

TFG

LIBRO DE CONCEPT ART LA IMÁGEN DEL DRAGÓN

Presentado por Javier Franco Santacreu
Tutor: Carlos Plasencia Climent

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



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN / SUMMARY

Este proyecto consiste en la producción de una serie de ilustraciones, tomando como referente figurativo el dragón, que posteriormente formarán parte de un libro de *Concept Art*. Abarca tanto la parte de conceptualización teórica como la de diseño de personajes. Por cada personaje, se han incluido sus correspondientes bocetos y estudios morfológicos, así como estudios de color o composiciones, con la intención de recopilar todo el proceso de trabajo y juntarlo en una misma publicación, con la intención de mostrar técnicamente mi visión personal a cerca de estas criaturas de ficción.

This project consists in the production of a series of illustrations, taking as a figurative reference the dragon, which will later form part of a *Concept Art* book. It covers both the theoretical conceptualization part and the character design part. For each character, they have included their corresponding sketches and morphological studies, as well as color studies or compositions, with the intention of compiling the whole work process and putting it together in the same publication, with the intention of showing technically my personal vision to close of these fictional creatures.

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Concept Art, dragón, diseño de personajes, ilustración

Concept Art, dragon, character design, illustration

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer este proyecto a mi tutor, Carlos Plasencia, quien me ha resuelto las dudas y me ha ayudado a sacarlo adelante.

En segundo lugar, agradecer a mis padres el apoyo recibido en todo momento.

Para finalizar, quiero dar las gracias a mis amigos, por la ayuda y el apoyo que me han dado para llevar a cabo este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1. OBJETIVOS	5
2.2. METODOLOGÍA	5
2.2.1. <i>Conceptualización del personaje</i>	5
2.2.2. <i>Documentación</i>	6
2.2.3. <i>Producción</i>	7
3. CUERPO DE LA MEMORIA	7
3.1. LA IMAGEN DEL DRAGÓN	7
3.1.1. <i>El Dragón en Oriente</i>	8
3.1.2. <i>El Dragón en Occidente</i>	9
3.1.3. <i>El Dragón en el cine</i>	9
3.2. REFERENTES PERSONALES	11
3.2.1. J.R.R. Tolkien	11
3.2.2. <i>Cómo entrenar a tu dragón</i>	12
3.2.3. James Gurney	12
3.2.4. <i>Monster Hunter</i>	13
3.3. PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES	14
3.3.1. <i>Clasificación de dragones</i>	14
3.3.2. <i>Estudios y bocetos</i>	18
3.3.3. <i>Modelado 3D</i>	24
3.3.4. <i>Pruebas de color</i>	27
3.3.5. <i>Composiciones</i>	28
3.3.6. <i>Ilustraciones Finales</i>	30
4. CONCLUSIONES	31
5. BIBLIOGRAFÍA	32
5.1. WEBGRAFÍA	32
5.2. AUDIOVISUALES	33
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	33
7. ANEXO	34

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata de mostrar gráficamente mi visión personal a partir de la imagen establecida sobre las criaturas ficticias y fantásticas conocidas comúnmente como dragones, así como sus posibles representaciones dependiendo de sus características morfológicas, su hábitat, etc.

Inicialmente el proyecto se planteó como un bestiario¹ de dragones en el que se representarían mediante ilustraciones, trabajadas digitalmente, las diferentes variedades de dragones acompañadas de un texto explicativo a cerca de su forma de vida, datos relevantes, etc. Poco a poco la idea del proyecto fue derivando en algo más que un bestiario, pues no solo quería plasmar gráficamente los diseños finales de cada dragón, sino que además quería incluirlos en un universo medieval en el cual cohabitan seres humanos y dragones, los cuales han sido diseñados a partir de la hibridación de referentes como los dinosaurios, animales, otros diseños de dragones, así como aportaciones personales, dando a entender que tanto humanos como dragones han evolucionado simultáneamente. Así pues, el proyecto adquirió mayor complejidad y su naturaleza pasó a ser la de un libro de concept art, en el que tendría mayor protagonismo el apartado de los dragones pero que aun así estaría presente la parte de los humanos como los diversos escenarios que hay a lo largo del mapa.

Dada la dimensión de volumen y trabajo que un libro de *concept art* requiere, para este proyecto me he centrado única y exclusivamente en la producción de lo referente a la parte conceptual y gráfica de los dragones. En ella se ha llevado a cabo un estudio de referentes a nivel estético por cada uno de los personajes, así como una serie de bocetos preparatorios en los que se muestra primero una serie de siluetas de aproximación y luego bocetos empleados para entender la morfología de los dragones, seguido de un estudio de color y composición. Todo este proceso ha culminado en la realización de una serie de ilustraciones trabajadas digitalmente recopilando las claves anteriores y mostrando escenas en las cuales transcurre una acción en un momento de clímax determinado, en las cuales los dragones son protagonistas. Posteriormente estas ilustraciones formarán parte de un libro de *Concept Art* en el cual cada personaje tendrá una sección con el proceso de desarrollo, acompañado de un texto descriptivo del

¹ Del latín del Latín, *bestiarum*, es un compendio de bestias.

personaje como de información que atañe al mundo ficticio que se ha llevado a cabo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Los **objetivos principales** de este TFG son, por una parte, realizar una serie de ilustraciones mediante técnica digital teniendo como referente figurativo el dragón, llegando a obtener una serie de ilustraciones en las que se representan a los personajes en una acción y momento determinados. Por otra parte, pretendo aprovechar el producto final para poder complementar un portfolio profesional en lo referente al *Concept Art*.

Los **objetivos secundarios**, derivados del objetivo principal y que han ido creciendo según el proyecto iba avanzando, son los siguientes:

- Elaborar una metodología de trabajo específica, que abarque desde la conceptualización del personaje hasta la producción de la ilustración final.
- Consolidar los conocimientos adquiridos durante el Grado sobre dibujo, color, iluminación, etc, y aplicarlos en un proyecto profesional.
- Profundizar en la estética y en las posibles apariencias de los dragones.
- Crear un estilo propio a la hora de diseñar y desarrollar estas criaturas.

2.2. METODOLOGÍA

La mejor forma de optimizar los resultados en la producción de personajes, es conseguir llevar el proceso a un marco de producción estandarizado. Basándome en los conocimientos adquiridos en la asignatura de Morfología Estética, Ilustración 3D, los conocimientos derivados de mi propia experiencia y de las claves básicas a la hora de desarrollar el *Concept Art* de un personaje, expongo aquí el sistema empleado para la realización de este proyecto.

2.2.1. Conceptualización del personaje

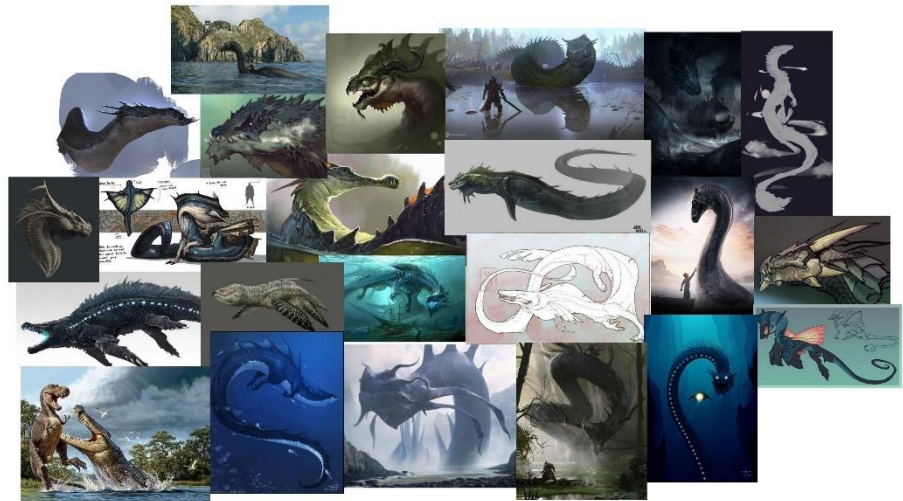
Lo primero es generar una idea base sobre el personaje a crear. Puesto que se trata de un trabajo de creación de personajes es conveniente elaborar una ficha descriptiva o *briefing*² en la que se explican las características tanto físicas como

² El briefing es un instructivo que sirve como punto de partida para una tarea.

emocionales del personaje. En este caso, se describe que tipo de dragón es, que aspecto tiene, en que hábitat vive, cuál es su estilo de vida, así como las características de la psique de estas criaturas, pues cada una tiene diferencias entre sí.

2.2.2. Documentación

Esta etapa conlleva una investigación documental iconográfica, para tener elementos conceptuales a mano con los que se resolverá el problema visual planteado. Como referencia tomo a otros animales, dinosaurios y dragones o seres ficticios que comparten dichas características. Se estudian rasgos de personajes procedentes de obras cinematográficas o literarias, preferentemente las que están ambientadas en mundos fantásticos y medievales como por ejemplo *Avatar*, *Juego de Tronos*, *Como entrenar a tu Dragón*, etc. Una vez se tiene recopilada cierta documentación iconográfica sobre cada uno de los dragones, se juntan estas imágenes en un mismo documento, formando un *moodboard*³ o tabla de inspiración, herramienta que se usa en la asignatura de Ilustración 3D. Se trata de una herramienta gracias a la cual se consigue tener las ideas más claras a la hora de avanzar o empezar un proyecto. Cada *moodboard* se realiza no solo en función de la estética de cada personaje, si no a demás teniendo en cuenta un criterio de búsqueda relacionado con la mentalidad, la paleta cromática, la parte emocional, etc.



Moodboard del Dragón Oceánico.

