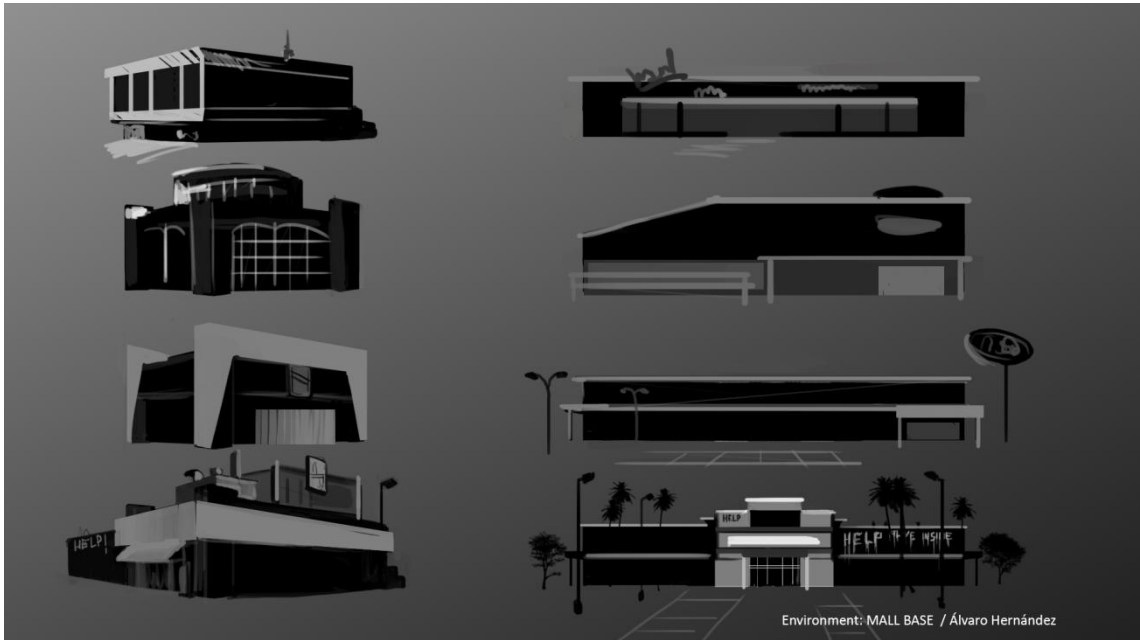
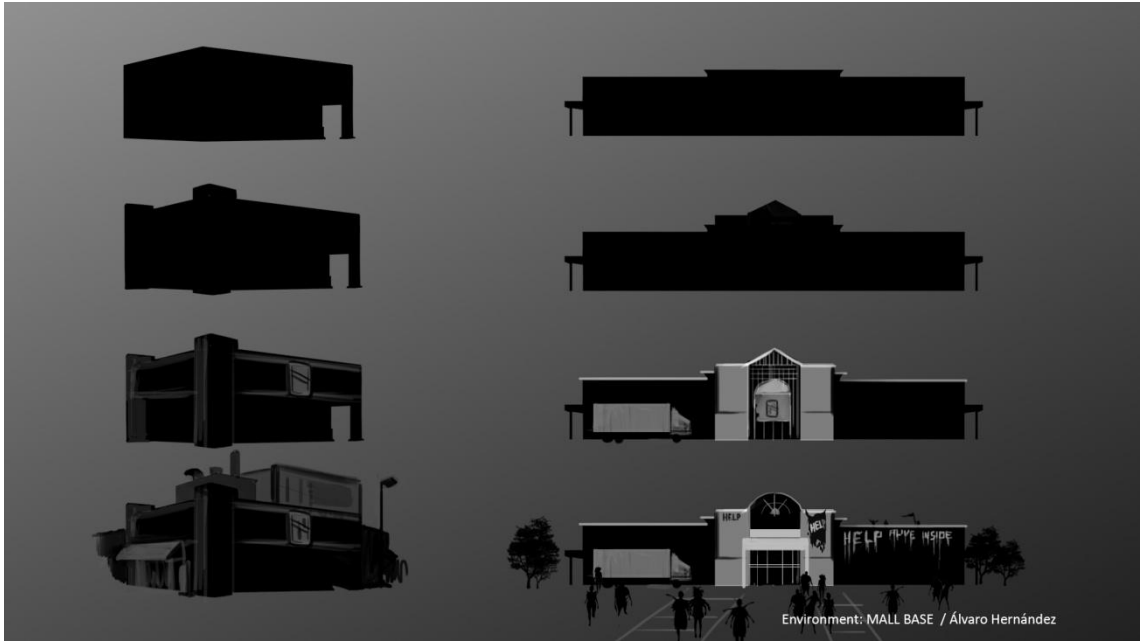


