

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES PARA EL VIDEOJUEGO: THE RISE OF THYRA INVESTIGACIÓN Y PROCESO DE CREACIÓN

Presentado por Amanda Garcia Ordoñez
Tutor: Sara Alvarez

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 Y PALABRAS CLAVE

El TFG *Concept Art*¹ y *diseño de personajes para el videojuego: The Rise of Thyra* consiste en diseñar un personaje principal, los escenarios y los objetos o *props*² para un videojuego, proceso que se enmarca dentro de la etapa de pre-producción. El objetivo principal del trabajo es poner en práctica y desarrollar mis capacidades y habilidades como *concept artist*³, tratando de reflejar todo lo aprendido durante la carrera: la iluminación, el color, la anatomía, la perspectiva, la visión espacial y el diseño. Se trata de un proyecto que voy a utilizar como portfolio profesional, para introducirme en el mundo laboral y optar a un puesto de *concept artist* en una empresa de videojuegos.

Para este trabajo he querido diseñar una civilización antigua que no ha tenido contacto con el resto del mundo en muchos siglos, pero que es capaz de dominar la magia y la alquimia. Además, el personaje principal puede comunicarse con sus dioses, quienes le guían y le ayudan a lo largo de la historia.

PALABRAS CLAVE

Concept art, portfolio, diseño, videojuegos, pre-producción

ABSTRACT

The TFG *Concept Art* and character design for the video game: *The Rise of Thyra* consist in designing a main character, its scenarios and its props for a videogame, a process that is part of the pre-production. The main objective of the work is to put into practice and develop my skills and abilities as a concept artist, trying to reflect everything learned during the degree: lighting, color, anatomy, perspective, spatial vision and design. It is a project that I am going to use as a professional portfolio, to enter the working world and to apply for a job as a concept artist in a video game company.

For this work I wanted to design an ancient Civilization that has not had contact with the rest of the world in many centuries, but they are capable of mastering magic and alchemy. In addition, the main character can

¹ Concept art: son aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos o animación.

² Prop: En artes escénicas como cine o teatro, y de manera análoga en un videojuego, un prop es cualquier elemento del juego que forma parte del escenario, como una puerta, una mesa, un ordenador, etc.

³ *Concept artist*: persona encargada de representar los diseños y las ideas que servirán de guía a otros departamentos, y que reflejan la visión del proyecto dada por el director de arte.

communicate with their gods and they guide and help her throughout the history.

KEY WORDS

Concept art, portfolio, design, videogames, pre-production

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero dar las gracias a mis padres todo el apoyo que me han dado y el esfuerzo que han hecho para darme un futuro y que pudiera alcanzar mis metas y sueños. En segundo lugar, a Manuel, por estar siempre a mi lado apoyándome y ayudándome en todo y más, a pesar de las adversidades y de los malos momentos, gracias. En tercer lugar, gracias a mi hermana, por hacerme sonreír siempre y ser un ejemplo a seguir para mí. Y por último y no menos importante, gracias a todos los compañeros y profesores que han hecho posible que hoy esté aquí y con los que he aprendido y madurado tantísimo, en especial Sara Álvarez, María Lorenzo y Jorge Momparler. Gracias a todos de corazón.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
1. DESARROLLO DEL PROYECTO	9
1.1 El <i>concept art</i>	9
1.2 Proceso de trabajo del <i>concept art</i> en la industria del videojuego	11
1.3 La idea y <i>briefing</i>	13
1.4 Referentes	18
1.4.1 Artistas	18
1.4.2 Influencias	22
2. PROCESO DEL TRABAJO PRÁCTICO: diseño del universo	26
2.1 Estética y Documentación.	26
2.2 Ideas y bocetos previos	27
2.3 Diseño de personajes: proceso de desarrollo de personajes	29
2.4 Diseño de <i>backgrounds</i> y de interiores: Proceso de desarrollo de escenarios	32
2.5 Diseño de <i>props</i> : proceso de desarrollo de <i>props</i>	34
3. EDICIÓN DEL PORTFOLIO	35
3.1 Bases para un buen portfolio	35
3.2 Maquetación y diseño	37
4. CONCLUSIONES Y VÍAS FUTURAS	38
5. FUENTES	39
6. INDICE DE IMÁGENES	41
7. ANEXOS	44

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido desarrollado entre finales del 2016 y mediados del 2018, y tiene su origen en la necesidad de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, más concretamente el dibujo, la pintura, la anatomía y la proporción. Lo que persigue este proyecto es mostrar estas habilidades aplicadas en el ámbito del *concept art* e ir conformando un *portfolio*⁴ profesional de cara a la búsqueda de empleo en empresas especializadas en videojuegos.

Para llevar a cabo el proyecto, primero tuve que decidir en que campo iba a desarrollar el trabajo, es decir, enfocararlo hacia el mundo de la animación o los videojuegos, ya que siento un gran interés y admiración por ambos. Una vez elegido el ámbito en el que se iba a trabajar, decidí qué tipo de trabajo en concreto iba a realizar. Finalmente opté por el mundo de los videojuegos debido a que, en mi opinión, actualmente tiene una presencia y un mercado laboral a nivel nacional e internacional muy amplia, y porque me interesa la metodología de trabajo que tiene lugar en la producción de videojuegos.

El proyecto se enmarca dentro de una de las fases de producción: la pre-producción⁵. A su vez, todo lo que tiene que ver con el *concept art*, las ilustraciones y los diseños de personaje están bajo la supervisión del departamento de arte, que desempeña uno de los papeles esenciales en el desarrollo de cualquier proyecto audiovisual. Debido a que diseñar y realizar todos los escenarios, personajes y demás objetos presentes en un juego conlleva un volumen de trabajo enorme para una sola persona, únicamente he desarrollado el personaje y el escenario principal. He tratado durante todo el proceso de ajustarme a la metodología y a los tiempos propios de una preproducción de este tipo. Debido a que el *concept art* y el diseño de personajes es el primero de muchos otros pasos, en una producción, por pequeña que sea, hay gente que depende directamente de este trabajo, por lo

⁴ *Portfolio/ portfolio digital*: hace referencia a una recopilación de documentos que pueden mostrar diferentes aspectos globales o parciales de una persona (personales, académicos, profesionales) o de una organización (objetivos, organigrama, productos) los cuales han estado seleccionados y organizados de forma reflexiva y deliberada y son presentados en formato digital (texto, imágenes, animaciones, simulaciones, audio y vídeo).

⁵ *Pre-produccion*: La preproducción es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, u otra presentación. Hay tres partes en una producción: preproducción, producción y posproducción. La preproducción termina cuando finaliza la planificación y el contenido comienza a ser producido.

que el nivel de exigencia es máximo para que el trabajo en equipo fluya y se cumplan los tiempos establecidos.

Antes de comenzar con la parte práctica, había una serie de cosas que debía de tener en cuenta para estructurar y sacar adelante el proyecto. Comencé con la búsqueda de referencias visuales para los escenarios, los *props* y los personajes, para ir construyendo los *moodboards* que guiarían la estética visual del trabajo.

Una vez recopilada y organizada toda la información, empecé a desarrollar la parte práctica, diseñando parte de los entornos y personajes a través de las referencias visuales contenidas en los tableros de inspiración o *moodboards*⁶. Finalmente, y esto tiene que ver más con la parte dedicada a crear mi *portfolio* profesional, el último paso fue la maquetación de todos los *concepts*, para lo cual me he basado en varios referentes que forman parte de la industria del videojuego, tratando de seguir sus ejemplos y pautas para realizar un buen *portfolio* de cara a las empresas.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo son, principalmente, diseñar los personajes y realizar el *concept art* para un videojuego, llevando a cabo parte de la fase de la pre-producción, tratando de adecuarme a la planificación y a la estética establecida; poner en práctica lo aprendido a lo largo de la carrera y del master de *concept art* e ilustración que he realizado como formación complementaria, mejorar mis habilidades como *concept artist* en lo referente a la anatomía, la luz, el dibujo, la proporción, la perspectiva, el color y el manejo del programa Adobe Photoshop. Por último, uno de los objetivos principales, el cual es el fin último de este proyecto, es el de elaborar un buen *portfolio* con el material obtenido, que encaje con las necesidades artísticas y profesionales de una empresa del sector para poder optar a un puesto de trabajo.

Como objetivos más específicos dentro del proyecto podemos encontrar:

⁶ *Moodboard*: se trata es una herramienta gracias a la cual estableces un punto de partida la hora de comenzar un proyecto. Consiste en la búsqueda y recopilación de imágenes que transmiten y se adecúan al proyecto que se quiere realizar.

Crear parte de los entornos donde se desarrolla la acción y donde interactúan los personajes.

Definir el tamaño de cada escenario, de manera que mantenga una proporción respecto al resto y a los personajes.



Plasmar la estética establecida, de forma que los escenarios, los *props* y los personajes mantengan una coherencia visual.

Diseñar los *props* de cada uno de los entornos para que visualmente sean más veraces y dotarlos de unas características que lo hagan único.

Diseñar el personaje principal de la historia, creando además todas las ropas, atuendos y accesorios necesarios para integrarlo con el resto de elementos presentes en los escenarios, otorgándoles una personalidad.

Definir una estética visual a través de la búsqueda de imágenes y referentes.

METODOLOGÍA



La metodología de este proyecto es bastante procedural, debido a que el *concept art* forma parte de una cadena de producción en la que han de seguirse ciertos procesos organizados en mayor o menor medida por prioridades.

En primer lugar, una de las partes más importantes ha sido definir el volumen de trabajo que iba a realizar, puesto que yo sola no podía encargarme de realizar todos los diseños y dibujos. Teniendo esto en cuenta, decidí que podía hacer varios diseños de personajes y de escenarios, pero únicamente llevaría hasta la fase final del proceso el personaje y el escenario principal. Y, por otra parte, toda la labor tanto de investigación como de búsqueda de referentes y de imágenes ha sido otro de los puntos clave para comenzar a desarrollar el



proyector, ya que esto te permite crear una primera imagen o idea de cómo quieres que sea la calidad y el resultado final del trabajo.

La mayoría de las imágenes y referencias están extraídas de la realidad, sobretodo las que tienen que ver con los escenarios y todos los objetos que podemos encontrar en ellos, ya que a la hora de diseñar y crear es mucho mejor basarse en estilos arquitectónicos o decoraciones reales que utilizar una ilustración o un dibujo realizado por otra persona, ya que éstos ya incorporan un filtro y un estilo propio.

Una vez afianzados estos pasos, redacté un *briefing*⁷ con los datos y la información clave que constituirían las bases visuales y estéticas del juego. Una de las herramientas clave que me ha permitido llevar a cabo mis objetivos y finalizar el proyecto acorde con las directrices marcadas, ha sido la elaboración de un buen sistema de trabajo o *pipeline*. Para ello busqué información acerca de algunos estudios y compañías de videojuegos exitosas sobre cómo trabajan y realizan sus *pipelines*.⁸

Una vez valorado y decidido el registro gráfico del proyecto, se comienza a diseñar los primeros bocetos y dibujos de personajes, ropas, accesorios, entornos y *props*, creando una buena cohesión entre ellos. en relación a los personajes, hay que tener en cuenta el rol o el papel que van a desempeñar en el juego, para saber qué tipo de vestuario y características físicas deben poseer; lo mismo ocurre con los escenarios, hay que diseñarlos consecuentemente con los personajes y el mundo que los rodea. Ambos están influenciados por las culturas indígenas, africanas e indias, y una de sus principales características es que se trata de un mundo donde conviven la magia y la alquimia.



⁷ *Briefing*: Un *Briefing* formal es un documento escrito que se entrega al diseñador, junto con el material de referencia, y que detalla un conjunto claro de objetivos que debe cumplir el diseño. Dichos objetivos pueden estar vinculados a aspiraciones creativas o valores estéticos.