³ Recopilación de imágenes a modo de *collage* que tratan un mismo tema.

2.2.3. Producción

Partiendo de los rasgos físicos y expresivos extraídos del análisis de referentes recopilados en un *moodboard*, intento deducir su apariencia física enumerando de modo sintético y conciso, los aspectos generales más relevantes de su morfología y de su carácter, que estarán presentes definitivamente en el diseño final (complexión, fisonomía, anatomía, color, carácter, etc.). A continuación, y solo después del proceso anterior, empiezo a conceptualizar visualmente el dragón. Esta es una etapa de bocetaje donde se generan variantes de la propuesta, en el que se exploran distintas alternativas con los requisitos físicos deducidos en la etapa anterior. Estas aproximaciones no tienen una regulación estricta.

La cantidad, la técnica o la calidad quedan subyugadas a la transmisión del concepto definido anteriormente. De esta manera para cada personaje que he realizado, he realizado bocetos a línea, por lo general en digital, no más grandes de un formato A4 en los que voy anotando distintos rasgos que se me ocurren y que creo pueden funcionar en la ilustración definitiva (posiciones, cornamentas, variaciones morfológicas, etc.). Cuando siento que tengo suficiente bocetaje para entrar con la idea definitiva, procedo a realizar las composiciones, en las cuales posiciono al personaje en un entorno realizando una acción, como si de una fotografía se tratase, en la que se inmortaliza el momento. Una vez tengo decidida la composición de la ilustración final procedo a pintar digitalmente utilizando el software *Photoshop CC 2018*, proceso del cual hablaré más adelante.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. LA IMAGEN DEL DRAGÓN

Considero necesario comenzar este capítulo introduciendo como a través de los siglos ha evolucionado la figura del dragón hasta ser llevada al cine hoy en día.

Antiguamente la creencia en dragones se sustentaba entre otras razones, al descubrimiento de fósiles de dinosaurios o de pterosaurios⁴, los cuales llevaban a las diferentes culturas a imaginar seres parecidos. Quiero recalcar la importancia de los dinosaurios en cuanto a la representación de los dragones a

⁴ Son un orden extinto de *saurópsidos arcosaurios* voladores que existieron durante casi toda la Era Mesozoica.

lo largo de la historia, así como en mis representaciones, pues a nivel formal y anatómico, los dragones se asemejan a los dinosaurios. Se podría decir que los dragones son hibridaciones de dinosaurios con partes de otros animales, como alas, cuernos, escamas, etc. Así como los cocodrilos del Nilo, una especie reducida actualmente, fueron encontrados en tiempos arcaicos en el sur de Europa tras haber nadado a través del Mediterráneo, por lo que pudieron ser un elemento de inspiración para los mitos de dragones.

Según la cultura que los ha representado, la imagen y figura del dragón ha variado; de hecho, existen dos grandes vertientes en las que se ha popularizado la imagen de estas criaturas: Occidente, que recoge las tradiciones europeas y de la mitología griega, y Oriente, que reúne principalmente los países de China, Japón y Corea.

3.1.1. El Dragón en Oriente

En Oriente, el dragón siempre se ha considerado una criatura benéfica y un símbolo de buena fortuna. A diferencia de sus congéneres occidentales, los dragones orientales no escupen fuego ni tienen alas, aunque normalmente pueden volar gracias a la magia. Un dragón típico de Oriente, concretamente de China (pues es de donde son originarias estas representaciones) tiene escamas de pez, ojos de langosta, bigotes largos como los de un siluro, cola de serpiente, cuernos de ciervo, nariz de perro, melena de un león, garras de águila y morros de un buey.

En las leyendas chinas hay dragones que vigilan los cielos, dragones que traen la lluvia, y dragones que controlan los ríos y arroyos. En Japón, donde se los tiene por seres sabios, amables y siempre dispuestos a ayudar, los dragones han sido, durante siglos, el emblema oficial de la familia imperial.

Los dragones chinos y japoneses simbolizan el poder espiritual supremo, el poder terrenal y celestial, el conocimiento y la fuerza, y por lo tanto son benévolos. El dragón es la insignia más antigua del arte de estos países. Proporcionan salud y buena suerte y viven en el agua. Según las antiguas creencias chinas, traen la lluvia para la recolección. Por eso el dragón se convirtió en el símbolo imperial de ese país.

Corea también tiene sus dragones, de similar forma carácter positivo.



The Dragon. Obra de Utagawa Kunisada II.

3.1.2. El Dragón en Occidente

La cultura occidental ha imaginado a los dragones como reptiles gigantes y alados, inspirados en las serpientes y otros reptiles, como los cocodrilos, caimanes y gaviales. Añaden a estas criaturas rasgos tomados de otras especies de animales (alas, cuernos) o elementos fantásticos (un aliento de fuego). Por lo general estos dragones han sido representados como criaturas que poseen una avaricia y codicia insaciables que les conducen a devastar poblaciones enteras para apilar gigantescos tesoros.



Uccello, Paolo. "San Jorge y el Dragón" (1456, óleo sobre lienzo, National Gallery, Londres).

En el arte cristiano del Medievo simboliza el pecado y al aparecer bajo los pies de los santos y mártires representa el triunfo de la fe y los reinos cristianos sobre el diablo. La leyenda de San Jorge y el dragón, muestra claramente este significado.

En el simbolismo medieval la idea de lucha contra dragones sirvió para fortalecer la motivación de los reinos cristianos. Se ilustraban a menudo también como representaciones de la herejía y la traición, pero también de cólera y envidia, y presagiaban grandes calamidades. Varias veces significaban la decadencia y la opresión, aunque sirvieron también como símbolos para la independencia, el liderazgo y la fuerza.

En la pauta del *viaje del héroe*, los dragones representaron el obstáculo o el temor, y el paso necesario para volver al hogar, y como muchos dragones se presentan también como la encarnación de la sabiduría, en esas tradiciones matar a uno de ellos no sólo daba acceso a sus riquezas sino también significaba que el caballero había vencido a la más astuta de las criaturas. Otra faceta del dragón en la mitología clásica de la época caballeresca es el dragón como guardián que custodia o secuestra princesas en sus castillos.

En el occidente de la actualidad es casi siempre concebido como una criatura malvada, poderosa y cruel, estereotipo extraído tanto de las antiguas leyendas como de las más modernas películas.

3.1.3. El Dragón en el cine

Fue a partir de la década de los ochenta cuando empezó a explotarse la figura del dragón en la gran pantalla, no solo como un ser malvado y codicioso que ansía el poder por encima de todo, si no que poco a poco a su rol como personaje se le va dotando de otros valores e intenciones que veremos a continuación.



Fotograma de la película "La historia interminable (1983)" en el que aparece Fújur.

Puesto que no todas las películas en las que aparecen dragones son igual de relevantes, nombraré aquellas que considero que tienen importancia en cuanto al diseño de estas criaturas y sus motivaciones como personajes.

En “*La historia interminable (Wolfgang Petersen,1983)*” se nos presenta a *Fújur*, un dragón blanco de la suerte. Estos dragones son criaturas del aire y del buen tiempo, de una alegría desenfrenada, y a pesar de su colosal tamaño, son ligeros como una nube de verano, por eso no necesitan alas para volar. En esencia el diseño de este dragón parece el de un dragón chino.

“*Dragonheart (Rob Cohen,1996)*”, conocida en España como *Corazón de Dragón*, considero que es uno de los mejores ejemplos, pues el diseño de *Draco* (el dragón) a nivel formal y psicológico está muy bien conseguido. En este caso, *Draco* es el último dragón vivo y a pesar de no tener aprecio por los humanos, aquellos que mataron a sus congéneres, es una criatura noble, que respeta el honor por encima de todo. Parecido a este caso también se nos presenta “*Eragon (Stefen Fangmeier,2006)*” película en la cual contamos con el protagonismo de *Saphira*, una dragona mágica de escamas azules. En estos tres ejemplos se nos presentan dragones bondadosos, inteligentes, con una predisposición por el bien y con la capacidad de hablar y comunicarse con los humanos.

Por otra parte, tenemos películas como “*El Imperio del Fuego (Rob S. Bowman,2002)*” en la que más allá de su argumento, se nos presentan a los dragones como una plaga de rápida reproducción que permanecía dormida bajo la ciudad de Londres, hasta que llegado el momento despiertan y destruyen todo a su paso. En este caso los dragones son criaturas diabólicas, que solo pretenden alimentarse hasta que ya no quede nada que devorar.

En la saga de *Harry Potter* pueden verse dragones en varias ocasiones. En este caso estas criaturas mágicas son presentadas como si de animales se tratase, sin la capacidad de hablar o mostrar comportamientos “humanos”, aun así son seres poderosos dentro del universo de J.K.Rowling.

Otra referencia iconográfica en cuanto a los dragones la podemos encontrar en “*Avatar (James Cameron,2009)*” en las criaturas voladoras llamadas *Ikan*. Presentadas como seres alienígenas que vuelan y que describen una gran variedad de colores, su diseño recuerda al de un dragón, además de otros animales como las mariposas, aunque ni tiran fuego ni tienen escamas. En la película, los personajes podían montar a estas bestias, pero solo si una de ellas les atacaba con intención de matar.



Fotograma de la película “*Dragonheart (1996)*” en el que aparece *Draco*.



Fotograma de la película “*Avatar (2009)*” en el que Jake vuela con su *ikran*.