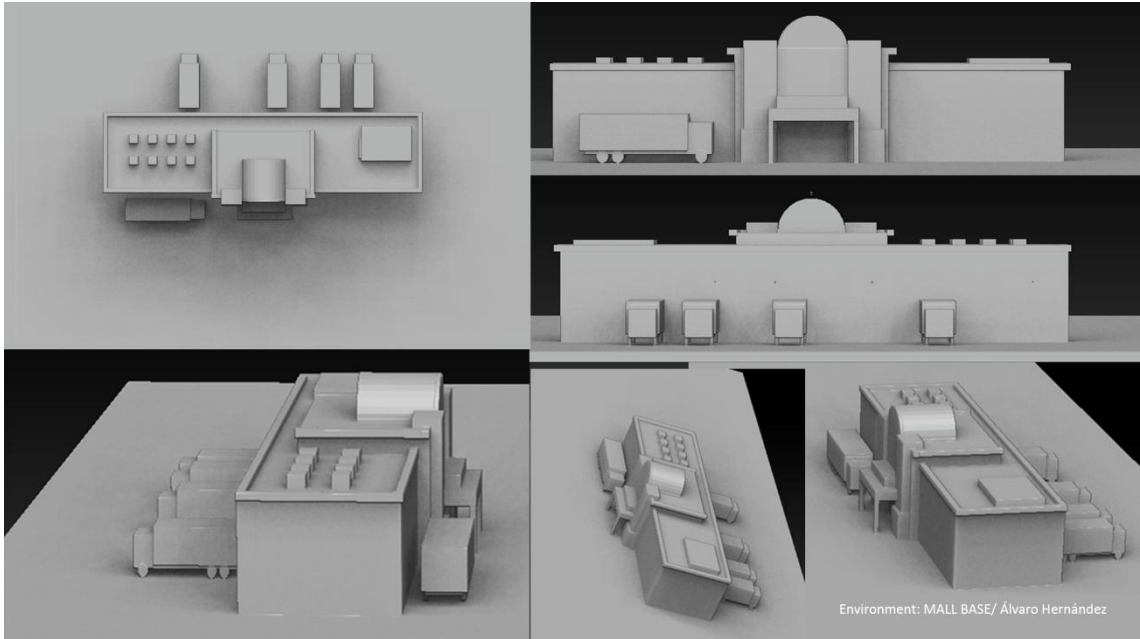
Environment: UNDERGROUND BUNKER / Álvaro Hernández