⁸ *Pipeline*: se trata de una metodología propia de trabajo que integra una serie de procesos, herramientas y personas. El objetivo del pipeline es perseguir la perfección mediante la constancia.



Tras haber finalizado los diseños, se maqueta todo de acuerdo a unos estándares mas o menos generales que todo profesional del *concept art* tiene en cuenta a la hora de elaborar su portfolio.

1. DESARROLLO DEL PROYECTO

Este capítulo de la memoria se encuentra dividido en cuatro puntos principales, en los que se desarrollará teóricamente qué es el *concept art* y su proceso de trabajo en la industria de los videojuegos, los referentes y la idea, junto con el *briefing* completo. Estos aspectos sientan las bases del proyecto para su posterior realización práctica.

1.1 EL *CONCEPT ART*



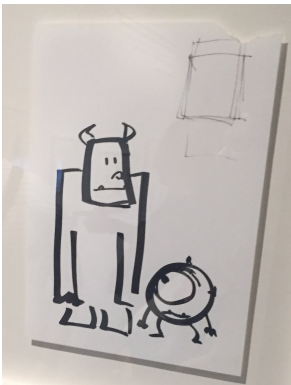
1. Assassin's Creed Origins, Ubisoft, 2017
Imagen promocional para el nuevo DLC: *Curse of the Pharaohs*.



Antes de exponer el proceso de trabajo del *concept art* que se lleva a cabo durante el desarrollo de un videojuego, me gustaría hablar sobre su importancia a la hora de expresar y narrar el contexto y los ambientes donde interactúan los personajes y además, cuáles son los dos tipos de intencionalidad que caracterizan este arte.

Normalmente, el resultado final (figura 1) que se ve en el videojuego no es más que una pequeña parte de un gran trabajo de fondo de documentación, conceptualización, contextualización y sobre todo de cohesión. Los elementos puramente visibles del juego, como son las texturas, los modelos, el audio o las animaciones, se sustentan en todos los elementos y conceptos desarrollados a través del *concept art*, por lo que éste actúa como un nexo de unión.

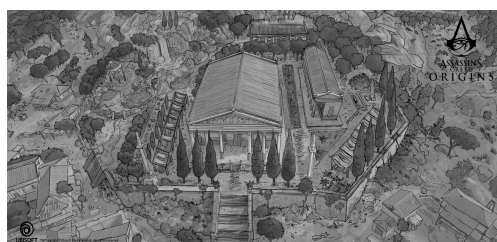
La función principal del *concept art* es mostrar al departamento de arte y a los artistas 3D cómo va a sentirse el juego, no únicamente cómo se va a ver. Algunas de las cuestiones que se plantean a la hora de empezar a realizar un *concept son*, por ejemplo, la atmósfera que tendrá, las formas que predominarán, los tonos que tendrá la gama de colores, los detalles de las texturas o cómo encajan todos los elementos.



2. Monstruos S.A, Pixar Animation Studios, 2001
Concept de diseño de personaje para Mike y
Sally. Exposición "Pixar. 25 años de animación".




3. Assassin's Creed Origins, Ubisoft.
Sabin Boykinov, 2017
Concept para explorar diferentes lugares del desierto.



4. Assassin's Creed Origins, Ubisoft.
Sabin Boykinov, 2017
Investigación visual para el templo y el hospital en
Balagrae.

El *concept art* es la parte visible de la conceptualización de un juego, y cualquier boceto (figura 2), croquis o ilustración realizado a lápiz o con cualquier otro material, es considerado *concept art*. Otra de sus funciones es que siempre busca cómo plasmar esos conceptos y elementos de la mejor manera posible, antes de que empiecen a pasar por los filtros de las limitaciones tecnológicas, es decir, el modelado de todos los diseños y su funcionalidad, la jugabilidad o la estética.

Dentro del mundo del *concept art* se pueden apreciar claramente dos tipos de intencionalidad. Por una parte, podemos encontrar un *concept art* más artístico y expresivo, que es capaz de sostenerse por sí mismo (figura 3). Este tipo de *concept* utiliza mucho el encuadre y la composición para expresar y narrar. Destaca mucho más la importancia de lo que no se ve, tratando de involucrar al espectador imaginando cómo será el juego a través de un solo dibujo. Además, una de sus principales características es que no pretende ser un arte realista ni representativo de la realidad, por eso los *concept artist* se pueden permitir muchas licencias a la hora de crear, tanto en la composición como en la exageración de distintos elementos para dotarlos de mayor o menor fuerza o incluso la disposición del lienzo. Como apunta Carlos Coronado (desarrollador de videojuegos):

Estos elementos que serían imposibles de representar en el juego final cumplen a su vez una clara función. Es como si le hablaran al equipo de diseño del juego y les dijera: "esto no puede hacerse así, pero tenéis que conseguir que exprese lo mismo y que sea lo más parecido posible". Todo un reto en el que sólo los mejores equipos de desarrolladores han sabido salir airosos, pues la compenetración entre todos los implicados en el proceso de creación ha de ser total. 

Y, por otra parte, existe un *concept art* mucho más técnico, enfocado a que el modelador o artista 3D reproduzca lo más fidedignamente posible lo que el *concept artist* ha desarrollado. Este arte está más relacionado con el dibujo técnico (figura 4), la proporción y el uso de las diferentes perspectivas, como la perspectiva aérea, las ortográficas, que se emplean sobre todo para ver bien todas las vistas del personaje, y utilizar varios puntos de fuga al mismo tiempo para enriquecer la composición y que todos los *props* y objetos puedan ser visionados sin dificultad. Esto

sin duda facilita en gran medida la tarea del artista 3D cuando vaya a modelar un personaje, un escenario o un *prop*.

Mi proyecto está enfocado en esta última vertiente. Es un trabajo mucho más técnico y riguroso, ya que, en el siguiente paso del desarrollo, el artista 3D y demás departamentos dependen directamente de la realización de buenos diseños.

1.2 PROCESO DE TRABAJO DEL *CONCEPT ART* EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

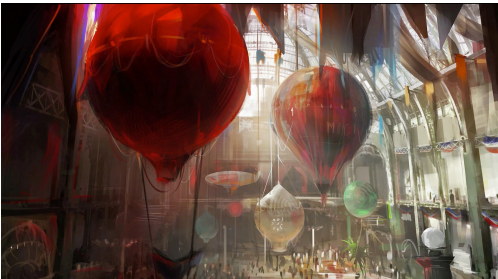
En la industria, no existe mucha diferencia, en lo que al proceso de trabajo se refiere, entre los estudios grandes y pequeños; la principal que podríamos mencionar es que en un gran estudio la toma de decisiones es más lenta, debido a que se tienen que pasar muchos más filtros a la hora de actuar. Las reuniones con el director de arte son una constante durante el proyecto, y la relación debe ser fluida y orgánica para que todo vaya avanzando. Los *concept artist* también deben de estar en contacto con los diseñadores y los artistas 3D para completar su trabajo, puesto que son ellos quienes finalmente les darán forma. Además, todas las tareas se dividen por prioridades, de manera que se trabaja de mayor a menor importancia, y para ello se suelen emplear *softwares*⁹ de administración de proyectos con interfaz web, como por ejemplo TeamWork o Trello.

Las fases en las que se divide el proceso de trabajo de *concept art* son cuatro: concepción, pre-producción, producción y *marketing*¹⁰.

- Concepción: se trata de la fase en la que ni si quiera se sabe aun muy bien de que va a ir el juego, ni como va a ser su jugabilidad ni su estética. En este punto es donde comienza la lluvia de ideas y se realizan pruebas para diferentes tipos de juegos. Es una parte muy creativa porque permite realizar diferentes tipos de *concept*, pero a la vez, no es tan productiva

⁹ *Software*: soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas.

¹⁰ *Marketing*: conjunto de instituciones y procesos para crear, comunicar, entregar, e intercambiar ofertas que tienen valor para los clientes, socios y la sociedad en general.



5. Assassin's Creed Unity, Ubisoft.
Nacho Yague, 2014.



6. Assassin's Creed III Liberation, Ubisoft. Nacho Yague, 2012.



7. Assassin's Creed Unity, Ubisoft.
Nacho Yague, 2014

porque la mayor parte de los trabajos no acaban saliendo a la luz o se cancelan. Este tipo de dibujos son muy rápidos y no tienen demasiados detalles (figura 5); se realizan entre 4 o 5 al día y sirven especialmente para que el resto del equipo visualice una idea. A veces, este tipo de dibujos o ideas, pueden llegar a la etapa de producción, donde posteriormente se pulen mucho más, añadiendo los detalles y trabajando el color y la iluminación. Otras veces no pasan de la fase de pre-producción, pero sirven de igual forma para mostrar una idea, expresar el *mood*¹¹ o la sensación de la atmósfera, el tipo de iluminación que se va a utilizar, la intención, etc. Todo esto sí que está presente y se puede ver en el producto final.

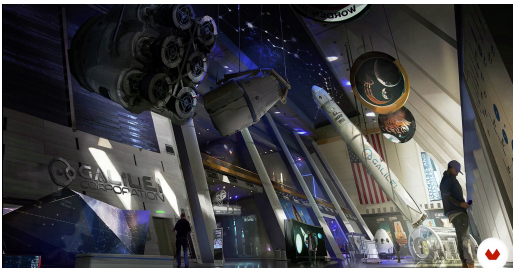
- Pre-producción: es la fase en la que los *concept artist* tienen más volumen de trabajo, ya que el juego está más o menos definido, pero aún hay que presentar muchas ideas. Se realizan mucho trabajo de *color keys*¹², *thumbnails*¹³, bocetos, e imágenes de inspiración para después vender a producción. La fase de producción es muy parecida a la pre-producción, en cuanto a *concept* se refiere, y es muy difícil ver una línea divisoria, porque ambas fases se van entremezclando de manera natural, ya que durante la producción se siguen realizando bocetos, pero éstos están más enfocados al diseño. Retomando la pre-producción, como ya se tiene más información confirmada y los bocetos previos, se empieza a profundizar más en la iluminación y el ambiente que pueden tener los *concepts*. Es una fase más explorativa y creativa, donde se trata de dar ideas a los artistas y ver qué es lo que opinan (figura 6).

- Producción: las imágenes son mucho más pulidas, mejor acabadas y con más detalles para que los artistas puedan utilizarlas de referencia. En esta fase hay mucha parte de investigación (imágenes con mucha carga artística que ayudan a explicar muchas historias e ideas) y ya comienza a haber tal cantidad de detalles que pueden servir de guía a un artista 3D para modelar directamente un *prop* (figura 7). Siempre se acompaña todo de muchas referencias visuales, como imágenes

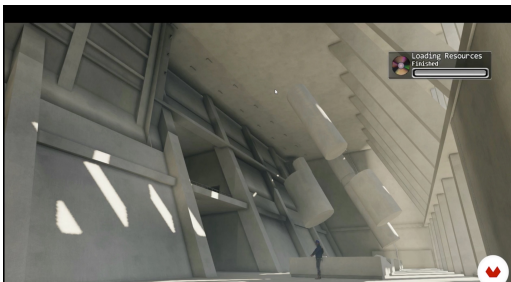
¹¹ *Mood*: traducido al español, significa estado emocional, sensación y atmósfera. En el *concept art* hace referencia a lo que se desea transmitir a través de el dibujo y el color.

¹² *Color keys*: se trata de pruebas de color, que se realizan para buscar la atmósfera y las sensaciones que tendrá el juego.

¹³ *Thumbnails*: bocetos en miniaturas tanto de personajes como de escenarios, que permiten explorar figuras y conceptos para concretar el desarrollo del concepto final.