3.2. REFERENTES PERSONALES

En este apartado expongo una serie de referentes en los que me he apoyado para configurar mi proyecto. Se trata básicamente de las referencias que he tenido en cuenta tanto conceptuales como estéticas de otros proyectos que han inspirado mi idea y que han contribuido a la confección de este proyecto. Estos referentes son obras de diversa índole, películas, videojuegos, novelas, o simplemente artistas concretos de los cuales me interesa su producción, y que han llamado mi atención con una o varias facetas de su trabajo. Dada la inmensa cantidad de información visual de la que disponemos hoy en día, la cual forma nuestra biblioteca mental, me veo obligado a hacer una selección dispar de las que creo que más influyen a mi proyecto.



Smaug el Dorado, Ilustración de Alan Lee

3.2.1. J.R.R. Tolkien

Dada la naturaleza de mi proyecto, veo imprescindible nombrar como referente al que todos conocemos por excelencia como el padre de la fantasía medieval. Tolkien fue un escritor, poeta, filólogo, lingüista y profesor universitario británico, conocido principalmente por ser el autor de las novelas clásicas de *El hobbit*, *El Silmarillion*, *Los hijos de Húrin*, o *El Señor de los Anillos*, junto con un montón de escritos que forman un cuerpo conectado de cuentos, poemas, creando un mundo llamado “Arda”, y más extensamente sobre uno de sus continentes, conocido como “La Tierra Media”. Claro está que gracias al director de cine Peter Jackson todo este universo fue llevado al cine mostrando en mi opinión una de las mejores adaptaciones del género de fantasía medieval. Cabe destacar también el trabajo gráfico que John Howe, Alan Lee y Ted Nasmith hicieron para ilustrar en estas novelas lo que Tolkien contaba. Sus ilustraciones, aunque de una técnica desfasada en la industria del concept art hoy en día, son de gran inspiración. Sus formas detalladas y vigorosas y sus acuarelas y lápices poseen una ambientación casi etérea, como si dibujaran la propia magia de la fantástica creación de Tolkien.



Smaug en la película “El Hobbit: La Desolación de Smaug”

He de decir que no solo me interesa su creación por la notable existencia de dragones en su obra, tales como *Glaurung* o *Ancálagon*, los cuales hacen su aparición en el *Silmarillion* pero aun así poseen una descripción morfológica muy poco detallada, o Smaug el Dorado, perteneciente al libro de *El Hobbit*, el cual fue llevado a la gran pantalla, sino porque el universo que yo quiero mostrar en

cierta medida se asemeja al de Tolkien en aspectos tanto medievales, como geográficos o fantásticos, por lo que me parece una fuente de inspiración de suma importancia la hora de crear pueblos, criaturas, ruinas o vestimentas.

3.2.2. Cómo entrenar a tu dragón



Asaltanubes en "Como entrenar a tu dragón 2".

"*Como entrenar a tu dragón* y *Como entrenar a tu dragón 2* (Dean DeBlois, 2010-2015)" son película de animación 3D estadounidense, basadas libremente en la serie de libros de mismo nombre de la autora británica Cressida Cowell. Sólo hablaré de las películas puesto que es de donde me he inspirado para llevar a cabo algunos diseños. En *Cómo entrenar a tu dragón* nos presentan una ambientación vikinga ambientada en el año 1010, concretamente una isla, Berk, la cual está siendo atacada constantemente por dragones. A pesar de la estética cartoon que presentan las dos películas, puesto que se trata de productora Dreamworks, cabe destacar el magnífico concept de los diversos dragones que hacen aparición en las entregas, así como la ambientación de la aldea, los vikingos y todos los escenarios me han inspirado a la hora de concebir el mundo que quiero plasmar. Un aspecto muy importante que quiero comentar, es cómo han conseguido representar el vuelo de un dragón, siendo un modelo 3D, me ha ayudado mucho a la hora de dibujar a los dragones volando, pues quería que pareciesen verosímiles. Otro punto a destacar es la gran cantidad de variaciones que han hecho por cada dragón, esto puede verse en el libro de arte de las películas, en el aparecen diferentes versiones de una misma cabeza, así como de cuerpo entero de varios dragones, forma de trabajo que he introducido en mi proceso de creación de personajes.

3.2.3. James Gurney

Otro referente no menos importante para mí es James Gurney (1958), artista y autor americano, conocido mayormente por su serie de libros ilustrados llamados *Dinotopia*, que se presentan en forma de diario de un explorador del siglo XIX en una isla utópica cohabitada por humanos y dinosaurios.



Gurney. J. "Dinotopia (song in the garden)".

En *Dinotopia*, humanos y dinosaurios viven y trabajan en armonía unos con otros y con la Tierra misma (salvo por los pocos depredadores que vagan por la selva interior). Es un lugar aislado del resto del mundo. La isla en sí está cercada por un sistema de tormentas y peligrosos arrecifes que impiden un viaje seguro hacia o desde ella. Aparte de tener un ecosistema muy diverso que abarca desde desiertos y montañas nevadas a pantanos y cañones, posee también un sistema extenso de cuevas naturales y hechas por el hombre. Los dinosaurios, de acuerdo a sus leyendas, han habitado la isla por millones de años, buscando refugio durante los cambios climáticos que causaron su extinción en otros lugares en el planeta.

Sus ilustraciones suelen estar tratadas tradicionalmente, usando como técnica pictórica el óleo. Aparte de su estilo realista, quiero destacar como consigue integrar a los dinosaurios con los humanos, dentro de su mundo utópico. Además, en términos de luz y color me he basado bastante en el para llevar a cabo mis ilustraciones, y en cierto modo, aunque se trate de dinosaurios y no dragones, si que es cierto que hay aspectos anatómicos o morfológicos que se asemejan, y considero que este artista posee un conocimiento volumétrico sobre estos animales que debe tenerse en cuenta como referente a la hora de crear personajes o criaturas.

3.2.4. Monster Hunter

Monster Hunter es una franquicia de videojuegos de rol de acción creada y publicada por la empresa japonesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos *Capcom*. Su primer juego fue lanzado por primera vez para la consola PlayStation 2 bajo el nombre de *Monster Hunter*. Como el título lo sugiere, el papel del jugador es el de cazar monstruos gigantes en un universo fantástico mientras que completa misiones y mejora sus habilidades y equipamientos.

El trasfondo, trata de que los cazadores (es decir, tú como jugador) son parte de un gremio que se encarga de los problemas ocasionados por los monstruos en toda la región. El personaje llega a una de las numerosas aldeas de la región esperando convertirse en el héroe del lugar mientras va completando las diferentes misiones que le asignan. Los puntos de encuentro del gremio son parte central de la cultura de esta sociedad y al parecer todo parece girar alrededor del estudio y la defensa de los Wyverns⁵, criaturas gigantes que amenazan a los habitantes, cortan rutas comerciales, arruinan cosechas y matan

⁵ Criatura alada legendaria con cabeza de dragón, del que se decía que exhalaba fuego o que poseía un aliento venenoso, un cuerpo reptiliano, dos patas o en ocasiones ninguna y una cola con púas.



Diseño del Wyvern "Rathalos" en el videojuego *Monster Hunter World*.

rebaños. El papel del cazador es proteger a los habitantes completando exitosamente fracasos inevitables de las misiones que estos le solicitan y recoger su dinero.

Una vez explicado el trasfondo de la franquicia, quiero explicar que cosas me han sido de utilidad para mi proyecto. Por una parte, la notable presencia de diseño de personajes, en este caso los monstruos que, de hecho, una gran mayoría de ellos son en su esencia dragones muy originales, pues a lo largo de todos los videojuegos de esta saga, los diseños de los monstruos han sido únicos en comparación con otras entregas. Por otra parte, todo el universo que se ha creado en torno a la trama de cazadores y monstruos, me resulta muy interesante, ya que sabiendo que quiero plasmar un universo en el que cohabitan dragones y personas, no es nada descabellado pensar que algunas tribus o pueblos se dediquen a cazarlos, domarlos o incluso criarlos, en cuyo caso Monster Hunter es una gran fuente de inspiración.

3.3 PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

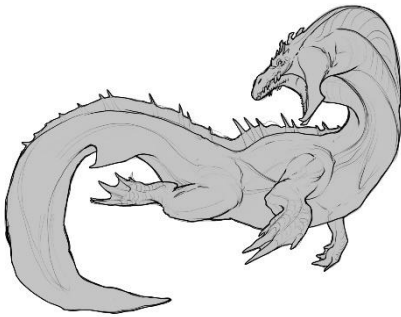
3.3.1. Clasificación de dragones

Al tratarse de criaturas ficticias tengo bastante libertad a la hora de clasificar los tipos de dragones y sus distintos rasgos característicos, así pues, los he dividido principalmente en voladores y no-voladores. Dentro de los voladores existen variaciones en cuanto a sus extremidades, pues he decidido dividirlos en: dragones con dos patas traseras y dos alas, dragones con cuatro patas y dos alas, y en reducidos casos, dragones que llegan a tener dos patas traseras y cuatro alas. En cuanto a los no-voladores se entiende que son terrestres, aun así, también los hay acuáticos, es decir, pueden sostenerse en tierra firme, pero pasan la mayor parte del tiempo sumergidos.

A parte de esta clasificación de grandes rasgos, he añadido ciertas variaciones anatómicas que afectan a los dragones voladores, pues a pesar de que todos tienen alas parecidas a las de un murciélago (ya que es de este animal del que se suelen tomar referencias en cuanto a las alas), el número de dedos en las alas varía según la raza de dragón, desde tres hasta cinco o más. A continuación, cito las razas de dragones que componen mi proyecto:

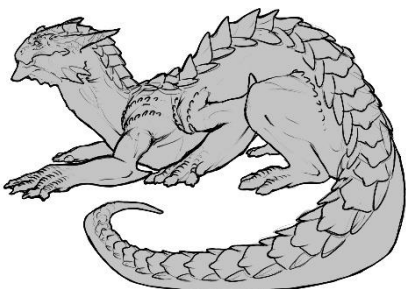
Boceto del *Dragón Sombra Carmesí*.