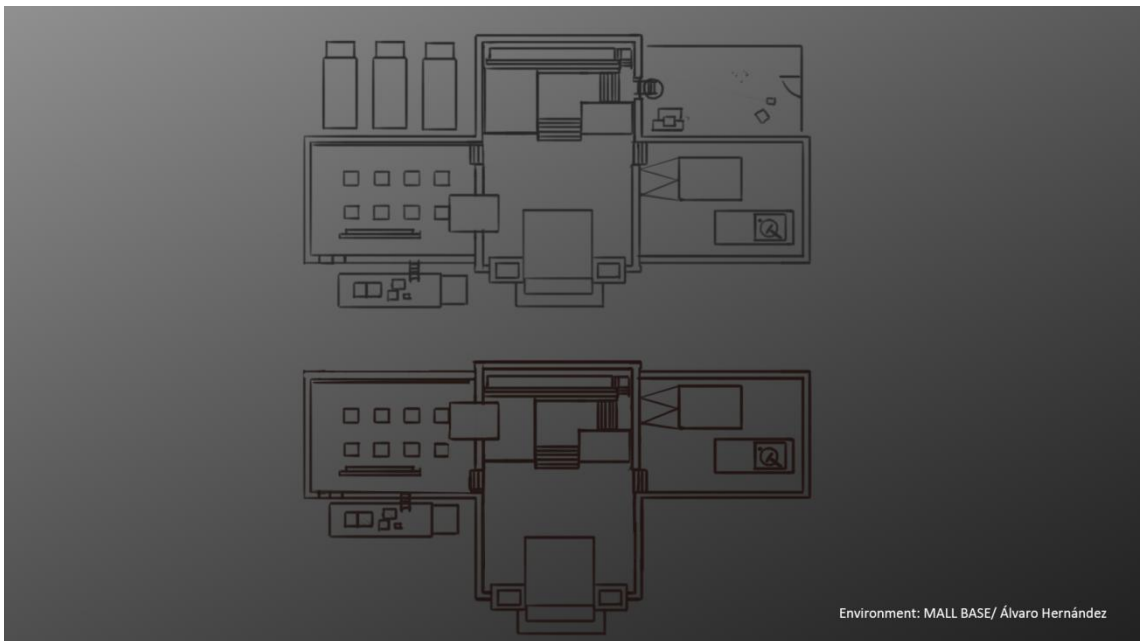


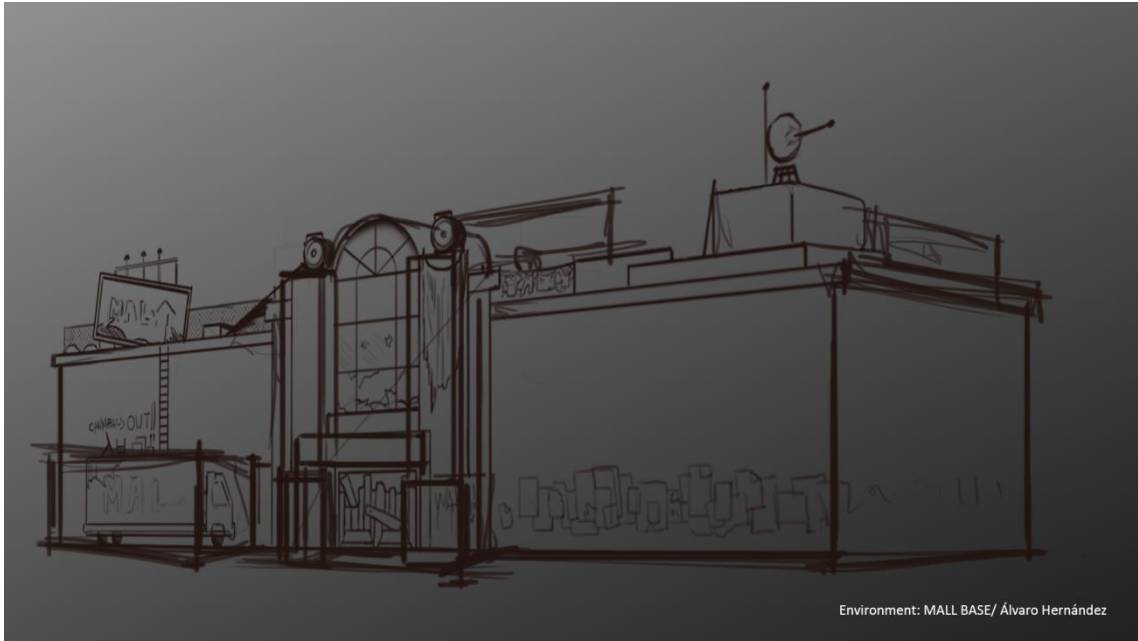
Environment: UNDERGROUND BUNKER / Álvaro Hernández

Desarrollo Base del centro comercial:

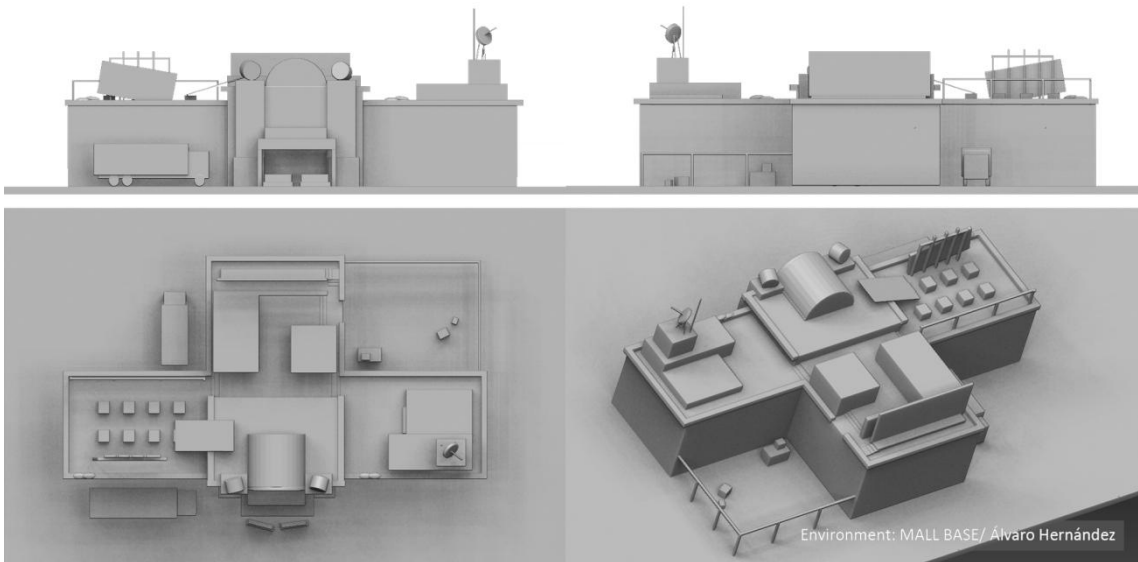




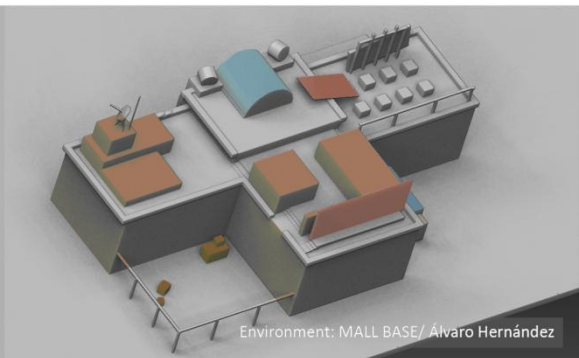
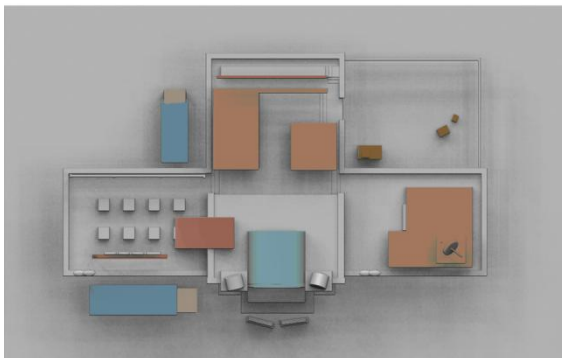
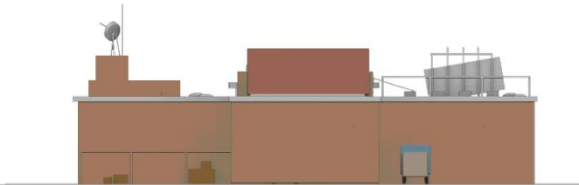
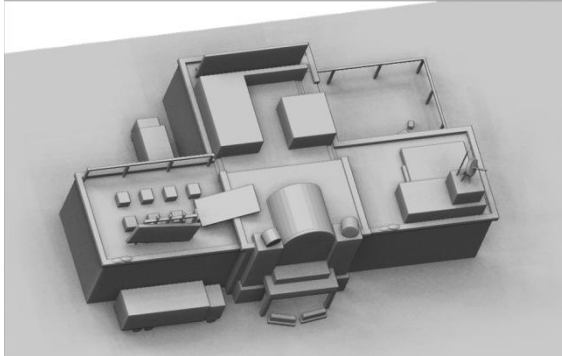
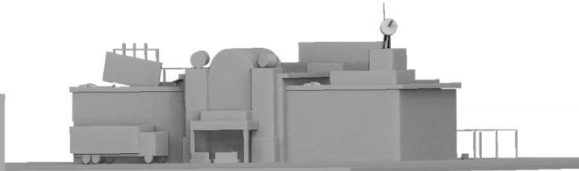
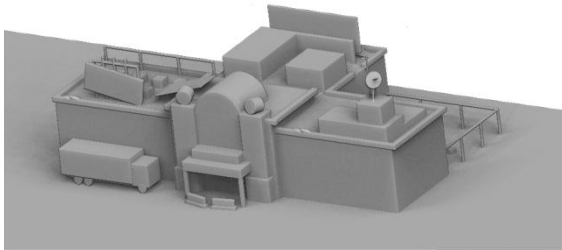