8. Watch Dogs, Ubisoft, 2014.
Nacho Yague.



9. Watch Dogs, Ubisoft, 2014.
Nacho Yague.

reales, grabados, pinturas, referencias de películas, etc. Llega un punto en esta fase en el cual hay menos trabajo de *concept art* puro y duro, que es cuando se está finalizando el videojuego, y entonces se comienza a realizar el *overpainting*¹⁴, es decir, pintar encima de una imagen en 3D (figura 8). El diseñador del juego en 3D hace el *blocking (greybox)*¹⁵ y se saca una captura de pantalla (figura 9). Normalmente, el director de arte se pone en contacto con los *concept artist* y les explica que tipo de imagen quiere; no se puede tocar nada de la estructura porque ya es un escenario jugable, pero lo que se persigue es “vestir” la escena y hacerla lo más interesante posible. Además, durante esta fase hay mucho boceto de producción, es decir, es un *concept art* mas enfocado a resolver problemas de diseño, por ejemplo, utilizando las mismas texturas, como se podría hacer para que un mismo espacio sea vea totalmente diferente.

- *Marketing*: en esta ultima fase, no hay prácticamente volumen de trabajo, de manera que se utiliza el *concept artist* para ayudar a definir la composición de una portada para una revista o para la portada misma del videojuego, incluso para limpiar algún *concept* que se haya hecho anteriormente y que quieran incluirlo en el libro de arte del juego.

1. 3 LA IDEA Y EL BRIEFING

A continuación, voy a desarrollar la idea general del videojuego y cómo se asientan sus bases mediante la elaboración de un *briefing*, teniendo en cuenta todo lo anteriormente explicado.

Debido a que este proyecto ha sido ideado a modo de práctica para poder realizar un portfolio, realmente he trabajado en algo por lo que sentía una inquietud artística. En primer lugar, una de las partes más importantes ha sido diseñar un personaje femenino, una heroína que tuviera un papel protagonista y que fuera fuerte, con una gran habilidad para la lucha, con buenos valores y valiente. Una vez

¹⁴ *Overpainting*: técnica empleada en el *concept art* que consiste en pintar y dibujar sobre una imagen de un escenario o un personaje realizado previamente en 3D.

¹⁵ *Blocking o greybox*: Durante el desarrollo de un nivel en 3D, la *greybox* es la forma más primitiva del mismo (también puede llamarse "Blocking"), y se compone principalmente de volúmenes muy toscos que van definiendo la geometría del nivel. Un nivel "GreyBox" aun no contiene eventos, texturas o modelos. Se usa principalmente para calcular tiempos de navegación y espacios.

planteado esto, había que desarrollar cómo iba a ser su mundo. Al igual que en el largometraje *Atlantis: el imperio perdido* (2001), de Gary Trousdale y Kirk Wise, para este trabajo he querido diseñar una civilización antigua, que no ha tenido contacto en miles de años con el resto del mundo, ya que han decidido permanecer ocultos mediante la magia para evitar que sus conocimientos y su poder fueran pervertidos por el hombre. Esta civilización, llamada Umi, nombre de origen nativo americano que significa "Vida", poseen una gran longevidad y viven en plena naturaleza, una mezcla entre bosques y selvas, en donde han construido a lo largo de los años sus hogares con piedra, integrándose con la vegetación.

Además, dominan la magia de los elementos, agua, tierra, fuego y aire; incluso, han estudiado y perfeccionado la utilización de la alquimia, lo que les permite crear cantidad de remedios, venenos y pociones mágicas.

Y, por último, una de las partes fundamentales que conforma su forma de vida es la estrecha relación que mantienen con sus dioses, quienes antaño fueron los elegidos para gobernar a su pueblo, por lo que éstos poseían poderes y habilidades únicas, y al morir se convertían en deidades.

1.3.1 BRIEFING



The Rise of Thyra es un videojuego de acción, aventura y rol, en una vista en tercera persona, en el que cada jugador asumirá el control de la historia con Thyra como personaje principal, pero antes de empezar tendrá la posibilidad de elegir entre tres clases, según el tipo de jugabilidad que se desee: Guerrera, Cazadora y Sacerdotisa. El jugador gana experiencia al derrotar a los enemigos y se aumenta de nivel cuando se haya adquirido la experiencia necesaria. Además, se puede mejorar sus estadísticas, que son la fuerza, la resistencia y la magia, es decir, daño, vida y poder mágico respectivamente. Y, por último, cada vez que el jugador aumenta de nivel se obtienen puntos de habilidad, para conseguir nuevas o aumentar su daño o su duración.

La historia está protagonizada por Thyra, una guerrera perteneciente a la tribu de los Umi, la cual fue elegida desde que nació por los dioses para guiar y proteger a su pueblo ante futuros peligros. Está ambientada en el mundo actual, pero su pueblo se



10. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.



11. Paladins: Champions of the realm, Hi-Rez Studios, 2016.



mantiene oculto del resto de la humanidad, debido a que poseen grandes poderes, en especial Thyra, y no desean que el mundo vuelva a verse al borde de la destrucción por culpa de la ambición de los hombres; es por esto por lo que viven en plena naturaleza y por lo que apenas han variado su cultura y sus costumbres.

Estética

El resultado visual final del juego debe ser una mezcla entre los juegos multijugador *World of Warcraft*, desarrollado por Blizzard Entertainment (figura 10), y *Paladins*, de Hi-Rez Studios (figura 11).

Valores

Se trata de un videojuego en el que se pretende defender una serie de valores que en la actualidad se creen ineludibles: Igualdad, Libertad y Respeto.

Mi trabajo dentro del proyecto

Diseñar tanto el personaje principal, con sus vistas ortográficas correspondientes para su modelado posterior en 3D, como su vestimenta y sus armas, y un escenario interior y exterior con sus *props* también con diferentes perspectivas para que los artistas 3D puedan desarrollarlo.

Diseño de tres Clases de personajes

- Guerrera: utiliza un arma a dos manos con una armadura pesada y su estilo de combate es *cuerpo a cuerpo*.
- Sacerdotisa: especializada en técnicas mágicas defensivas y ofensivas. Puede utilizar una pequeña espada y un bastón en combate cuerpo a cuerpo.
- Cazadora: es la más rápida en el cuerpo a cuerpo y posee un excelente manejo del arco a larga distancia.

Magias, Habilidades y Ataque

Las magias de los elementos son comunes a las tres clases, ya que se desbloquean avanzando en la historia:

- **Fuego:** transformación a elemental de fuego. Arroja bolas de fuego y deja un rastro a su paso que daña a los enemigos. Como habilidades complementarias puede usar un látigo de fuego sobre uno o varios enemigos infligiéndoles daño, y también puede hacer estallar su cuerpo con una onda de energía cuando se encuentre a un 25 por ciento de vida, para infligir daño de área a los enemigos, lo que otorga un extra o *bonus*¹⁶ de velocidad y de daño.
- **Agua:** transformación a elemental de agua. Invoca un torbellino de agua sobre el enemigo, provocándole daño y atrapándolo durante unos segundos. Capacidad de planear y movimiento más rápido.
- **Aire:** transformación a elemental de aire. Lanza ráfagas de aire cortante en forma de media luna, que provocan daño y empujan al enemigo. Además, puede invocar fuertes ventiscas de aire para alejar, derribar y dañar a los enemigos.
- **Tierra:** transformación a elemental de tierra. La habilidad principal es invocar enredaderas que atrapen a los enemigos y absorber su salud para incrementar la propia, en un área de cinco metros de radio con cinco segundos de duración. Otra habilidad complementaria es la capacidad de lanzar estacas de madera envenenadas.

Las tres clases tienen en común dos ataques, uno ligero que causa poco daño, pero es muy rápido, y uno pesado que es más lento, pero inflige mucho más daño.

Habilidades especiales de cada clase:

Guerrera:

- Girar sobre sí misma para infligir daño a los enemigos
- Dar un gran salto para abalanzarse rápidamente sobre el enemigo infligiendo daño
- Arrojar un arma secundaria

¹⁶ *Bonus:* Elemento u objeto que proporciona un efecto positivo al personaje, similar a un potenciador. Añadido, extra, con el que no se contaba originalmente y que supone una mejora o aumento de una parte del juego.

- Coraje: se representa mediante una barra en la interfaz del juego, que va completándose en la medida en la que se causa daño a los enemigos. Una vez completada podemos activar esta habilidad, que nos proporciona un aumento velocidad de movimiento y de ataque, lo que provoca más daño al enemigo.

Sacerdotisa:

- Invocar mediante un báculo, un escudo en forma de esfera que bloquea el daño durante diez segundos.
- Puede lanzar esferas de energía muy poderosas, pero con un alto coste de puntos de magia.
- Golpear con el báculo en la tierra creando una onda de choque que aleja y resta vida a los enemigos.
- Meditación: se representa mediante una barra en la interfaz del juego. Durante tres segundos absorbes energía de la naturaleza para aumentar la salud y la magia al máximo.

Cazadora:

- Con el arma secundaria realiza un sprint muy rápido hacia un enemigo cercano, asestándole un golpe con un daño medio, lo que le permite alejarse y tomar ventaja para utilizar el arco.
- Carga una flecha de energía al máximo cada cinco disparos. Una vez activada, perfora al enemigo y explota en una onda de energía que inflige daño.
- Modo espíritu: esta habilidad únicamente la posee la cazadora y puede utilizarla en todo momento. Sus dioses le permiten adoptar una forma de espíritu incorpóreo, lo que la convierte en invisible ante los ojos de los enemigos, y le permite moverse con total libertad y ver a través de paredes, estructuras y cuerpos, para así detectar sus puntos débiles.
- Espíritu animal: cada sesenta segundos puede invocar el espíritu de un feroz animal a través de las marcas que tiene en la piel, el cual se lanza en dirección a los enemigos que estén en el campo de batalla para aniquilarlos. Su duración es de ocho segundos.

Alquimia: la utilizan para elaborar remedios para curar cualquier estado causados por un enemigo (envenenamiento, parálisis o ceguera), venenos y pociones mágicas para aumentar la salud.

Diseño de interiores: debe reflejar especialmente que son un pueblo que utiliza la magia, la alquimia y el gran conocimiento que

poseen sobre el mundo, por lo que debe haber multitud de libros y utensilios que permiten su práctica; además de un altar para realizar rituales de invocación con sus dioses.

Diseño de exteriores: puesto que es una tribu antigua que vive en comunión con la naturaleza, su ciudad debe mostrarse como parte del entorno, en el que la vegetación y sus construcciones conviven en armonía. También debe reflejarse el paso del tiempo, como si el pueblo estuviera entrando en una fase de decadencia.

Tiempo de producción: en lo referente al *concept art*, el tiempo de producción aproximado para desarrollarlo sería entre cuatro y seis meses, con una plantilla de entre cinco y siete *concept artist*.

Target:¹⁷ este tipo de videojuego va dirigido a todo tipo de público a partir de 12 años, aunque está enfocado sobre todo para los adolescentes y los jóvenes.

1.4 REFERENTES

1.4.1 Artistas

1.4.1.1 Michael Hampton y Andrew Loomis



12. Michael Hampton, *Figure Drawing: Design and Invention*, 2009.

La elección de estos dos artistas se debe a su gran dominio y comprensión de la anatomía y el movimiento, y tanto para mí como para el proyecto, ha sido clave toda la información y los métodos contenidos en sus obras.

Michael Hampton es un artista y educador centrado en los campos del dibujo de figuras, la anatomía y el diseño bidimensional (figura 12).