1.- Dragón Sombra Carmesí: El concepto base de esta raza de dragones es la gran envergadura de sus alas en relación a su cuerpo. Se diferencian de los demás por hacer vuelos de larga duración buscando nuevas zonas en las que anidar y cazar. Habitan principalmente en cumbres de altas montañas, desde las que planean buscando presas en los valles y claros para descender a grandes velocidades. Su musculatura es compacta y sus alas potentes. Poseen cuatro patas, las dos delanteras son notablemente más pequeñas que las traseras. La cabeza posee una cornamenta unida al cráneo formada por seis cuernos (tres a cada lado). Como su nombre indica, sus escamas poseen un tono rojizo el cual les caracteriza. Por otra parte, no son muy hábiles en tierra firme ya que sus alas los entorpecen a la hora de correr. Viven en grandes comunidades, por lo que rara vez se puede ver un ejemplar solitario. Algunas tribus han conseguido domesticar a estos dragones, pues a diferencia de otras especies no son muy hostiles mientras no se les ataque.

Boceto del *Dragón Oceánico*.

2.- Dragón Oceánico: Esta raza de dragones, como su nombre indica, viven la mayor parte del tiempo bajo el agua. Habitan sobre todo en cuevas submarinas, cerca de las zonas de costa, arrecifes o desembocaduras y rara vez se adentran en aguas dulces. A pesar de ser criaturas marinas poseen pulmones por lo que cada cierto tiempo suben a la superficie para respirar. También suelen tomar el sol sobre las rocas de las playas. Poseen cuatro aletas y una larga cola la cual les permite impulsarse en el agua. Pueden llegar a alcanzar los veinte metros de largo.

A lo largo de la espina dorsal tienen una membrana la cual es útil para nadar. Su cuerpo adopta formas enroscadas como las serpientes. Se sirven de su fuerte mandíbula y de las zarpas delanteras para cazar a sus presas. Suelen alimentarse principalmente de otras criaturas marinas, aunque a veces cazan dragones pescadores cuando estos se sumergen en busca de peces. Se les considera criaturas muy territoriales por lo que no tienen miramientos cuando humanos u otros dragones se adentran en su zona de caza.

Boceto del *Dragón Estepario*.

3.- Dragón Estepario: Estos dragones habitan en zonas desérticas o de muy poca humedad. Se diferencian de las otras especies principalmente por tener seis patas con las que pueden trepar hábilmente por rocas y zonas inaccesibles. Poseen una serie de duras placas a lo largo de la columna que lo protegen del calor y otras amenazas. Forman sus nidos en cuevas subterráneas o entre las rocas, donde el calor es menor. No suele avistarse con facilidad pues suelen salir de noche a cazar, cuando bajan las temperaturas. Además, son dragones muy sigilosos y rara vez se enfrentan a los humanos a no ser que se sientan amenazados.

Sus dedos son como los de los lagartos comunes, pueden adherirse a las superficies más pronunciadas, otro rasgo que los diferencia de otras especies por su gran movilidad.

4.- Dragón Pescador: Los dragones pescadores frecuentan las zonas de costa ya que se alimentan sobre todo de peces, aunque también cazan pequeños mamíferos o aves. Construyen sus nidos en las cavidades que se crean naturalmente en las paredes de los acantilados. Se trata de una especie de dragones que vive en comunidades de muchos individuos.

Son dragones pequeños si se comparan con otros dragones voladores, pues no llegan a medir más de dos metros de altura. Tienen dos patas traseras y dos alas con cuatro dedos, el último con forma de gancho con el que se sujetan a las paredes en caso de necesidad. Sus escamas tienen colores verdosos o azulados según el individuo. Poseen un largo cuello con potentes músculos. Los machos sobre su cabeza tienen una membrana la cual pueden desplegar para impresionar a las hembras. Cuando se pelean con otro macho también las despliegan para parecer más grandes.

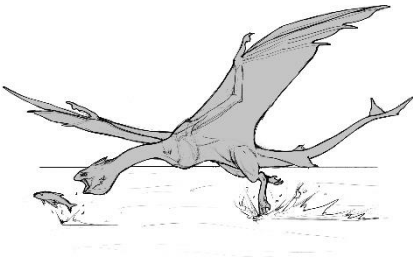
No tienen fosas nasales, en su defecto, poseen unos orificios respiratorios en la base del cuello. De este modo, gracias a su largo cuello, sumergen la cabeza bajo el agua cuando van a pescar, y pueden seguir respirando. Suelen evitar a los humanos por lo que salen volando en cuando se acercan. Aun así, las hembras pueden resultar ser agresivas en época de cría.

5.- Dragón de charca: Esta especie de dragón habita en zonas de mucha humedad, como en ciénagas o charcas formadas por lluvias continuadas. A diferencia de la mayoría de dragones, este es herbívoro. Se alimenta de raíces y plantas que crecen debajo del agua. Tienen cuatro patas, dos delanteras y dos traseras. Estas últimas son tan fuertes que le permiten erguirse sobre dos patas. Pueden llegar a medir los cuatro metros de alto.

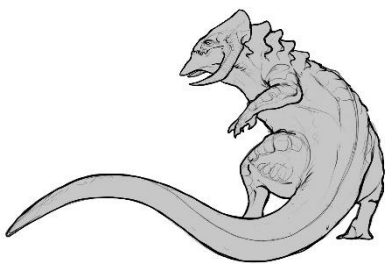
Su cráneo está unido a una fuerte corona plana de la cual se desprenden dos largos cuernos que utilizan para escarbar en la tierra o para defenderse. También pueden utilizar su cola como defensa, pues es muy fuerte y un solo golpe mataría a una persona. Pasan la mayor parte del día en el agua y solo salen de ella para comer bayas o para afilarse los cuernos contra los árboles de la zona.

Son generalmente mansos, viven en grupo y no son agresivos ante la presencia de otras criaturas, sin embargo adoptan posturas defensivas si se ven amenazados.

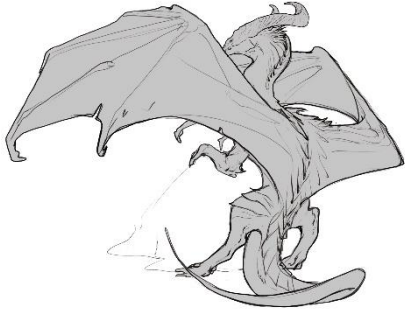
6.- Dragón Cavernario: Los dragones cavernarios son la especie más difícil de avistar, pasan la mayor parte del tiempo, como su nombre indica, en cavernas



Boceto del *Dragón Pescador*.



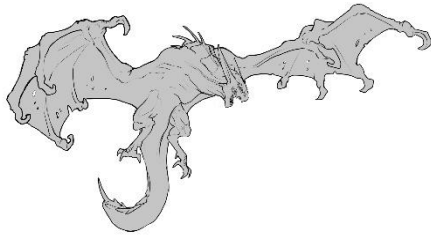
Boceto del *Dragón de charca*.

Boceto del *Dragón Cavernario*.

o cuevas durmiendo durante varios meses. Únicamente cuando llega la primavera, salen de sus nidos para alimentarse y reproducirse.

Tienen cuatro patas y dos alas con cuatro dedos. Su rasgo más característico es su gran cornamenta formada por dos grandes cuernos enroscados los cuales son utilizados por los machos para atraer a las hembras en función de la apariencia de su cornamenta. A lo largo de la columna tienen placas de forma puntiaguda. Se alimentan de cabras, ciervos y más mamíferos. Suelen abrasar a sus presas con su fuego antes de comérselas.

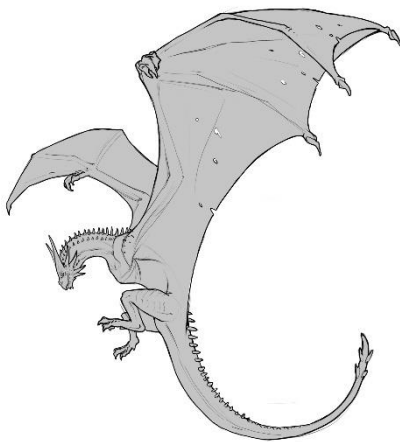
A pesar de su apariencia agresiva, suelen congeniar bien con los humanos si se les trata adecuadamente.

Boceto del *Dragón Acechador*.

7.- Dragón Acechador Nocturno: Esta raza de dragones habita en la frondosidad de bosques en los que se filtra poca luz. Durante el día permanecen inactivos, pero con el abrigo de la oscuridad salen a cazar. De tamaño medio, estos dragones miden de dos a tres metros de largo. Tienen dos patas traseras y dos alas con los dedos muy desarrollados en forma de garfios, con los que se agarran a superficies o enganchan a sus presas. Tienen el oído muy desarrollado, de hecho, a diferencia de la mayoría dragones, este tiene orejas puntiagudas. Su visión no es menos excelente, poseen cuatro ojos con visión binocular. El rasgo más característico del *Dragón Acechador* es su gran púa al final de la cola. Con esta púa inyecta veneno en sus presas con las que quedan paralizadas a los pocos minutos. Este excelente cazador se alimenta de aves noctambulas, pequeños mamíferos, ciervos y si se da la ocasión puede acatar a humanos.