Environment: MALL BASE/ Álvaro Hernández



Environment: MALL BASE/ Álvaro Hernández





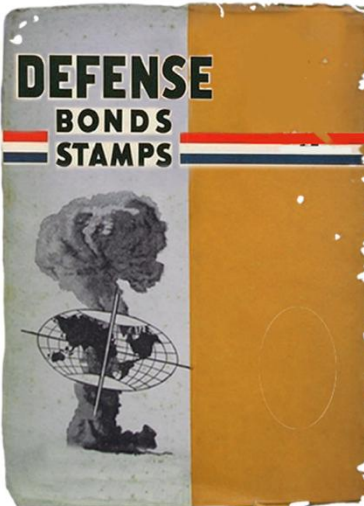
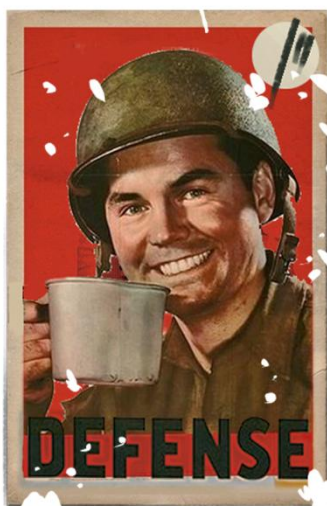
Desarrollo elementos centro comercial:











Desarrollo nivel 1:



Álvaro Hernández. Environment 1.