Su enfoque particular es enseñar estos conceptos a los estudiantes de animación, ilustración y arte de videojuegos. Ha dado conferencias y dirigido talleres en escuelas como Anatomy Tools, Lucas Arts, Computer Graphics Master Academy (CGMA), así como numerosas universidades privadas y públicas en el sur de California (EE.UU.). En 2009, Michael

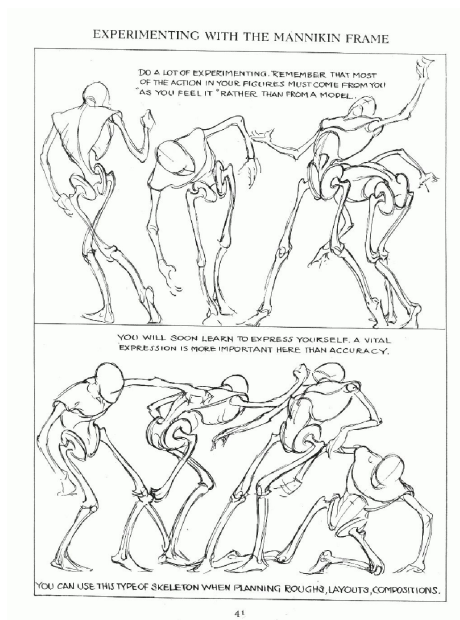


et: término de la lengua inglesa que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). La noción se emplea con frecuencia en el marketing y la publicidad. En este contexto, el target es el destinatario al que pretende llegar un servicio o un producto y sus correspondientes campañas de difusión.

publicó *Figure Drawing: Design and Invention*, un libro de texto utilizado para clases de dibujo analítico en muchas escuelas de todo el mundo, así como un libro de referencia en varias compañías de juegos y animación. Además de su trabajo en el campo del arte y la animación. Michael recibió un BFA en Ilustración del Art Center College of Design, un MFA en Bellas Artes de la Claremont Graduate University y un MA en Historia del Arte de la Universidad de California, Riverside.

Andrew Loomis (15 de junio de 1892 - 25 de mayo de 1959), fue un ilustrador, autor e instructor de arte estadounidense. Su trabajo comercial destacó principalmente en el campo de la publicidad y las revistas; sin embargo, Loomis es más conocido por ser el autor de una serie de libros de instrucción en el arte impresos a lo largo del siglo XX (figura 13). Mucho después de su muerte, el estilo realista de Loomis ha seguido influyendo en los artistas populares.

Nacido en Syracuse, Nueva York (1892), Loomis creció en Zanesville, Ohio, y pasó gran parte de su vida laboral en Chicago, Illinois. Estudió en la Art Students League de Nueva York bajo George Bridgman y Frank DuMond. Tras la Primera Guerra Mundial, abrió su propio estudio en el centro de Chicago, y en la década de 1930, enseñó en la Academia Americana de Arte. Fue durante este tiempo cuando sus técnicas de enseñanza fueron compiladas para su primer libro, *Fun With a Pencil*, en 1939, y en 1943 lanzó uno de sus libros más famosos, *Figure Drawing for All It's Worth*. Muchos de los libros muestran muchas de sus técnicas creadas personalmente, como la "bola y el avión", método de dibujo de cabeza, guiado por el diálogo humorístico de Loomis. Muchos de los títulos ganaron un gran atractivo por su valor académico y pasaron por varias ediciones durante el siglo XX.



13. Andrew Loomis, *Figure Drawing for All It's Worth*, 1943.

1.4.1.2 Rinehart Appiah

Se trata de un *concept artist* que actualmente trabaja en la empresa Creative Assembly, responsable de haber creado los videojuegos de *Warhammer Fantasy*, de la editorial británica Games Workshop. Escogí este artista porque en sus trabajos puede



14. Total War Warhammer, 2016.
Rinehart Appiah.



apreciarse una gran cantidad de detalles y minuciosidad a la hora de diseñar los personajes. Además, ha sido uno de mis grandes referentes a la hora de realizar la maquetación del trabajo (figura 14), ya que expone sus dibujos de una manera clara, limpia y sencilla de entender, donde todos los detalles quedan a la vista y se puede apreciar todo el proceso y el desarrollo que hay detrás.

1.4.1.3 Llia Yu



15. Overwatch, Blizzard Entertainment, 2016.
Llia Yu.



Es una *concept artist* nacida en Nanjing, China. Desde que era pequeña le encantaba dibujar y más tarde estudió en Estados Unidos *Entertainment Design* en el Art Center College of Design, durante el cual realizó una pasantía de verano en Riot Games (creadores de juegos como *League of Legends*, mas conocido como *LoL*). Tras graduarse, comenzó a trabajar en el equipo *Overwatch* de Blizzard Entertainment como *concept artist* de escenarios.

Principalmente, lo que más me atrae de Llia Yu es su destreza a la hora de componer y diseñar los escenarios, sobre todo el trabajo que ha realizado para *Overwatch* (figura 15). En él se pueden observar cantidad de detalles que enriquecen las escenas, cómo utiliza las perspectivas y la composición para narrar; además, posee un gran control sobre los valores de la luz, lo que le permite crear la ambientación adecuada para cada escenario, y cómo no, su gran dominio del dibujo, del cual se desprende la gran influencia que tuvo de la escuela Feng Zhu.

1.4.1.4 Ilya Golitsyn



16. Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017.
Ilya Golitsyn

Ilya Golitsyn es un *concept artist* con más de diez años de experiencia en la industria del desarrollo de videojuegos. Principalmente está especializado en el diseño y creación de personajes. Lo que más me interesa es el trabajo que realizó diseñando los personajes del juego *Horizon Zero Dawn*, en el que se puede apreciar su sólido conocimiento de la anatomía,

sus fuertes habilidades en la ilustración y su capacidad para crear una visión de diseño única (figura 16).

1.4.1.5 Blizzard: *World of Warcraft*

Blizzard Entertainment es una de las principales compañías de desarrollo de videojuegos. Tras fundar la marca Blizzard en 1994, la compañía se convirtió rápidamente en uno de los fabricantes de juegos más conocidos y respetados. Gracias a su esfuerzo a la hora de crear, diseñar y mejorar sus juegos, Blizzard ha mantenido una reputación de calidad altísima desde sus inicios.

Algunos de sus juegos más exitosos son: *World of Warcraft* y las series *Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo* y *Overwatch*, los cuales han sido número uno en ventas durante más de una década, además de haber conseguido varios premios consecutivos al mejor Juego del Año.



17. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

En concreto, uno de los mayores referentes que he tenido a la hora de idear la jugabilidad y la dinámica del juego ha sido *World of Warcraft*. Como en otros MMORPGs¹⁸, los jugadores controlan un avatar, que pueden personalizar a su gusto, dentro de un mundo con una vista en tercera persona. En él, pueden explorar el entorno, combatir contra diferentes monstruos y jugadores, completar misiones e interactuar con personajes no jugadores (PNJ) u otros jugadores. Para poder aumentar de nivel, el jugador deberá ir completando las misiones y de esta forma, podrá conseguir mejores armaduras y equipamientos para poder combatir a enemigos y criaturas cada vez más poderosas.

Otro aspecto importante de este juego es la división que hace con sus personajes. Por un lado, están las razas como los humanos, gnomos, enanos, elfos de la noche, draenei, huarguens y pandarens, orcos, no-muertos renegados, trols, tauren, elfos de sangre y goblins. Y por otro lado tenemos los roles y las clases, que sirven para determinar el rol que se va a jugar (figura 17). Los roles característicos de este tipo de juego son:

¹⁸ MMORPG: del inglés “massively multiplayer online role-playing game”, videojuegos de rol multi-jugador masivos en línea.

- Tanques: su misión es la de atraer a los enemigos para recibir el daño, ya que tienen la capacidad de aguantar mucho los ataques enemigos y de sobrevivir más que otras clases. Son personajes con muchos atributos defensivos (bloquear, esquivar, parar), y muchos puntos de vida y armadura para reducir al máximo el daño que recibe tanto él como el equipo.

- Sanadores: su función principal es la de curar y mantener vivos a todos los jugadores del grupo, en especial al tanque. Su poder ofensivo suele ser limitado, por lo que siempre va jugando por detrás para sanar y apoyar al equipo.

- DPS: son las siglas de "Daño Por Segundo". Su tarea es la de golpear al enemigo y bajarle la vida hasta derrotarlo. Sus puntos de vida son la mitad que la de los tanques, pero el daño que infligen es superior en comparación al resto de roles.

Y, por último, las clases que podemos encontrar son: Guerrero, Sacerdote, Paladín, Mago, Chamán, Brujo, Pícaro, Druida, Cazador, Caballero de la Muerte, Monje, Cazador de Demonios.

1.4.2 Influencias

Mis influencias a la hora de crear y desarrollar mi proyecto han sido muy diversas, desde videojuegos, películas, culturas indígenas hasta una escuela de diseño, *concept art* e ilustración.



18. Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017.

Imagen promocional.

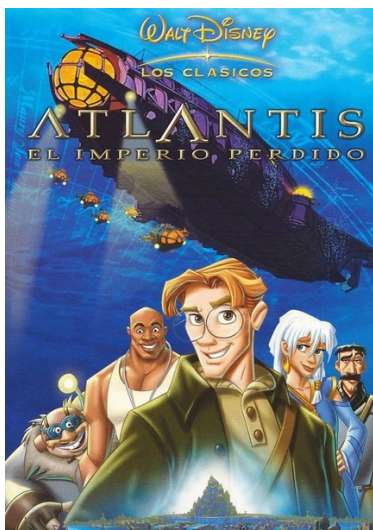


1.4.2.1 Horizon Zero Dawn

Se trata de un videojuego de acción y aventura, que cuenta con un mundo totalmente abierto, es decir, que el jugador puede ir a cualquier rincón del mapa y explorar completamente todo, que ha sido desarrollado por Guerrilla Games y distribuido por Sony Interactive Entertainment, únicamente para PlayStation 4. La protagonista principal del juego es Aloy, una guerrera paria de la tribu de los Nora y está ambientado en un futuro post-apocalíptico, en el que las máquinas son la raza dominante de la Tierra (figura 18).

Ha recibido excelentes críticas en lo referente a su historia, su ambientación, los aspectos visuales, su mundo abierto, y tanto el personaje de Aloy cómo el trabajo realizado por la actriz Ashly Burch, al interpretarla. Además, esta considerado uno de los mejores videojuegos de 2017 y uno de los más vendidos de PlayStation 4.

Lo que me ha atraído de este juego especialmente ha sido su personaje principal, Aloy, porque exceptuando las sagas de videojuegos *Tomb Raider*, ha habido muy pocos juegos a lo largo de estas últimas dos décadas en los que el protagonista sea una mujer; además, se trata de una mujer fuerte, independiente, capaz de enfrentarse a todos los obstáculos y de superarlos con valentía. Todos estos rasgos, toda esta gran caracterización y profundidad que le ha otorgado el equipo de Guerrilla Games, es lo que la ha convertido en un icono fácilmente reconocible, en un referente para esta generación y las futuras. Además, algo muy importante que sucede mientras avanzas con Aloy durante su historia, es que consigues identificarte y empatizar con ella. Por todo esto, este juego ha llegado a ser una de mis influencias y por eso he tratado de plasmar en mi proyecto algunas de estas características.



19. Atlantis: El imperio perdido, Walt Disney, 2001.

1.4.2.2 *Atlantis: El imperio perdido*

Atlantis: El imperio perdido (2001) es una película animada de estilo *steampunk*¹⁹, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, producida por Walt Disney Pictures. Está basada en la historia de los hermanos Bryze y Jackie Zabel. Resumidamente, la película trata sobre un joven aventurero llamado Milo que encuentra un antiguo diario con pistas sobre cómo llegar a Atlantis, el mítico reino hundido. Junto a otros intrépidos personajes, Milo decide embarcarse en el *Ulises*, un impresionante submarino, en una arriesgada expedición al fondo del mar en busca la antigua civilización (figura 19).

¹⁹*Steampunk*: en sus inicios, un subgénero literario nacido dentro de la ciencia ficción especulativa que surgió durante la década de 1980 a manos de escritores conocidos por sus trabajos ciberpunk.1 A día de hoy, este subgénero ha madurado hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario.2 El *steampunk* se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la predominante y por lo general localizada en Inglaterra durante la época victoriana, donde no es extraño encontrar elementos comunes de la ciencia ficción o la fantasía.