8.- Dragón Espinoso: Como su nombre indica, esta especie de dragones alados es conocida por las numerosas púas que forman hileras a lo largo de todo su cuerpo. Forman sus nidos en cuevas o cerca de bosques, en los que cazan a sus presas. En la parte lateral de la mandíbula se le forman varios cuernos a ambos lados. Por otra parte, poseen dos grandes cuernos que nacen justo encima de sus cavidades oculares. Tienen dos fuertes patas traseras y dos grandes alas.

Es una de las especies más grandes de dragones alados, además es muy territorial e irascible. Como forma de ataque suelen expulsar grandes cantidades de fuego. Las hembras son más peligrosas que los machos ya que protegen el nido la mayor parte del tiempo cuando es época de cría. Se alimentan de cualquier herbívoro así como de humanos.

Boceto del *Dragón Espinoso*.

9.- Dragón Real: Otra de las especies más grandes en cuanto a los dragones voladores es el *Dragón Real*. Su nombre se le fue dado debido a su majestuosidad. Habitan en cañones formados por rocas erosionadas, o en grandes riscos en los que hay grandes ráfagas de viento.

Boceto del *Dragón Real*.

Tiene dos fuertes patas traseras además de cuatro alas, dos principales y más grandes, y las alas secundarias que nacen justo debajo de las principales. Gracias a la disposición de sus alas, le permiten hacer maniobras en el aire que otros dragones no pueden. Su cola también se divide en dos segmentos. Otro rasgo característico son los cuernos en disposición de corona que tiene en lo alto del cráneo, en parte es por lo que recibe su nombre de *Real*.

Cazan descendiendo en picado para sorprender a sus presas. Se alimentan de herbívoros comunes. No suelen comer personas pero pueden llegar a ser agresivos si se les provoca. Si se les cría desde que nacen de sus huevos, se les puede llegar a domesticar y montar.

Boceto del *Dragón de Loto*.

10.- Dragón de Loto: Estos dragones terrestres habitan en la jungla y zonas con mucha vegetación. Son cuadrúpedos y no tienen alas. Son muy difíciles de avistar porque huyen del ser humano. Es la única especie con pelo en la mandíbula a modo de barbas. Poseen dos largos cuernos que nacen de forma ascendente desde su cráneo. Además tienen unas orejas puntiagudas y una cola con la forma de hojas de loto, de la cual se les ha dado ese nombre. En la articulación de las patas se les forma un espolón que suelen usarlo para defenderse.

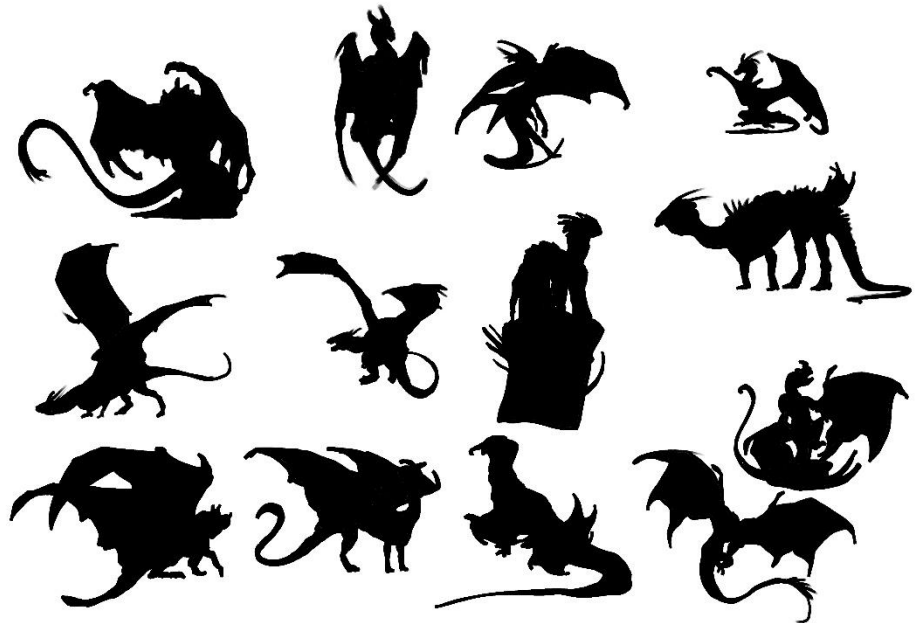
Son por lo general pacíficos, son excelentes cazadores y se les considera una raza de dragones muy inteligente, pues el modo en el que se comunican con los de su especie recuerda al de los lobos.

3.3.2. Estudios y bocetos

En esta primera etapa, busco mediante la mancha, posibles formas en miniaturas aleatorias (*thumbnails*), que puede adoptar el dragón en cuestión, es un método de trabajo que se utiliza en el *Concept Art* a la hora de comenzar a diseñar un personaje. Se deja de lado la línea y el detalle y se presta atención en buscar la esencia del personaje. Al no tener volumen ni poseer línea, mentalmente se consigue una idea de los ritmos, gestos o posiciones con las cuales se va a representar el dragón. Por cada uno de los dragones he elaborado una ficha, en la cual hay gran variedad de manchas pequeñas como se puede apreciar en la siguiente imagen.



Dragón Sombra Carmesí: Thumbnails.

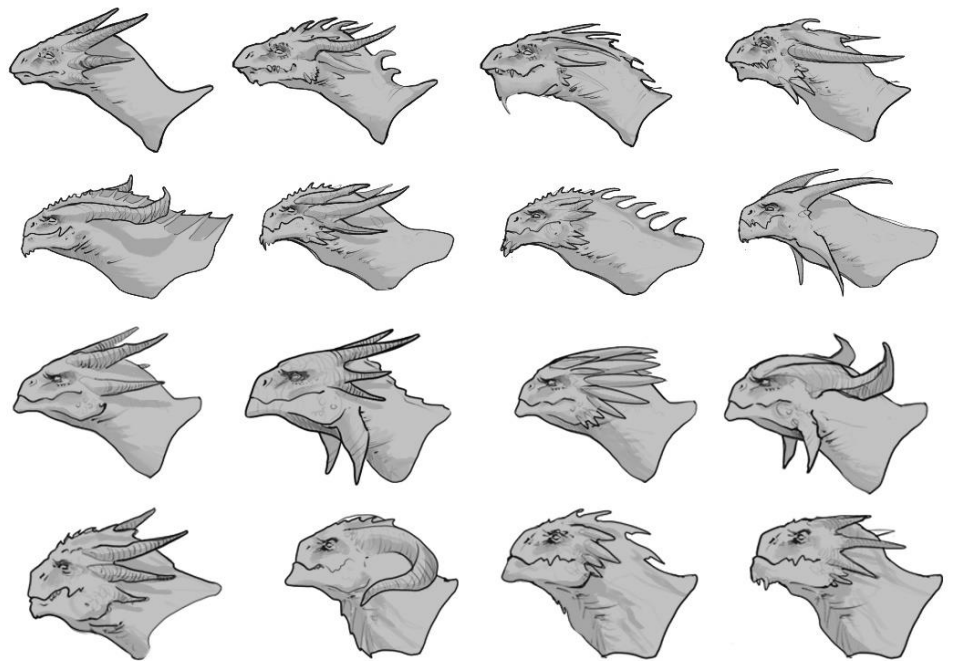


Dragón Cavernario: Thumbnails.

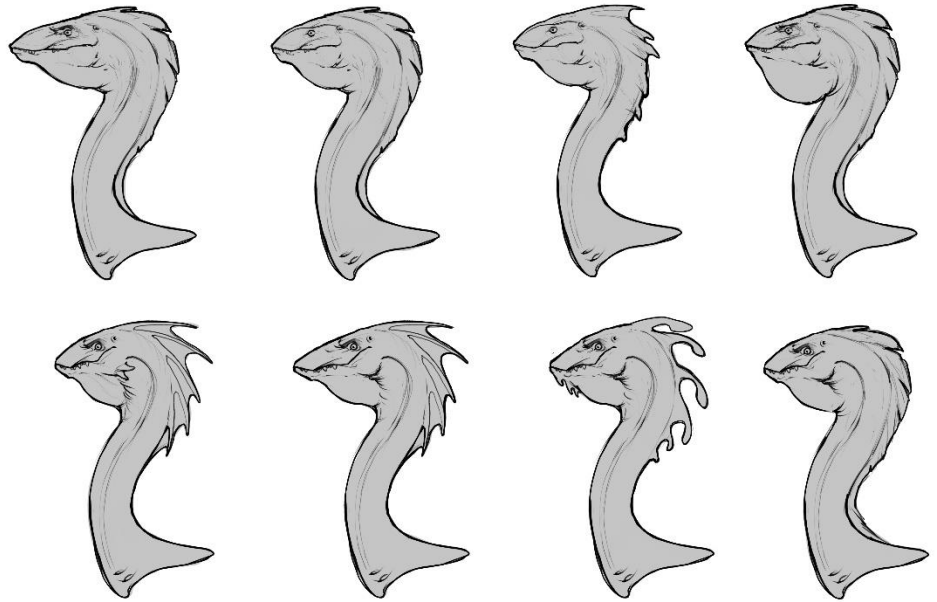
El siguiente paso que realizo es el de trabajar en la cabeza del dragón mediante la línea. la razón de elegir la cabeza y no el cuerpo entero desde un principio, es debido a que considero la cabeza como el elemento con el cual se va a

diferenciar más un dragón de otro, ya que entre los que tienen alas, en cuestiones de torso y extremidades van a parecerse entre ellos, sin embargo, con respecto al color de la piel o la cabeza y los cuernos es como se van a distinguir mayormente a simple vista.