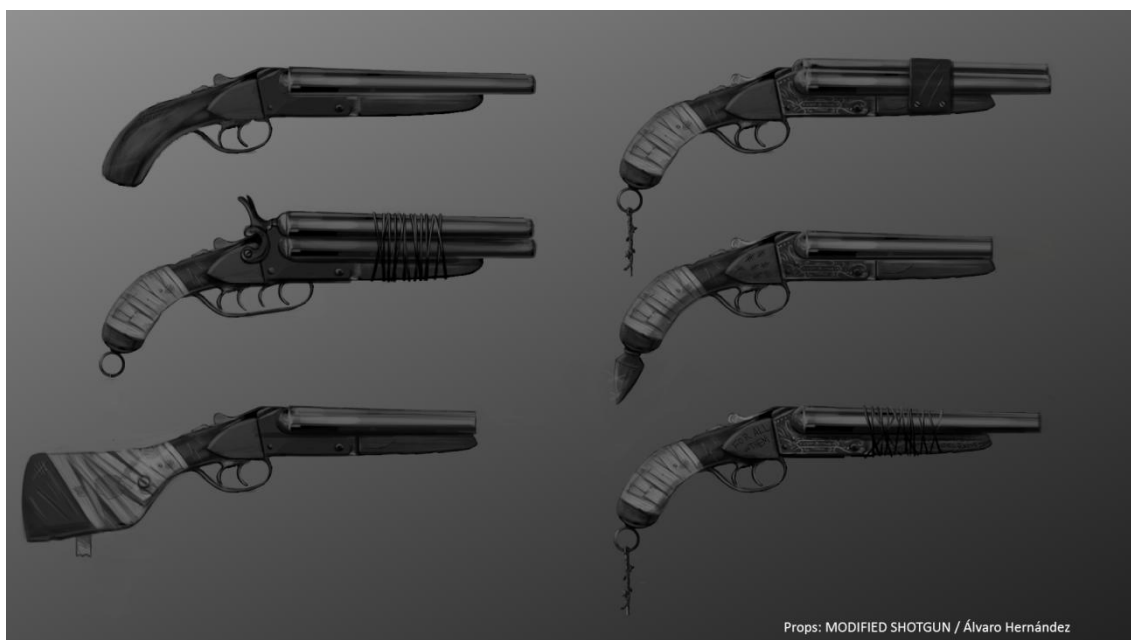


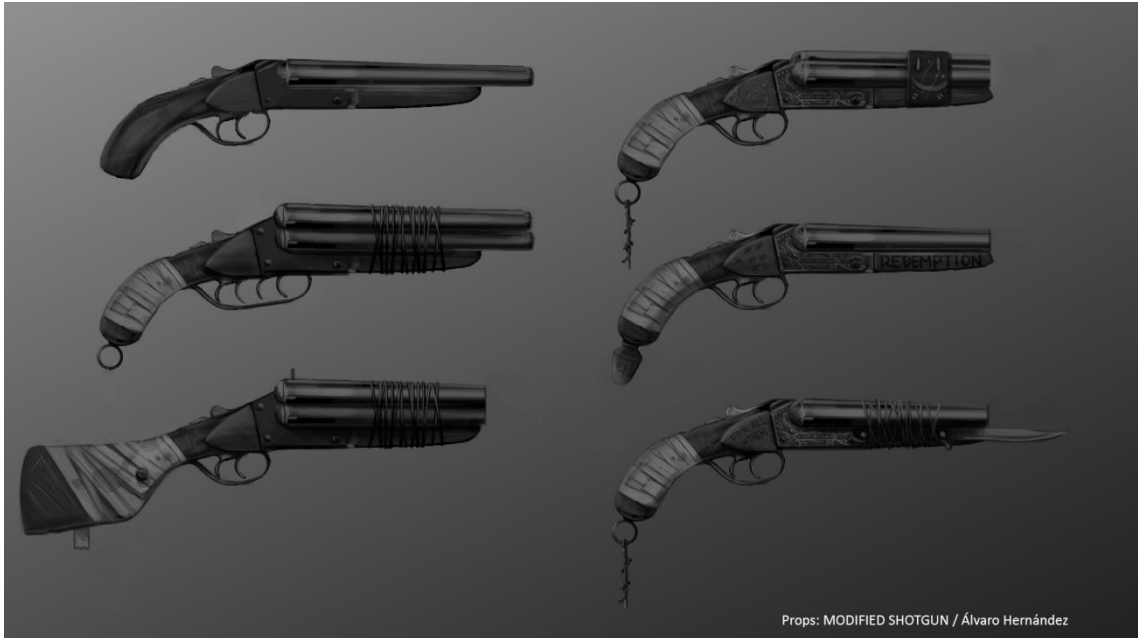
Álvaro Hernández. Environment 1.



Álvaro Hernández. Environment 1.

Desarrollo armas:







Props: MODIFIED SHOTGUN / Álvaro Hernández



Props: MODIFIED SHOTGUN / Álvaro Hernández



+



=



+



=



+



=



+



+



=



+



+



=



Álvaro Hernández. Weapons.