Sin duda, ésta ha sido una de las mayores influencias en mi trabajo. Empezando por su personaje principal, Kida, quien está destinada a guiar y proteger a su pueblo. Se trata, como en el caso de Aloy, de una mujer fuerte, inteligente e independiente y que además sabe luchar; y terminando por su ambientación, sus creencias y su “magia”, ya que estar conectados a nivel espiritual con sus antepasados y sus dioses les otorga poder, y no sólo a ellos, también a su mundo y a su forma de vida.

En esencia, todos estos puntos de referencia son en los que me he basado para desarrollar tanto el personaje como su mundo, un mundo en el que una antigua civilización ha logrado sobrevivir ajena al resto del universo, gracias a su conexión con la naturaleza, la magia y la alquimia.

1.4.2.3 Pueblos indígenas

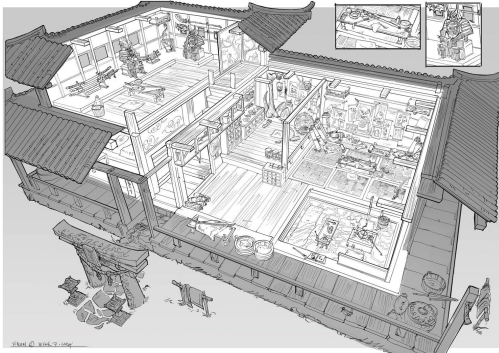


20. Pueblos indígenas.

En lo referente a los pueblos indígenas, su influencia a lo largo del trabajo ha sido exclusivamente a nivel estético, sobretudo en la caracterización de los personajes ya que se trata de una civilización antigua y visualmente quería que se reflejase ese aspecto tribal. Fundamentalmente me he basado tanto en referencias de la cultura africana como de la aborigen, tratando de homogeneizarlo todo en un estilo nuevo y único que dotara de personalidad a los diseños. Esto se puede apreciar en los distintos elementos que conforman las ropas y accesorios de los personajes (figura 20), como las plumas, las marcas y tatuajes del cuerpo, los adornos y los diferentes tipos de ropas, según para que tipo de personajes y su función: guerrera, sacerdotisa o cazadora.

1.4.2.4 Feng Zhu School

Feng Zhu Design Inc. fue fundada por el veterano de la industria Feng Zhu en 1999. Durante más de doce años, Feng Zhu ha trabajado en algunos de los proyectos más destacados de la industria del entretenimiento. Sus amplias habilidades de diseño le permitieron abarcar muchos campos, desde películas

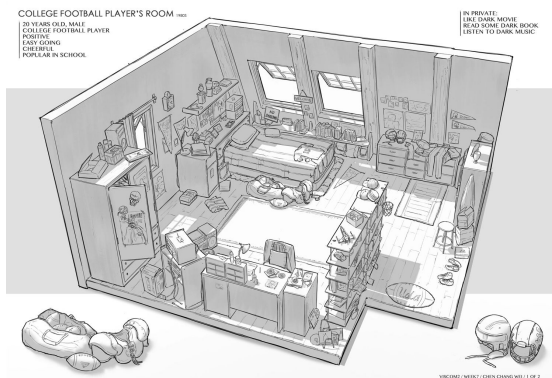


21. Feng Zhu School, proyecto personal de un alumno.

hasta juegos triple A²⁰, comerciales de televisión y diseños de juguetes. Su larga lista de clientes incluye a Microsoft, Electronic Arts, Sony, Activision, Industrial Light + Magic, Warner Brothers, Lucasfilm, Epic Games y muchos otros estudios de primer nivel.

En el año 2009, Feng fundó la Escuela de Diseño FZD en Singapur. Esta escuela se creó para capacitar a profesionales y estudiantes que desean trabajar profesionalmente en la industria del diseño del entretenimiento. En la actualidad, Feng Zhu Design continúa creando contenido original y ofreciendo diseños para clientes en todo el mundo.

Sin duda, una de las mayores fuentes de inspiración y punto de referencia para todo mi trabajo, principalmente en lo que a procesos y desarrollo de los *concepts* se refiere. Al tratarse de una escuela y al haber trabajado tantos años en grandes producciones, tienen una metodología muy clara y definida, que en los siguientes apartados desarrollaré, y es esto precisamente lo que más me ha ayudado para llevar a cabo mi proyecto. También debo mencionar sus grandes habilidades para el diseño y su estética única (figura 21 y 22), tanto para personajes como para los escenarios, en los que se pueden observar su destreza en el dibujo, la anatomía, el color y la luz. Me interesa especialmente esta última parte, porque en muchos casos no hace falta tener que llevar los dibujos hasta el final añadiéndoles el color, sino que son capaces de mostrar una idea y de comenzar a transmitir sensaciones con un escenario, un personaje o un *prop* realizado con un dibujo muy detallado y una iluminación básica, pero que funciona perfectamente. Esa capacidad de “transportarte” a un lugar ficticio, o que te atraiga el diseño de un personaje, hace que comiences a plantearte cuestiones como: ¿Quién vivirá ahí?, ¿cómo será este personaje? O ¿cómo se utilizará este objeto? Esto es precisamente lo que he tratado de conseguir en mi trabajo siguiendo el ejemplo en muchos casos de su metodología y su estética.



22. Feng Zhu School, proyecto personal de un alumno.

²⁰ *Juegos Triple AAA*: es una clasificación informal utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora importante o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuesto. Los desarrollos de un juego AAA están asociados a un riesgo económico alto, por lo que requieren niveles altos de ventas para obtener rentabilidad.

2. PROCESO DEL TRABAJO PRÁCTICO: DISEÑO DEL UNIVERSO

2.1 ESTÉTICA Y DOCUMENTACIÓN

El primer paso antes de comenzar a recopilar documentación y referencias es definir la estética del juego. Como se ha mencionado anteriormente en el *briefing*, finalmente se decidió que el producto visual final fuera una combinación entre los videojuegos *World of Warcraft* y *Paladins*, ya que se trata de un modelado de bajo poligonaje o *low poly*²¹ que ayuda a la optimización de recursos para el motor gráfico, y además permite realizar una estética más *cartoon*²² y estilizada que es lo que se persigue (figuras 23, 24, 25 y 26).



23. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.



25. Paladins, Hi-Rez Studios, 2016.



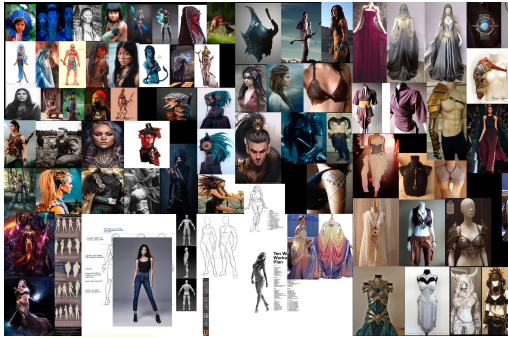
24. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.



26. Paladins, Hi-Rez Studios, 2016.

²¹ *Low poly*: Del inglés low polygon (poligonado bajo). Modelo 3D con un número de polígonos muy bajo, lo que lo convierte en un modelo tosco, muy poco detallado. Puede ser el modelo final empleado en el juego -lo cual suele compensarse con unas texturas detalladas-, o simplemente una versión de muestra para realizar pruebas, mostrar versiones previas de un modelo, etc. El número de polígonos necesarios para que un modelo se considere low poly dependerá de varios factores, como el motor gráfico empleado, el nivel de detalle final deseado, etc.

²² *Cartoon*: estética derivada de los dibujos animados.




27. Moodboard para diseño de personajes.



28. Moodboard para diseño de escenarios.



Una vez se ha definido la estética del juego y las influencias y referentes visuales que va a tener, llega el momento clave del trabajo: la búsqueda de documentación. Para ello se ha utilizado principalmente páginas web, como por ejemplo Google imágenes o Pinterest, para buscar sobre todo referencias reales de objetos para diseñar los *props*, y paisajes de todo tipo; también he consultado Artstation, una web para artistas 2D y 3D en la que publican sus trabajos en abierto, lo que ha sido de gran ayuda a la hora de encontrar artistas y referencias visuales para personajes y escenarios.

Una vez recopiladas todas las referencias, se realiza un *moodboard* o tablero de inspiración (figura 27 y 28). Se trata de un tablero en el que se colocan todas las referencias, para ayudar a visualizar el trabajo. En este caso, he creado un archivo en Photoshop y se incluyen todas las imágenes para poder utilizarlas mientras se van desarrollando los bocetos y los primeros diseños. Para una mayor organización y no tener una gran cantidad de imágenes en un archivo, se realizan distintos moodboards según para lo que sea, como por ejemplo uno para personajes, otro para escenarios,  para *props* o ropas y accesorios, etc.

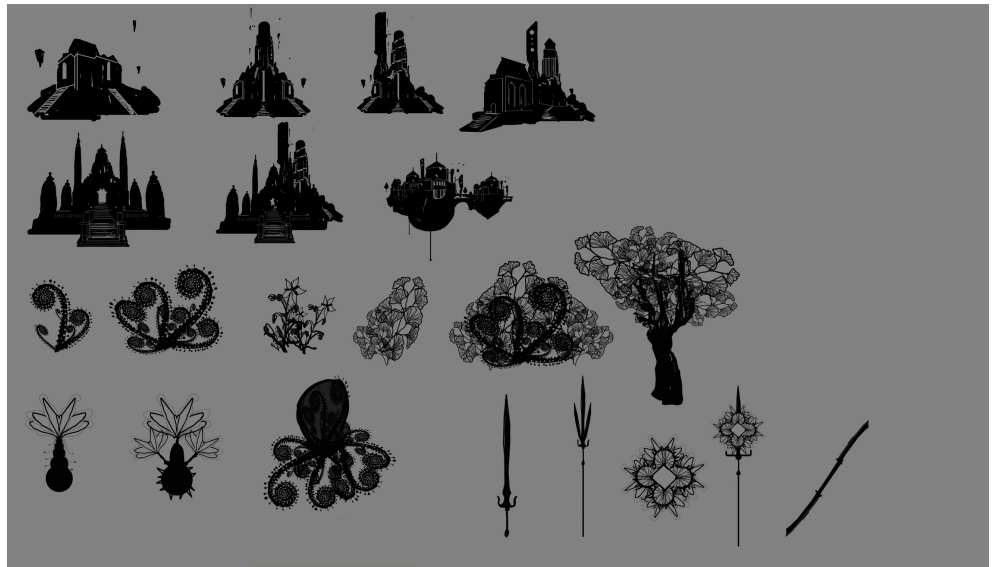
2.2 IDEAS Y BOCETOS PREVIOS


En esta segunda fase se comienzan a elaborar los primeros bocetos con algunas de las ideas que se han obtenido gracias a los *moodboards*. Se trata de una parte en la que se tiene mayor libertad a la hora de diseñar los personajes y de componer los escenarios y paisajes, pero resulta de gran utilidad para empezar a definir el trabajo. Se podría decir que esta fase se divide en dos partes o que tiene dos procesos: la realización de *shapes*²³ y *thumbnails*.

Primero se trabaja en las *shapes* o formas, que no es más que dibujar a mancha cualquier elemento que nos resulte interesante para posteriormente ir combinándolo y modificándolo con otras formas para obtener otras distintas. Este proceso se ha aplicado especialmente a la hora de diseñar algunos elementos de los escenarios, las armas, los báculos y el personaje.