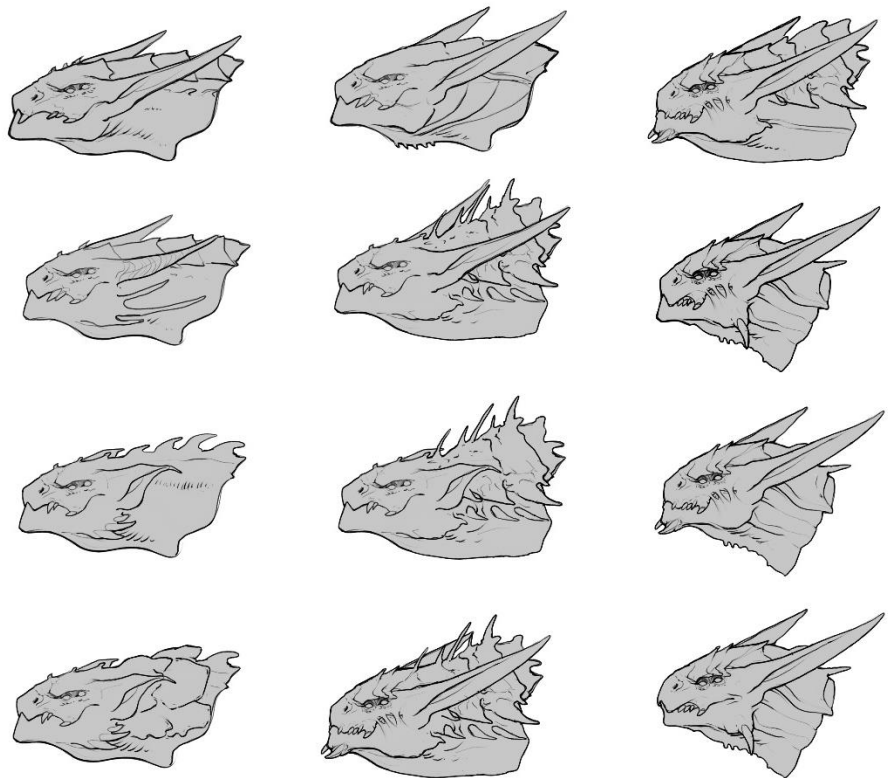
En las imágenes siguientes se pueden apreciar una serie de cabezas, cada serie pertenece a un mismo dragón, en la cual he ido jugando, tratando de plasmar varios modelos de cabezas, con diferentes tipos de cornamentas, disposición de la mandíbula, etc. Con esto consigo no quedarme con la primera idea que se me viene a la cabeza, si no que doy oportunidades a todas las que vienen después, con la finalidad de elegir la que más se adecue al dragón que se está diseñando.



Dragón Sombra Carmesí: Estudio de cabezas.



Dragón Pescador: Estudio de cabezas.

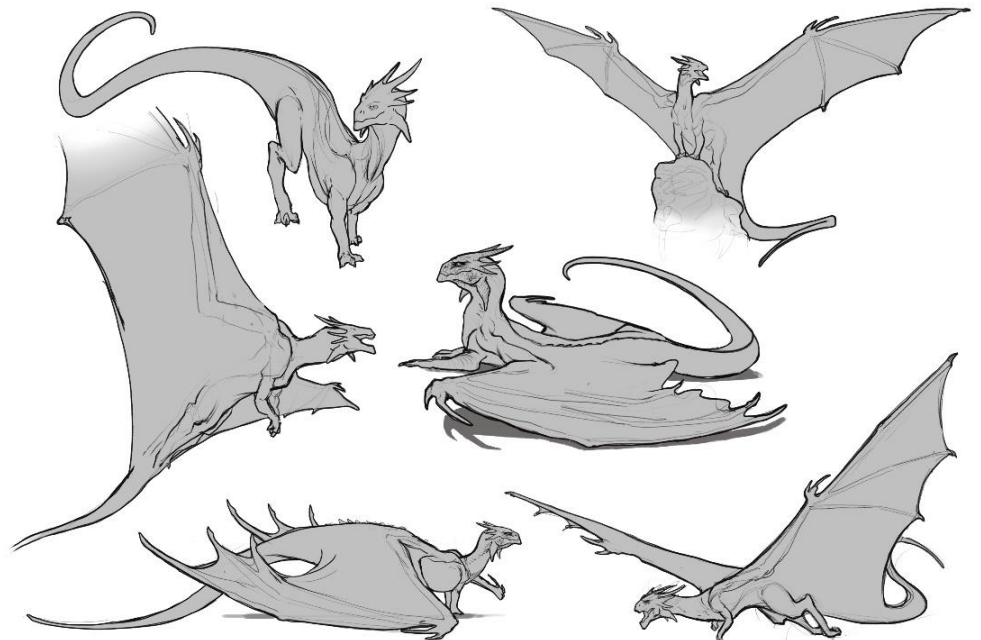


Dragón Acechador Nocturno: Estudios de cabezas.

Una vez tengo completado el estudio de las cabezas, comienzo con el estudio del cuerpo entero del dragón, en esta fase propongo una serie de poses con las cuales se pueda apreciar al personaje desde distintos puntos de vista. En estas poses intento mostrar al dragón de perfil, con las alas abiertas y con las alas plegadas (si es volador) y de otras poses que varían en función de su personalidad.

En estos bocetos la línea define las formas y aunque no es una fase en la que la línea precise ser muy limpia, intento marcar bien por dónde van los volúmenes. Para una mejor comprensión de los bocetos, ya que están hechos digitalmente, he pintado de un gris neutro el interior de cada boceto con la intención de que resulte más fácil diferenciarlo del fondo además de que considero que queda mejor estéticamente.

En concreto esta fase es muy importante ya que el diseño del dragón queda definido en varias posiciones, por lo que a la hora de representarlo desde cualquier ángulo en las ilustraciones finales, estos bocetos son de gran ayuda para ser fiel al diseño.

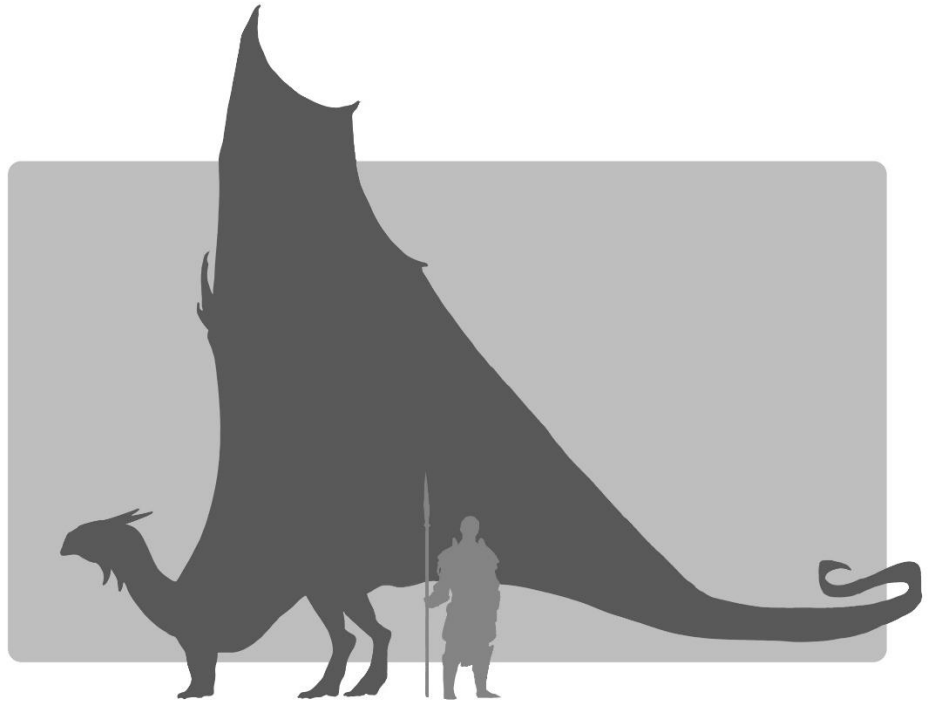


Dragón Sombra Carmesí: Estudios de cuerpo entero.



Dragón Oceánico: Estudios de cuerpo entero.

Como contenido adicional, por cada uno de los dragones se ha hecho una ficha de escala, con la cual se puede apreciar por medio de la silueta la proporción que tiene el dragón respecto a una persona. Es un recurso que aparece en el libro de arte de *Como entrenar a tu Dragón*. En él se muestra esta ficha por cada uno de los diseños, acompañado de una figura humana para comparar el tamaño. Aquí se exponen algunos ejemplos:



Dragón Sombra Carmesí: Escala



Dragón Oceánico: Escala

3.3.3. Modelado 3d

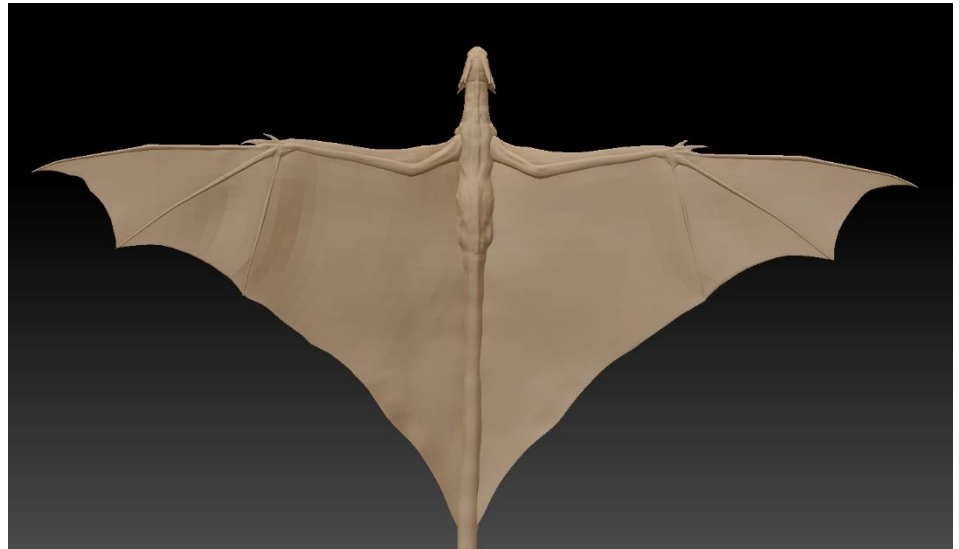
Con respecto al modelado 3d, considero que no es una etapa imprescindible teniendo en cuenta que el producto final va a ser una ilustración. No por ello deja de ser una herramienta muy útil a la hora comprender lo que se está dibujando. Mediante el software, *ZBrush*, hice una prueba modelando al *Dragón*

Sombra Carmesí, prestando atención a las formas anatómicas y la disposición de las masas, pues no es necesario entrar en pequeños detalles en esta fase. Lo modelé en posición hierática, apoyado sobre el suelo con las cuatro patas, con las alas estiradas verticalmente para poder ver todo el torso desde los laterales.