Desarrollo Mochila de John Monroe



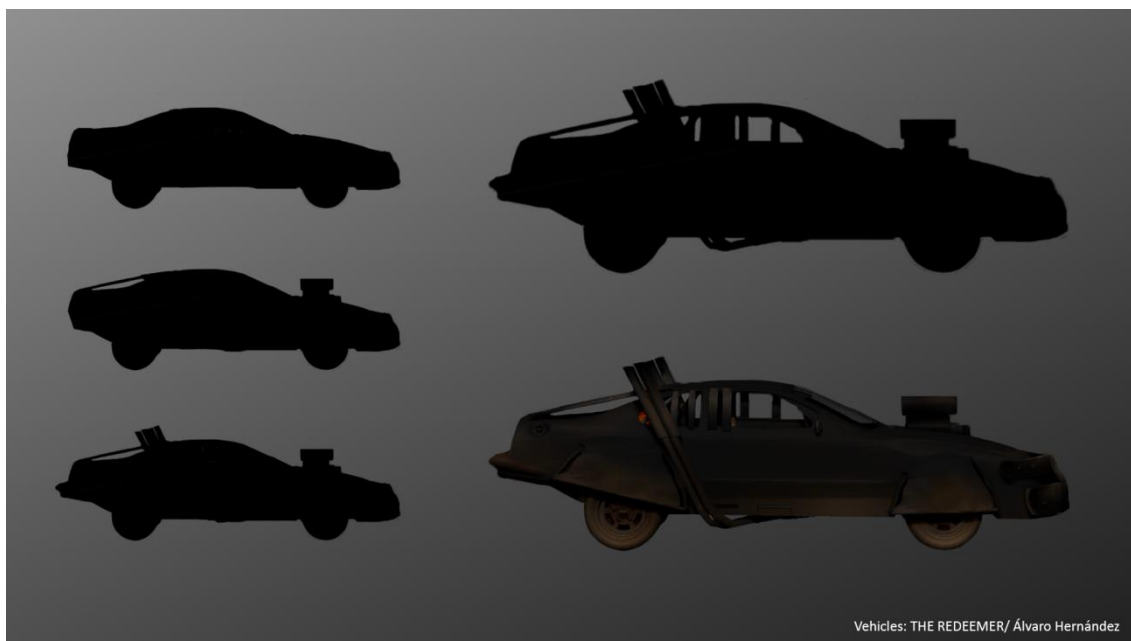


Props: BACKPACK / Álvaro Hernández



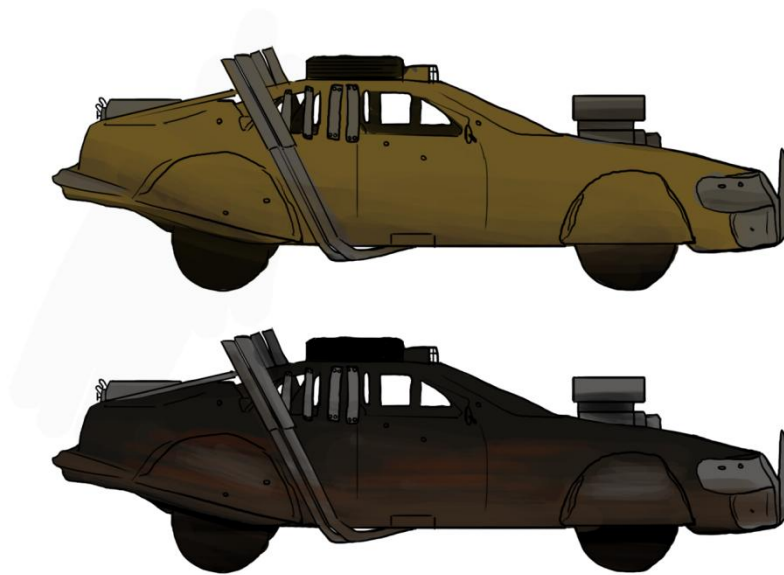
Props: BACKPACK / Álvaro Hernández

Desarrollo de El Redentor:

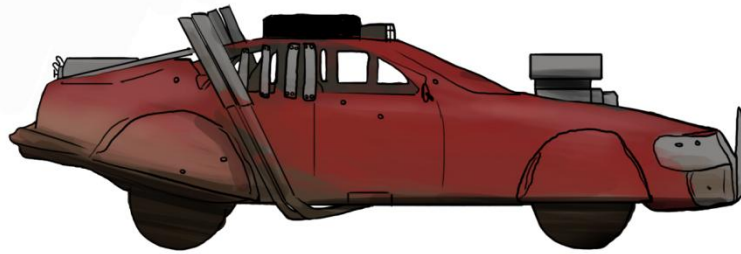
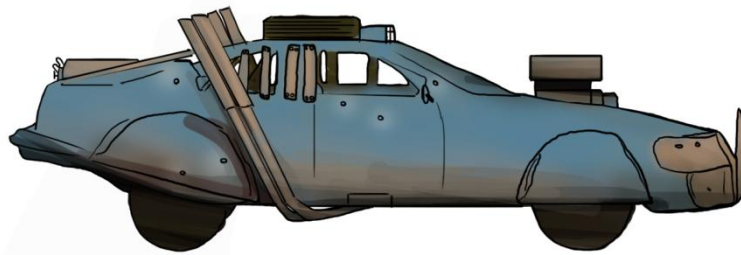




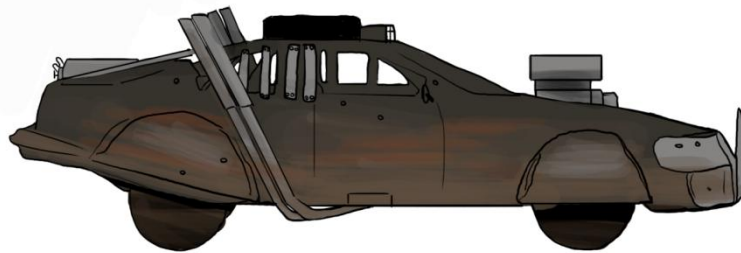
Vehicles: THE REDEEMER/ Álvaro Hernández



Vehicles: THE REDEEMER/ Álvaro Hernández



Vehicles: THE REDEEMER/ Álvaro Hernández



Vehicles: THE REDEEMER/ Álvaro Hernández

Desarrollo de Carro de vagabundo:





Vehicles: TROLLEY / Álvaro Hernández



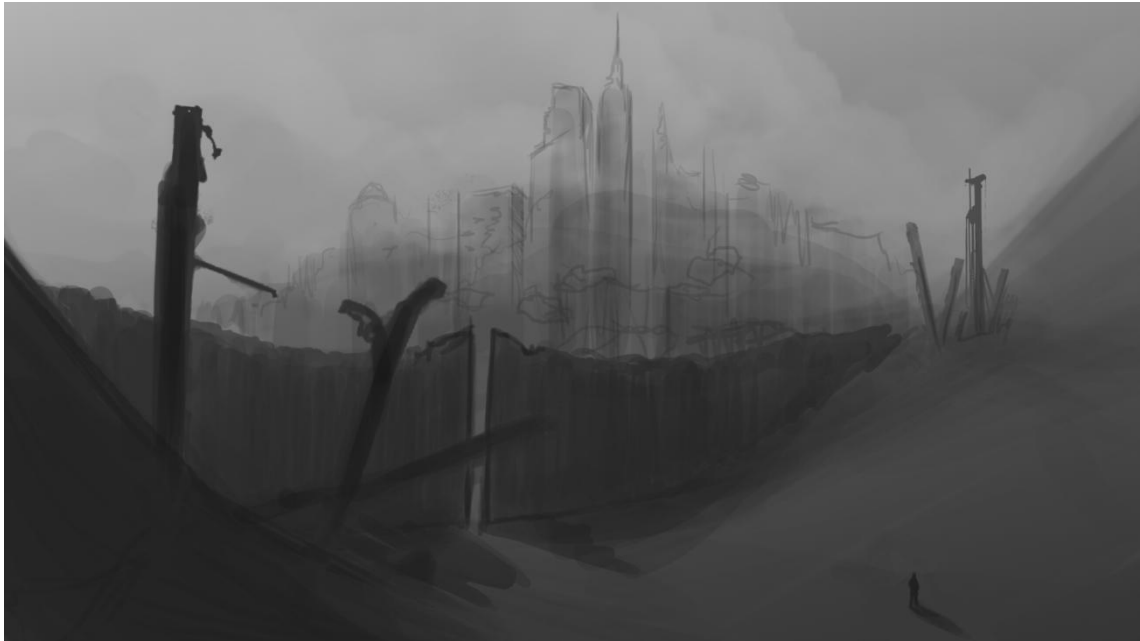
Vehicles: TROLLEY / Álvaro Hernández

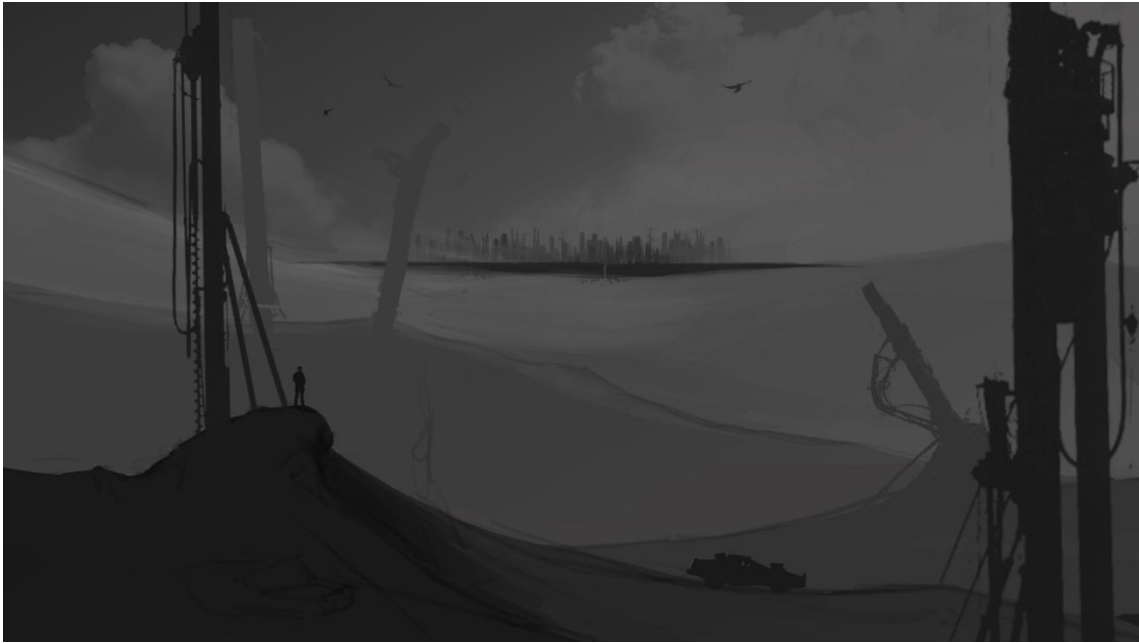
5. Composición-bocetos