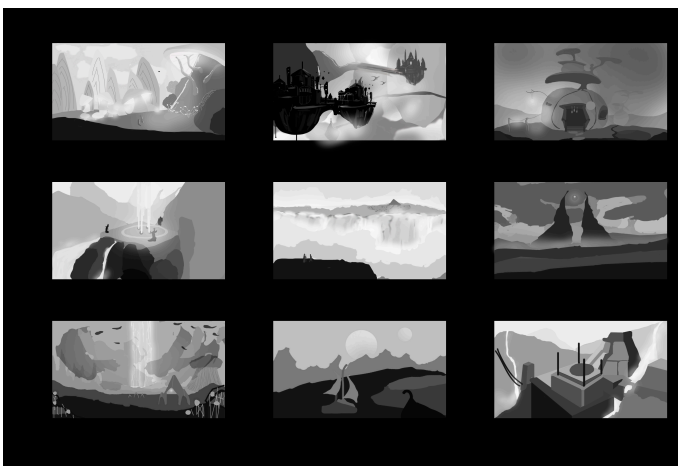
²³ *Shapes* o *custom shapes*: son formas personalizadas que resultan muy útiles para realizar los diseños de casi cualquier cosa, sirven para acelerar el proceso de pintado, crear formas y texturas interesantes, miniaturas de paisajes, personajes, armas, etc

Este método resulta muy eficaz en lo referente al diseño, porque simplemente con la mancha y la forma puede verse si el dibujo va a funcionar o no (figura 29).



29. Custom Shapes para The rise of Thyra. 

Y en segundo lugar se realizan los *thumbnails*, que están más enfocados al diseño y la ambientación de los escenarios y del mundo que se está creando. En este proceso, con la ayuda de las referencias que hemos recabado para los escenarios, se comienza a componer escenas utilizando únicamente tres tonos: uno oscuro para todo lo que está en primer plano, uno medio para lo que esté en segundo plano, y uno claro para todo lo que aparezca al fondo. De esta forma se va construyendo una profundidad básica en cada escenario o ambiente que se diseña, y de este procedimiento se realizarán bastantes descartes, pero algunas de estas escenas servirán en el siguiente paso como base para seguir siendo desarrolladas (figura 30 y 31).



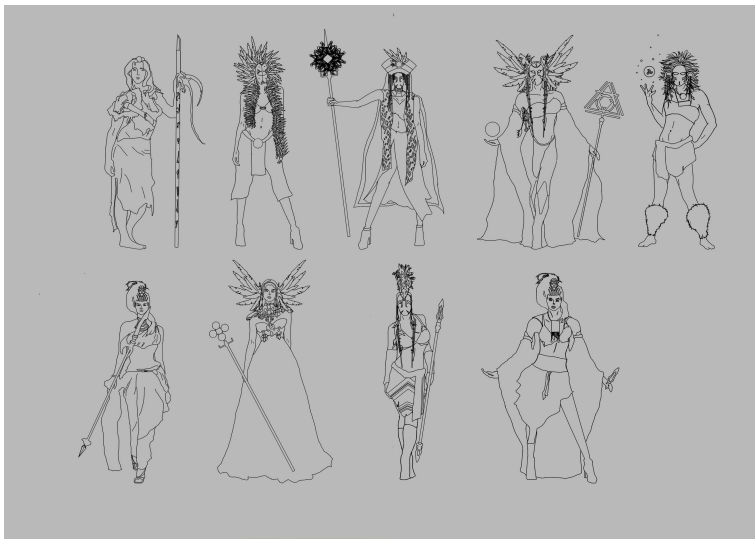
30. Thumbnails: diseño de escenarios.



31. Thumbnails: diseño de escenarios.

2.3 DISEÑO DE PERSONAJES: PROCESO DE DESARROLLO DEL PERSONAJE

Como he mencionado en el punto anterior, uno de los procedimientos principales a la hora de comenzar a diseñar un personaje es realizando las shapes, ya que al ser un dibujo a mancha permite elaborar muchos diseños de manera muy rápida, lo cual agiliza mucho el trabajo. En este tipo de dibujo lo que se busca es ver un poco la actitud del personaje, construir distintos tipos de vestimenta y de accesorios, hasta que nos aproximamos a lo que necesitamos (figura 32).



33. Dibujo a línea de las custom shapes seleccionadas.



32. Custom Shapes para diseño de personaje.

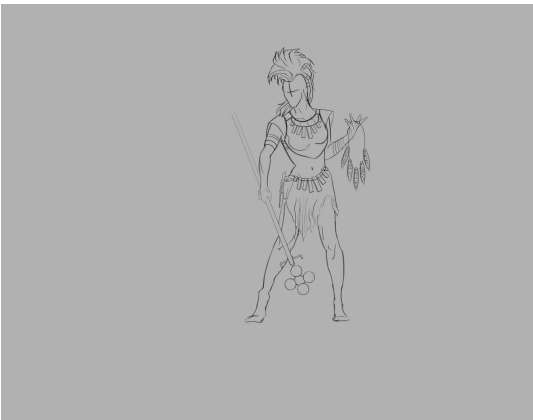
Una vez finalizado este paso, se escogen entre cinco y diez diseños para empezar a desarrollarlos. Se pasan a línea los diseños seleccionados, lo cual implica dibujar con más detalle

elementos que antes simplemente eran una mancha y que en esta fase necesitan materializarse (figura 33).

A continuación, como sólo iba a desarrollar el personaje principal hasta su etapa final, escogí uno de los diseños a línea que más me gustó. Primeramente, elaboré una pose para el personaje y a partir de ahí fui construyéndolo (figura 34). Además, en esta parte es necesario utilizar las referencias que hemos buscado previamente, ya que, si el personaje lleva algún cinturón para llevar las armas o para colgar pociones, debemos saber exactamente cómo funciona ese cinturón y cómo se ata a la cintura del personaje para que quede lo más realista posible. El diseño fue sufriendo múltiples variaciones durante esta etapa, ya que del primero que se eligió hasta el resultado final hubo algunos descartes, ya que los diseños había que visualizarlos en 3D para cuando el modelador lo construyera y no resultara monótono, problema que en alguno de ellos ocurría (35, 36 y 37).



34. Boceto inicial de la pose del personaje.



35. Primer diseño de personaje



36. Segundo diseño de personaje



37. Diseño final del personaje



38. Diseño final del personaje pintado e iluminado

Una vez terminada la línea, el siguiente paso es comenzar a pintar el personaje, y es aquí donde podemos aprovechar para probar variaciones de color para ver cual es la más acertada (figura 38).

Y, por último, la parte final del desarrollo del personaje es realizar las vistas ortográficas del cuerpo completo y de la cabeza, que no son más que la vista de frente, el perfil y el dorso. Este paso es muy importante porque el artista 3D se basará en él a la hora de modelar el personaje; por lo tanto, se trata de un trabajo muy minucioso ya que todo debe de estar igual de proporcionado y de reconocible en las todas vistas (figura 39).



39. Vistas ortográficas del personaje

Lo que perseguía en todo momento era mostrar a un personaje femenino fuerte, valiente e inteligente, que fuera hábil y diestra tanto en la lucha cómo en la magia. Mi diseño está enfocado a la clase sacerdotisa, ya que lleva dos armas para el cuerpo a cuerpo en caso de necesidad, y un bastón para ejercer sus habilidades mágicas propias de esta clase. Además, lleva una vestimenta ligera para poder ser más ágil a la hora de entrar en combate.

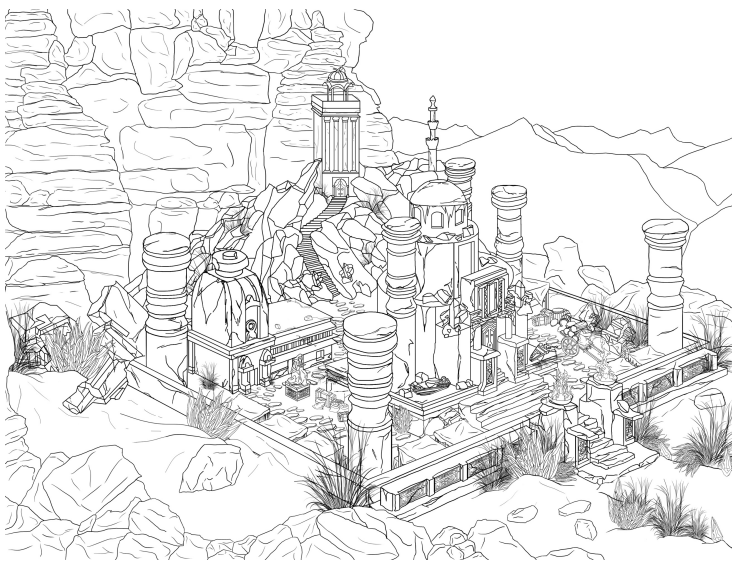
2.4 DISEÑO DE *BACKGROUNDS*²⁴: PROCESO DE DESARROLLO DE ESCENARIOS

Para diseñar los escenarios me basé principalmente en las formas que previamente había elaborado mezclando y combinando manchas. El proceso es el mismo que he descrito anteriormente con el personaje. Observé que la silueta funcionaba por sí misma, de manera que el siguiente paso era dibujarla con mucho más detalle en una vista de frente (figura 40).



40. Vista de frente del escenario principal

A continuación, se necesitaba una vista en perspectiva del diseño que había elaborado con la vista frontal, para que el artista 3D posteriormente pudiera modelarlo. En este paso se requiere de una gran precisión y conocimiento del dibujo técnico, ya que ambas vistas deben de encajar a la perfección y ser reconocibles, al igual que pasa con las del personaje (figura 41). Una vez finalizado el paso anterior, se procede a añadir los valores para otorgarle profundidad y se ilumina la escena (figura 42). Como se ha descrito en el *briefing*, puede observarse que la construcción de los edificios se integra con el entorno, y puede observarse el paso de los años en las grietas de los edificios y el crecimiento de la vegetación. Este escenario correspondería a una de las zonas más importantes de donde viven los Umi, ya que se trata de tierra sagrada y es donde los que poseen el don de la magia o los que desean aprender a controlar la alquimia van a nutrirse de conocimientos.

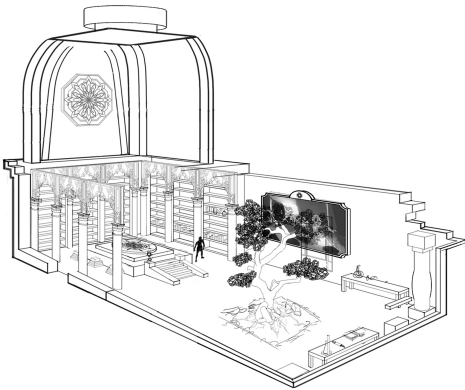


41. Vista en perspectiva del escenario



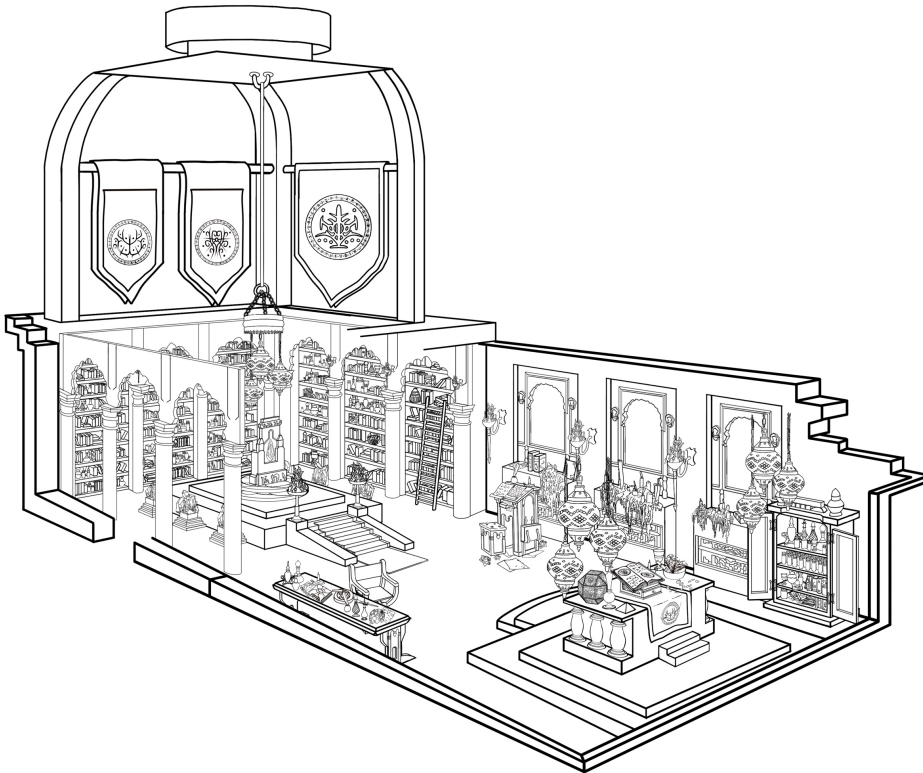
42. Vista en perspectiva del escenario iluminado

²⁴ *Backgrounds*: palabra inglesa que se utiliza dentro del campo del *concept art* para referirse a los fondos y los escenarios.