Al finalizar el modelado, moví sus extremidades para posarlo en la posición que mejor me convenía, en este caso, era volando. De esta forma pude observarlo desde todos los puntos de vista requeridos para entender su figura, además es fue un recurso muy útil teniendo en cuenta que se puede usar como modelo para abocetar la ilustración. Sin embargo, es una fase que requiere mucho tiempo, por lo que el modelado solo lo hice en el *Dragón Sombra Carmesí* a modo de prueba. Considero que con más tiempo es un paso conveniente de realizar ya que la visión tridimensional que se obtiene del referente es total y a la hora de querer dibujarlo es una herramienta indispensable.



Dragón Sombra Carmesí: Modelado 3d, Vista de tres cuartos inferior.

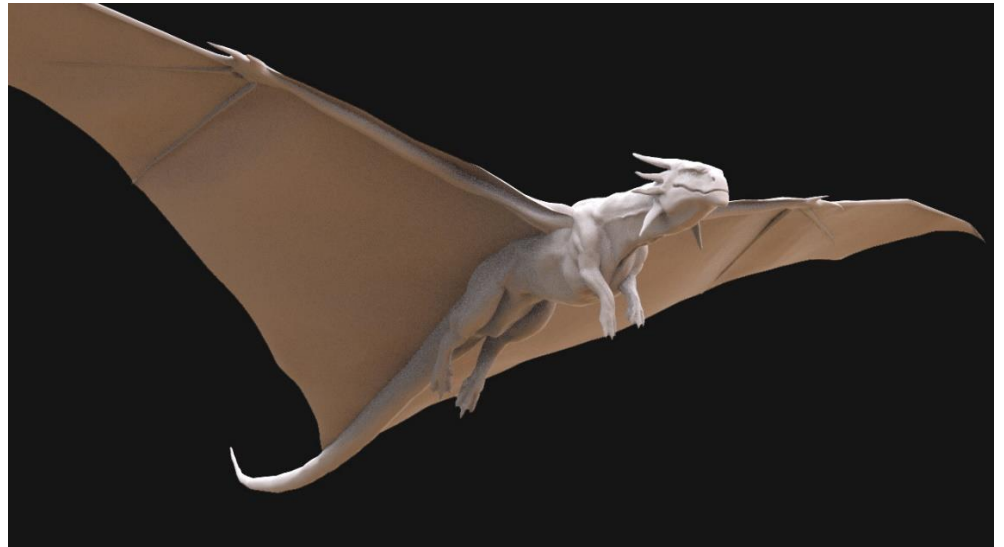


Dragón Sombra Carmesí: Modelado 3d, Vista superior.



Dragón Sombra Carmesí: Modelado 3d, Vista lateral.

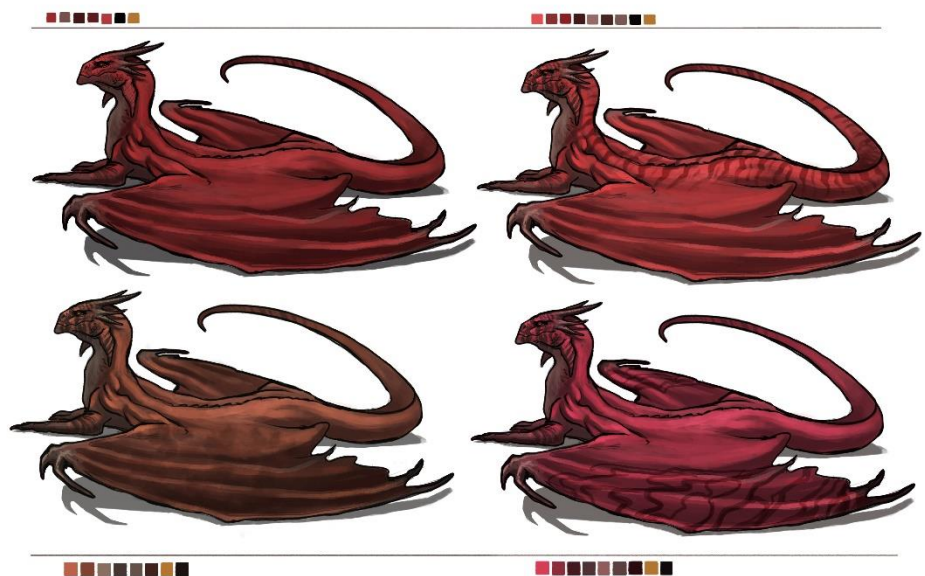
Posteriormente con el software de renderizado *KeyShot*, aporté la iluminación y cierta ambientación al modelado 3d, de esta forma los volúmenes se aprecian más y las sombras se disponen en función de los parámetros establecidos.



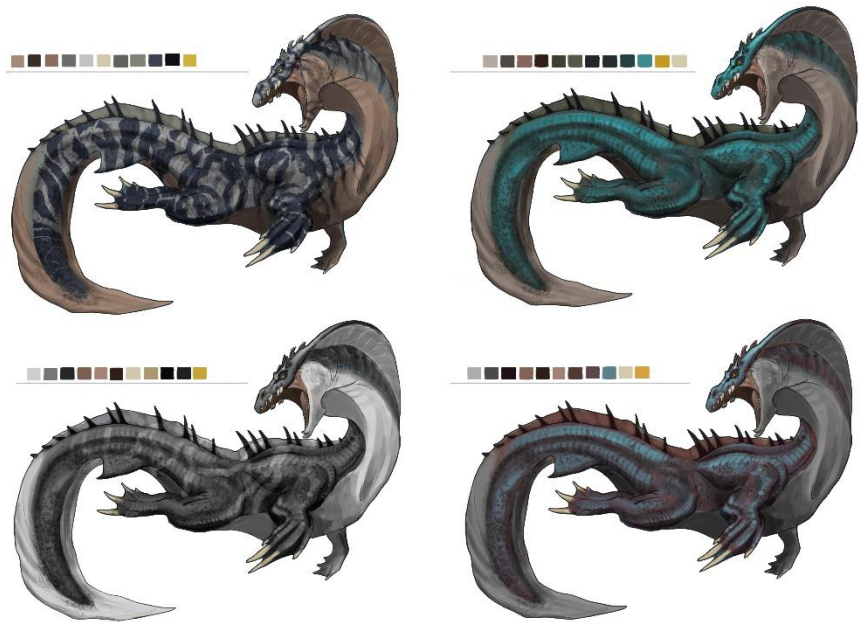
Dragón Sombra Carmesí: Render del modelado 3d.

3.3.4. Pruebas de color

Como ocurre con los bocetos previos, para determinar la paleta de colores de cada dragón, hice varias pruebas en las que variaba el color base y las texturas de la piel con el fin de tener varias propuestas sobre las que elegir la más adecuada.



Dragón Sombra Carmesí: Pruebas de color.



Dragón Oceánico: Pruebas de color.



Dragón Pescador: Pruebas de color.

3.3.5. Composiciones

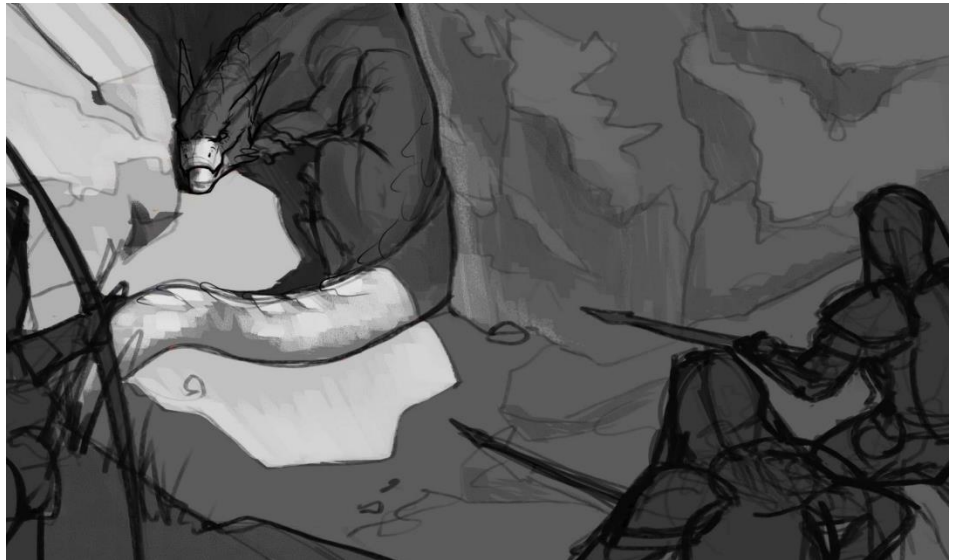
El siguiente paso, una vez tengo completamente definido el diseño del dragón a nivel de forma y color, es establecerlo en un escenario en un momento determinado. Para ello me baso en imágenes de escenarios de otros artistas o

me sirvo de fotografías de distintos elementos como cielos, rocas, etc, para componer un escenario en el que situar al dragón.