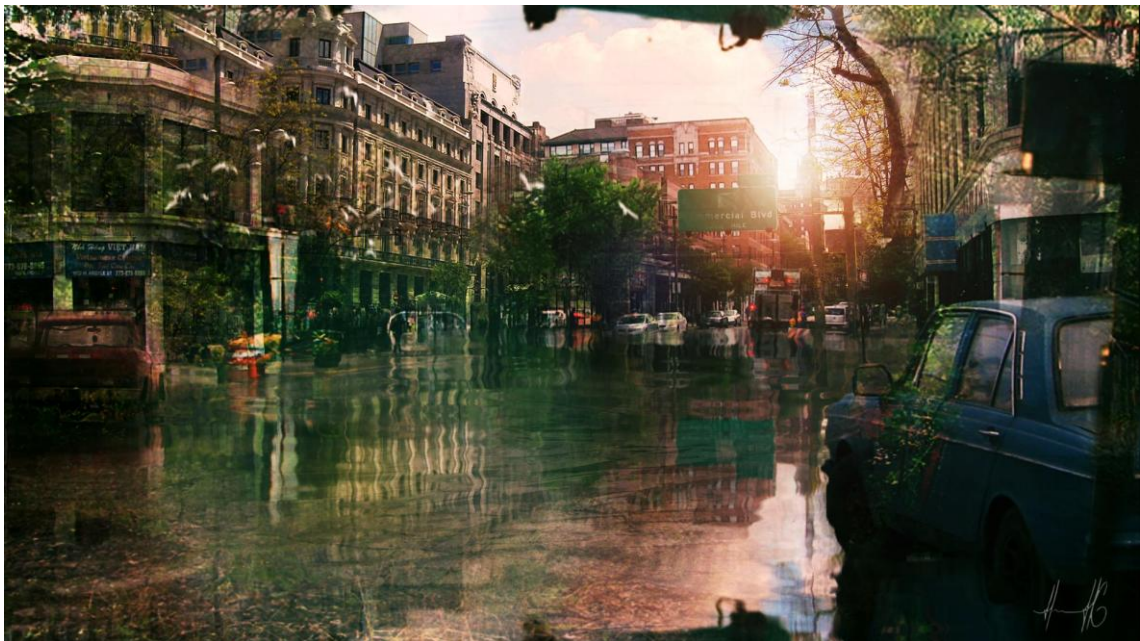
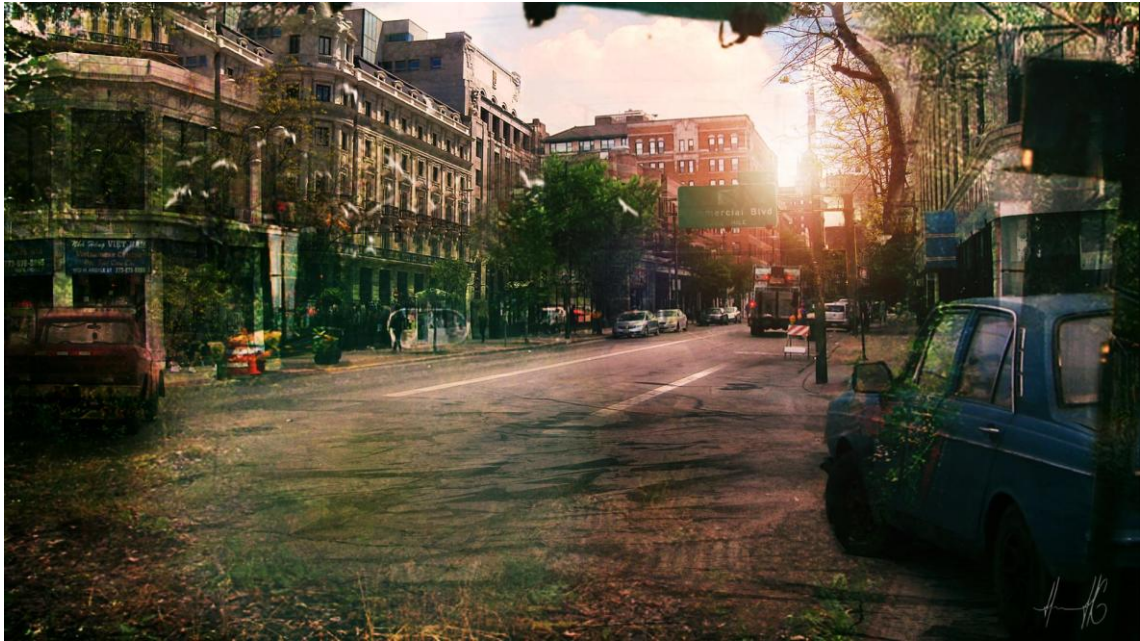
6. Composición-Artes finales

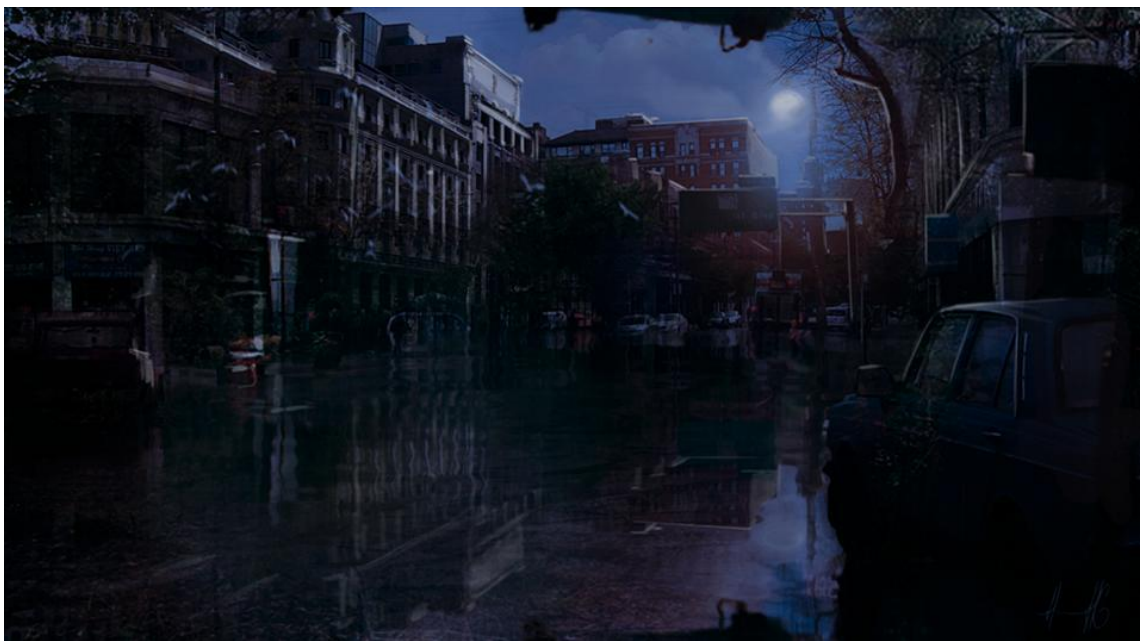


















Álvaro Hernández. Environment.



Álvaro Hernández. Environment.