44. Boceto diseño de escenario interior

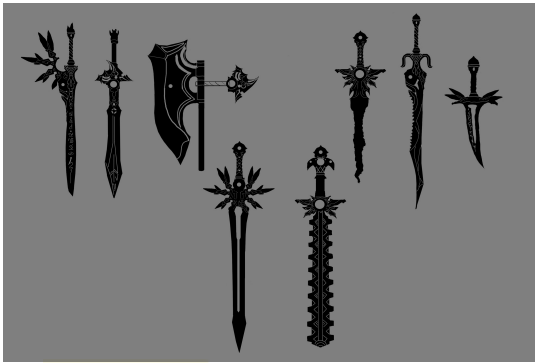
Para el diseño del escenario interior, escogí uno de los edificios que aparecen en las vistas del escenario exterior. Se trata de una mezcla entre un templo y una biblioteca y para diseñar todos los elementos que lo componen fue necesario basarse en todas las referencias recopiladas anteriormente, para dotar al escenario de mayor veracidad (figura 43). En el interior se puede observar cantidad de libros, utensilios para experimentar la alquimia, tarros y recipientes, y dos altares muy importantes: uno para practicar la magia y otro para invocar y comunicarse con sus dioses, el cual está rodeado de minerales que únicamente se encuentran en esa zona y que actúan de conductores. Como he descrito anteriormente, está realizado en perspectiva para posteriormente ser modelado, y el grado de complejidad que posee es muy alto, ya que se debe de tener un gran control de la vista espacial para poder dibujar todos los elementos que componen la escena. Como puede apreciarse en las imágenes, este escenario también sufrió variaciones respecto a cómo se estaba diseñando al principio (figura 44), ya que no estaba reflejando lo que se quería transmitir y a nivel compositivo estaba mal planteado.



43. Diseño final del escenario interior

2.5 DISEÑO DE *PROPS*: PROCESO DE DESARROLLO

En lo referente a la elaboración y diseño de los props que componen los escenarios, el método empleado ha sido realizar una búsqueda exhaustiva de referentes reales que encajaran con la estética del juego para posteriormente dibujarlos en perspectiva y así trasladarlos a los escenarios.



45. Custom Shapes armas



46. Custom Shapes báculos



47. Diseño final de las armas




48. Diseño final de los báculos

3. EDICIÓN DEL PORTFOLIO

3.1 BASES PARA UN BUEN PORTFOLIO

Actualmente una de las formas más rápidas y sencillas para dar a conocer un trabajo personal o un proyecto, es compartirlo a través de páginas web especializadas. Una de las más conocidas, tanto por artistas como por reclutadores que buscan contratar profesionales para su próxima película, videojuego, TV u otros proyectos creativos, es Artstation.

A diario, gran cantidad de creativos profesionales que trabajan en la industria del entretenimiento y artistas en desarrollo, comparten su trabajo en este tipo de webs, así que la pregunta es ¿cómo conseguir que tu portafolio destaque? A continuación, describiré diez puntos clave basados en las recomendaciones que Artstation ofrece a los artistas tanto 2D como 3D, y que he tratado de adoptar a la hora de realizar el portfolio y la maquetación.

1. Incluye únicamente tus mejores trabajos: es mucho mejor mostrar una selección más reducida, pero con una calidad muy alta del trabajo, que presentar una gran cantidad y variedad. El portfolio debe de ser representativo del trabajo del artista, y de la calidad del material que se producirá para un posible empleador o cliente. Cuando se está evaluando qué piezas incluir, se deben elegir un puñado de obras maestras en lugar de una gran selección de trabajos mediocres: calidad sobre cantidad. Como afirma Jakub Rebelka, Ilustrador freelance: "Un portfolio debe ser una colección de las mejores obras de un artista. Deben representar el oficio del artista". 
2. Mantén una presentación limpia y clara: todo el trabajo debe estar etiquetado y presentado de manera que sea fácil de leer, para evitar que los reclutadores no sepan a dónde mirar y se entienda la información que se trata de transmitir.
3. Personaliza tu portfolio para el trabajo: si se desea trabajar para una compañía específica, como por ejemplo Blizzard, se debe estudiar su estilo visual y demostrar que se puede

replicar a través de una selección de trabajos. El portfolio debe mostrar que se comprende su mundo, pero que también se puede aportar algo nuevo. O como dice Robert Hodri, de id Software: "Necesitas saber dónde quieres trabajar y tu portfolio debe representar ese deseo. Debes demostrar que puedes replicar el estilo de esa compañía".

4. Nunca dejar de mejorar tu trabajo: ser innovador y probar cosas nuevas es una de las claves para seguir siempre practicando. Esta industria es muy competitiva y la competencia solo aumentará. El portfolio necesita siempre seguir creciendo. "El arte es una escalera interminable que subiré hasta que caiga. Nunca estaré contento con mi trabajo y estoy contento con ese conocimiento", James Caín, escultor digital.
5. Evitar incluir demasiados trabajos inacabados: un portfolio con excesivos trabajos en progreso puede indicar a los reclutadores que no se es capaz de finalizar un trabajo dentro de un plazo determinado. Se debe de intentar volver a revisar esos trabajos y finalizarlos, para mostrar de lo que se es capaz.
6. Mantener tu portfolio actualizado: el portfolio debe de estar siempre actualizado con los últimos trabajos realizados, de manera que pueda observarse una evolución y de lo que se puede hacer en este momento.
7. Procurar que tu portfolio esté accesible y disponible: para aumentar las posibilidades de que lo reclutadores vean tu portfolio, hay que asegurarse de que puedan encontrarlo fácilmente. Una buena forma es incluir un enlace en el curriculum y publicarlo en las redes sociales.
8. Ser consistente: esto debe de aplicarse a la calidad y al estilo de el arte que se realiza, y al nivel de habilidad exhibido. Se trata de dar una sensación de homogeneidad teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, ya que uno de los pináculos de ser reconocido como artista es cuando alguien puede ver una obra de arte e identificarla sin ver el nombre. Según el artista conceptual e ilustrador Tan Zhi Hui: "Si tratas de obtener muchos tipos diferentes de trabajos publicando todo lo que has pintado, también expondrás tu debilidad".
9. Muestra tus puntos fuertes: aunque en la práctica siempre es estimulante y divertido experimentar y probar cosas diferentes, el portafolio debe mostrar lo que puedes hacer

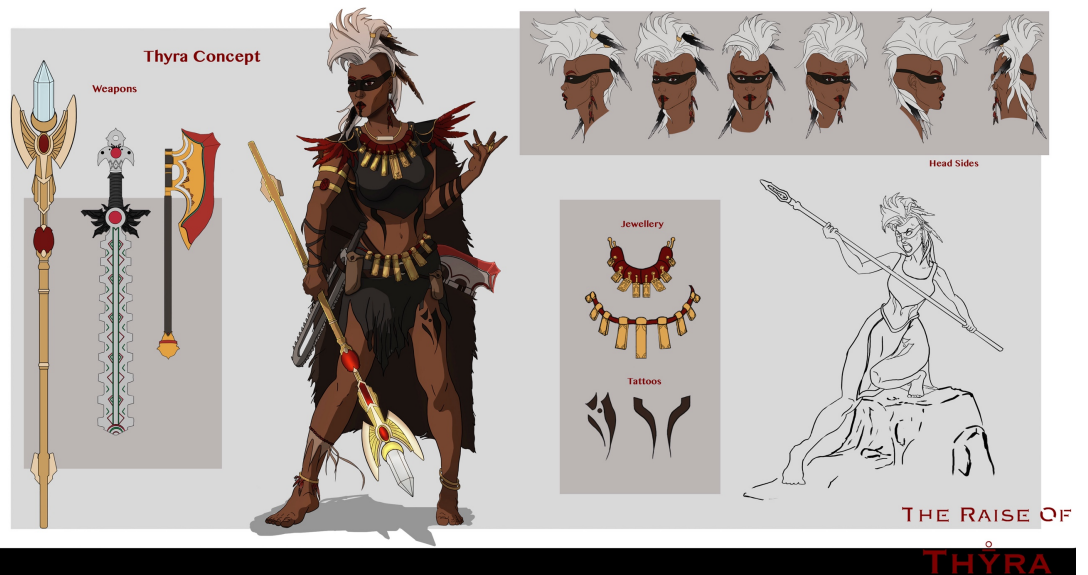
muy bien. Se deben de identificar los proyectos y los trabajos en los que se sobresale, y asegurarse de destacarlos. Por ejemplo, si eres un artista que diseña personajes y eres particularmente bueno para pintar el cabello, hay que asegurarse de enfatizarlo.

- Incluir en tu portfolio trabajos que te encante hacer: a la hora de realizar el portfolio, hay que tener en cuenta que probablemente te contraten para hacer un trabajo según lo que los reclutadores vieron y les gustó, de manera que hay que asegurarse de que ese es el tipo de arte que se desea producir día tras día. Por lo tanto, es mejor desarrollar las habilidades para proyectos futuros en una empresa para la que se está dispuesto a trabajar, en lugar de encontrar un trabajo en el que se sea competente pero no se esté a gusto. Hay que tener en cuenta que se puede estar trabajando en estos proyectos durante mucho tiempo, por lo que hay que realizar algo que no agote la mente. En conclusión, y según Alex Figini, artista sénior en BioWare: "Sigue haciendo lo que amas hacer. Sé consciente de la competencia, pero trata de no dejar que eso te influya. Trata tus trabajos de práctica como un juego y no lo sentirás como un trabajo. Esta es una de las cosas más importantes para la longevidad como artista".




3.2 MAQUETACIÓN Y DISEÑO


En este apartado, se muestra el resultado final de la maqueta del portfolio, habiendo tenido en cuenta tanto los referentes visuales como los puntos descritos en el punto anterior. Únicamente se va a mostrar una imagen del resultado final debido a la extensión del portfolio, por lo que el resto de imágenes se añadirán en los anexos.



4. CONCLUSIONES Y VIAS FUTURAS

En primer lugar, tras haber finalizado el proyecto y viendo el resultado final, debo decir que todos los objetivos generales han sido alcanzados. He realizado el diseño del personaje principal, de los escenarios y de los *props* correspondientes de acuerdo a una planificación y a una metodología de trabajo prefijada; he puesto en práctica y mejorado mis habilidades como *concept artist* empleando todo el bagaje de conocimientos adquiridos hasta la fecha; y sobre todo y especialmente, he podido elaborar y maquetar todos los trabajos, elaborando así un portfolio profesional para poder mostrar a las empresas del sector. En relación a los objetivos más específicos, también han sido alcanzados, ya que todo lo que me planteé diseñar ha sido elaborado, y además se encuadra dentro de la estética establecida.