A nivel pictórico, las composiciones las he realizado en escala de grises, ya que no deben tener más importancia que la de mostrar una situación en un momento determinado. A demás, el hecho de trabajar con escala de grises facilita la visión del claro-oscuro en función de la posición del foco de luz. Como he mencionado antes en los bocetos y en las pruebas de color, se intenta realizar más de una composición por dragón. Por ejemplo, con el *Dragón Sombra Carmesí* tenía decidido que iba a representarlo volando, por lo que las composiciones que se realizaron eran la mayoría aéreas. Aun así finalmente de esas se elije la que mejor se adapta a la propuesta. El mismo método se emplea para otras situaciones con otros dragones, ya sean escenas en las que la acción se desarrolla en el mar o en un desierto, etc.



Dragón Sombra Carmesí: Composición.



Dragón Estepario: Composición.

3.3.6. Ilustraciones Finales

El último paso a realizar es la ilustración final, juntando todos los pasos anteriores. Una vez he decidido la composición de cada personaje, mediante el software Photoshop CC 2018 añado color, volumen, iluminación y la ambientación a las ilustraciones. Aquí muestro algunos de los artes finales:



Dragón Sombra Carmesí. Arte Final.



Dragón Oceánico. Arte Final.

4. CONCLUSIONES

Viendo todo el trabajo en retrospectiva me doy cuenta de que este proyecto ha sido más fructífero para mí que cualquier otro que haya realizado antes. Antes de este proyecto abordaba mis diseños de personajes desde cero sin ningún tipo de procedimiento, pero gracias a él me he obligado a hacer un acopio de todos los conocimientos y competencias adquiridos en la carrera, para con ellos confeccionar una metodología coherente, con la cual he conseguido sistematizar y depurar mi método de trabajo de cara a mis futuros proyectos.

Creo que esta experiencia me ha ayudado a ser más profesional con lo que hago, por no hablar de lo que he mejorado técnicamente. Hace relativamente poco tiempo que he empezado a familiarizarme con la disciplina del *concept art* así como a dibujar en digital, pero meterme de lleno en ese mundo, me ha hecho ponerme en la piel del diseñador de personajes, y me ha ayudado a forzar mis habilidades más allá de mis límites, para conseguir esos resultados y poder estar a la altura del mercado actual. El uso que hago ahora del color y la luz en pintura digital, nada tiene que ver con el que hacía en el curso anterior,

y estoy seguro que con mi nuevo estándar de trabajo conseguiré mejorar exponencialmente con el tiempo.

En cuanto al trabajo realizado he de admitir que estoy satisfecho, creo que he cumplido con la calidad y la cantidad de trabajo que me propuse cuando escribí los objetivos, y a pesar de que no tengo el nivel de dibujo que deseo puesto que aún sigo aprendiendo, creo que este proyecto, tanto por su planteamiento conceptual, como por el nivel de las ilustraciones, puede competir en esta industria.

Si tuviera que señalar una debilidad del método empleado, diría que, como ya dije en el apartado de la introducción, se trata de un proyecto en cierto modo ambicioso. Dada la cantidad de contenido que me propuse hacer para llevar a cabo la confección del libro, físicamente no podía hacerlo todo para la entrega de este TFG, por lo que reduje el proyecto a solo la parte de teórica y práctica de los dragones, dejando abierto el proyecto para seguir trabajando en el al finalizar el Grado. Por otra parte, en un primer momento pensé incluir un modelado 3d por cada uno de los dragones, pero en cuanto acabé el primero supe que no era viable ya que es una fase a la cual hay que dedicarle mucho tiempo. No obstante, me ha servido para conocer la técnica y saber aprovechar la herramienta a la hora de crear personajes nuevos en un futuro.

5. BIBLIOGRAFÍA

CABRAL, C. *El gran libro del dragón*. Barcelona: Timun Mas, S.A., 1991.

DRAKE, E. *Dragones del Mundo*. Barcelona: Montena, 2008.

GURNEY, J. *Luz y Color*. Madrid: Grupo Anaya, S.A., 2015.

GURNEY, J. *Realismo Imaginativo*. Madrid: Grupo Anaya, S.A., 2016.

PEFFER, J. *Dragonart*. Madrid: El Drac, S.L., 2008.

SUNSHINE, L. *The Art of How to Train Your Dragon 2*. Nueva York: HarperCollins, 2014.

WEIS, M.; HICKMAN, T. *El gran libro de la Dragonlance*. Barcelona: Timun Mas, S.A., 1990.

5.1. WEBGRAFÍA

ARTSTATION, Artstation aplicación, [Última consulta:14/06/18] Disponible en: <<https://www.artstation.com/>>

DEVIANTART, DeviantArt aplicación, [Última consulta: 14/06/18] Disponible en: <https://www.deviantart.com/>

PINTEREST, Pinterest aplicación, [Última consulta: 14/06/18] Disponible en: <https://www.pinterest.es/>

5.2 AUDIOVISUALES

SANDERS, C. (dir.) *Cómo Entrenar a tu Dragón* [película]. USA: DreamWorks Animation. 2010.

BENIOFF, D. (crea.) *Juego de Tronos* [Serie TV]. USA: HBO, 2011-2019.

DEBLOIS, D. (dir.) *Cómo Entrenar a tu Dragón 2* [película]. USA: DreamWorks Animation. 2014.

YATES, D. (dir.) *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 2* [película]. Reino Unido: Heyday Films y Warner Bros., 2011.

CAMERON, J. (dir.) *AVATAR* [película]. USA: 20th Century Fox, 2009.

NEWELL, M. (dir.) *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* [película]. Reino Unido: Heyday Films y Warner Bros., 2005.

JACKSON, P. (dir.) *El Hobbit: La desolación de Smaug* [película]. USA: New Line Cinema, 2013.

BOWMAN, R. (dir.) *El Imperio del Fuego* [película]. USA: Touchstone Pictures, 2002.

COHEN, R. (dir.) *Dragon Heart* [película]. USA: Universal Studios, 1996.

FANGMEIER, S. (dir.) *Eragon* [película]. USA: Davis Entertainment, 2006

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Moodboard del Dragón Oceánico	6
2. "The Dragon", obra de Utagawa Kunisada II.	8
3. "San Jorge y el Dragón", obra de Paolo Uccello (1456)	9
4. Fotograma de la película "La historia interminable" (1983)	9
5. Fotograma de la película "Dragonheart" (1996)	10
6. Fotograma de la película "Avatar" (2009)	10
7. "Smaug el Dorado," Ilustración de Alan Lee	11
8. Fotograma de la película "El Hobbit: La Desolación de Smaug"	11
9. Fotograma de la película "Como entrenar a tu dragón 2"	12

10. Ilustración de <i>Dinotopía</i> . James Gurney	12
11. Concept Art del videojuego <i>Monster Hunter World</i>	13
12. Boceto del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	14
13. Boceto del <i>Dragón Oceánico</i>	15
14. Boceto del <i>Dragón Estepario</i>	15
15. Boceto del <i>Dragón Pescador</i>	15
16. Boceto del <i>Dragón de charca</i>	16
17. Boceto del <i>Dragón Cavernario</i>	16
18. Boceto del <i>Dragón Acechador Nocturno</i>	16
19. Boceto del <i>Dragón Espinoso</i>	17
20. Boceto del <i>Dragón Real</i>	17
21. Boceto del <i>Dragón de Loto</i>	18
22. Estudio de siluetas del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	18
23. Estudio de siluetas del <i>Dragón Cavernario</i>	19
24. Estudio de cabezas del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	20
25. Estudio de cabezas del <i>Dragón Pescador</i>	20
26. Estudio de cabezas del <i>Dragón Acechador Nocturno</i>	21
27. Estudio de cuerpo entero del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	22
28. Estudio de cuerpo entero del <i>Dragón Oceánico</i>	22
29. Escala del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	23
30. Escala del <i>Dragón Oceánico</i>	23
31. Modelado 3d del <i>Dragón Sombra Carmesí</i> . Vista inferior	24
32. Modelado 3d del <i>Dragón Sombra Carmesí</i> . Vista superior	25
33. Modelado 3d del <i>Dragón Sombra Carmesí</i> . Vista de perfil	25
34. Render del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	26
35. Pruebas de color del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	26
36. Pruebas de color del <i>Dragón Oceánico</i>	27
37. Pruebas de color del <i>Dragón Pescador</i>	27
38. Composición del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	28
39. Composición del <i>Dragón Estepario</i>	29
40. Ilustración final del <i>Dragón Sombra Carmesí</i>	29
41. Ilustración final del <i>Dragón Oceánico</i>	30

7. ANEXO

Anexo a continuación imágenes de las ilustraciones finales.



Arte final del *Dragón Sombra Carmesí*.



Dragón Oceánico. Arte final.



Dragón Pescador. Arte final.



Dragón Estepario. Arte final.



Dragón de charca. Arte final.



Dragón Acechador. Arte final.



Dragón Espinoso. Arte final.



Dragón Cavernario. Arte final.