Dos de los puntos clave de este proyecto han sido por encima de todo la organización y metodología del trabajo, por una parte, y la búsqueda y el análisis de referentes y referencias visuales por otro. Los referentes me han ayudado mucho a la hora de diseñar la maqueta y de otorgarle un estilo visual a mis dibujos, ya que nunca me había enfrentado a un trabajo de esta magnitud. También están todas las referencias y las imágenes en las que he basado este universo, sin las cuales me habría sido imposible alcanzar este nivel de autenticidad y de originalidad a la hora de crear. Igual de importante ha sido la organización y estructuración del trabajo, porque en algún momento me sucedió durante el proceso de creación del personaje o de los escenarios, que el proyecto comienza a sobrepasarte y empiezas a invertir más tiempo del necesario en cosas que realmente no lo son; de manera que todo este proceso me ha enseñado muchísimo a  economizar y sacar rentabilidad al tiempo, para ceñirme a lo establecido y así cumplir los objetivos, que al fin y al cabo es lo que se me exigirá posteriormente en una empresa.

En general estoy muy satisfecha con el resultado obtenido, especialmente con los escenarios, pero sí que es verdad que tengo marcadas unas metas de calidad a las que quiero llegar en cuanto a anatomía luz y color, en las que voy a seguir trabajando para lograr alcanzarlas, ya que obviamente es cuestión de tiempo y practica. Aún así, el trabajo se ajusta a lo planteado, y sobre todo ha sido una  importante herramienta de aprendizaje.

Me gustaría añadir, que para la asignatura de Ilustración aplicada, también realicé las ilustraciones del *concept art* de este TFG con la técnica de la serigrafía, tratando de hacer el arte del videojuego, a modo de las ilustraciones o recopilaciones de *concepts* que hacen las

empresas de videojuegos para promocionarlos y en las que se aprovecha para mostrar todo el trabajo que hay detrás. De manera que traté de que quedara lo más profesional posible, realizando un estuche con el logo del juego para guardar las ilustraciones.

Este es un trabajo que en el futuro me encantaría desarrollar con un equipo de *concept artists*, modeladores, programadores y demás para desarrollar hasta el final el videojuego, ya que he desarrollado una idea combinando los elementos que más me gustan de un videojuego, razón por la que me he volcado en este proyecto.



5. FUENTES



5.1 BIBLIGRAFIA GENERAL

Hampton, M. Design and Invention. Publicado por Michael Hampton: 2013.

3DTOTAL PUBLISHING. Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2015.

Roberston, S. y Bertling, T. How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments. Design Studio Press, 2013.

5.2 PÁGINAS WEB

UNIVERSAL ARTS SCHOOL SINCE 1994. Videogame Academy (BETA). 2016. [Consulta: 2016-05-22]. Disponible en: <<http://www.vga.es/campus/room/myroom/>>

DOMESTIKA. "Concept art para videojuegos" (nachoyague). 2018. Consulta: 2018-05-20]. Disponible en: <<https://www.domestika.org/es/courses/239-concept-art-para-videojuegos/units/1091-introduccion/>>

FENG ZHU. Feng zhu school of design. 2009. [Consulta: 2016-09-4]. Disponible en: <[http:// https://fzdschool.com/](http://https://fzdschool.com/)>

ANNA AND CO. Anna and co. Deco Coaching para entender tu casa y hacerla tuya. 2016. [Consulta: 2016-09-6]. Disponible en: <[http:// https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace/](http://https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace/)>

ARTSTATION. Llia Yu concept artist. [Consulta: 2016-10-10]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/lliaart/>>

ARTSTATION. Rinehart Appiah concept artist. [Consulta: 2016-10-10]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/neonraye/>>

ARTSTATION. Ilya Golitsyn concept artist. [Consulta: 2016-10-10]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/telpenar/>>

WIKIPEDIA. Wikipedia, la enciclopedia libre. [Consulta: 2018-05-10]. Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada/>>

GAMERDIC. Definición en GamerDic- Diccionario de términos sobre videojuegos y cultura gamer. 2013. [Consulta: 2018-06-2]. Disponible en: <[http:// http://www.gamerdic.es/](http://http://www.gamerdic.es/)>

DEVUEGO. Roles en la creación de videojuegos (III): El arte. 2013. [Consulta: 2018-05-15]. Disponible en: <<https://www.devuego.es/blog/2015/05/08/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-iii-el-arte/>>

INVERGE. Las fases del desarrollo de videojuegos-Inverge Studios. 2016. [Consulta: 2018-05-15]. Disponible en: https://www.invergestudios.com/blog/fases_desarrollo_videojuegos/

IDEA ACADEMY. Michael Hampton- IDEA Academy. 2017. [Consulta: 2018-05-17]. Disponible en: <<https://www.idea-academy.eu/michael-hampton-en/>>

LA MENTE ES MARAVILLOSA. Atlantis, una preciosa fuente de inspiración para niñas. 2018. Consulta: 2018-05-28]. Disponible en: <<https://lamenteesmaravillosa.com/atlantis-inspiracion-para-mujeres/>>

GOOGLE IMÁGENES. Pueblos indígenas (estética). 2018. [Consulta: 2017-01-08]. Disponible en: <[https://www.google.com/search?q=Pueblos+ind%C3%ADgenas+\(est%C3%A9tica\)&client=safari&rls=en&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwit546Y8_HbAhXFPRQKHZBICblQ_AUICigB&biw=967&bih=733/](https://www.google.com/search?q=Pueblos+ind%C3%ADgenas+(est%C3%A9tica)&client=safari&rls=en&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwit546Y8_HbAhXFPRQKHZBICblQ_AUICigB&biw=967&bih=733/)>

BLIZZARD. World of Warcraft. 2018. [Consulta: 2018-05-26]. Disponible en: <<https://worldofwarcraft.com/es-es//>>

PALADINS: CHAMPIONS OF THE REALM. Paladins. 2018. [Consulta: 2018-05-26]. Disponible en: <<https://www.paladins.com/>>

CENTRO PIXELS. ¿Qué es Concept Art? 2016. [Consulta: 2018-05-26]. Disponible en: <<https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/>>

5.3 AUDIOVISUALES

Trousdale, G. y Wise, K. Atlantis: El imperio perdido (DVD-Video). Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2001.

5.4 VIDEOJUEGOS

Hi-Rez Studios. Paladins: Champions of the Realm. Hi-Rez Studios, 2016.

Blizzard Entertainment. World of Warcraft. Blizzard Entertainment, 2004.

Guerrilla Games. Horizon Zero Dawn. Sony Interactive Entertainment, 2017.

Snowblind Studios. El Señor de los Anillos: la guerra del Norte. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.

6. INDICE DE IMÁGENES



Figura 1. Assassin's Creed Origins, Ubisoft, 2017
Imagen promocional para el nuevo DLC: Curse of the Pharaohs.

Figura 2. Monstruos S.A, Pixar Animation Studios, 2001
Concept de diseño de personaje para Mike y Sully. Exposición "Pixar. 25 años de animación".

Figura 3. Assassin's Creed Origins, Ubisoft.
Sabin Boykinov, 2017
Concept para explorar diferentes lugares del desierto.

Figura 4. Assassin's Creed Origins, Ubisoft.
Sabin Boykinov, 2017
Investigación visual para el templo y el hospital en Balagrae.

Figura 5. Assassin's Creed Unity, Ubisoft.

Nacho Yague, 2014.

Figura 6. Assassin's Creed III Liberations, Ubisoft. Nacho Yague, 2012.

Figura 7. Assassin's Creed Unity, Ubisoft.
Nacho Yague, 2014

Figura 8. Watch Dogs, Ubisoft, 2014.
Nacho Yague.

Figura 9. Watch Dogs, Ubisoft, 2014.
Nacho Yague.

Figura 10. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Figura 11. Paladins: Champions of the realm, Hi-Rez Studios, 2016.

Figura 12. Michael Hampton, Figure Drawing: Design and Invention,
2009.

Figura 13. Andrew Loomis, Figure Drawing for All It's Worth, 1943.

Figura 14. Total War Warhammer, 2016.
Rinehart Appiah.

Figura 15. Overwatch, Blizzard Entertainment, 2016.
Llia Yu.

Figura 16. Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017.
Ilya Golitsyn.

Figura 17. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Figura 18. Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017.
Imagen promocional.

Figura 19. Atlantis: El imperio perdido, Walt Disney, 2001.

Figura 20. Pueblos indígenas.

Figura 21. Feng Zhu School, proyecto personal de un alumno.

Figura 22. Feng Zhu School, proyecto personal de un alumno.

Figura 23. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Figura 24. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Figura 25. Paladins, Hi-Rez Studios, 2016.

Figura 26. Paladins, Hi-Rez Studios, 2016.

Figura 27. Moodboard para diseño de personajes.

Figura 28. Moodboard para diseño de escenarios.

Figura 29. Custom Shapes para The rise of Thyra.

Figura 30. Thumbnails: diseño de escenarios.

Figura 31. Thumbnails: diseño de escenarios.

Figura 32. Custom Shapes para diseño de personaje.

Figura 33. Dibujo a línea de las custom shapes seleccionadas.

Figura 34. Boceto inicial de la pose del personaje.

Figura 35. Primer diseño de personaje

Figura 36. Segundo diseño de personaje

Figura 37. Diseño final del personaje

Figura 38. Diseño final del personaje pintado e iluminado

Figura 39. Vistas ortográficas del personaje

Figura 40. Vista de frente del escenario principal

Figura 41. Vista en perspectiva del escenario

Figura 42. Vista en perspectiva del escenario iluminado

Figura 43. Diseño final del escenario interior

Figura 44. Boceto diseño de escenario interior

Figura 45. Custom Shapes armas

Figura 46. Custom Shapes báculos

Figura 47. Diseño final de las armas

Figura 48. Diseño final de los báculos

Figura 49. Portfolio

7. ANEXOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los extranjerismos incluidos en la memoria deben considerarse “vocabulario técnico”. En esta profesión se trabaja en equipo casi siempre de gran tamaño, y la mayor parte de las veces las producciones son internacionales.



Concept art: son aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos o animación.



Prop: En artes escénicas como cine o teatro, y de manera análoga en un videojuego, un prop es cualquier elemento del juego que forma parte del escenario, como una puerta, una mesa, un ordenador, etc.

Concept artist: persona encargada de representar los diseños y las ideas que servirán de guía a otros departamentos, y que reflejan la visión del proyecto dada por el director de arte.

Portfolio/ portfolio digital: hace referencia a una recopilación de documentos que pueden mostrar diferentes aspectos globales o parciales de una persona (personales, académicos, profesionales) o de una organización (objetivos, organigrama, productos) los cuales han estado seleccionados y organizados de forma reflexiva y deliberada y son presentados en formato digital (texto, imágenes, animaciones, simulaciones, audio y vídeo).

Pre-produccion: La preproducción es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, u otra presentación. Hay tres partes en una producción: preproducción, producción y posproducción. La preproducción termina cuando finaliza la planificación y el contenido comienza a ser producido.

Moodboard: se trata es una herramienta gracias a la cual estableces un punto de partida la hora de comenzar un proyecto. Consiste en la búsqueda y recopilación de imágenes que transmiten y se adecúan al proyecto que se quiere realizar.

Briefing: Un Briefing formal es un documento escrito que se entrega al diseñador, junto con el material de referencia, y que detalla un conjunto claro de objetivos que debe cumplir el diseño. Dichos objetivos pueden estar vinculados a aspiraciones creativas o valores estéticos.

Pipeline: se trata de una metodología propia de trabajo que integra una serie de procesos, herramientas y personas. El objetivo del pipeline es perseguir la perfección mediante la constancia.

Software: soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas.

Marketing: conjunto de instituciones y procesos para crear, comunicar, entregar, e intercambiar ofertas que tienen valor para los clientes, socios y la sociedad en general.

Mood: traducido al español, significa estado emocional, sensación y atmósfera. En el concept art hace referencia a lo que se desea transmitir a través de el dibujo y el color.

Color keys: se trata de pruebas de color, que se realizan para buscar la atmosfera y las sensaciones que tendrá el juego.

Thumbnails: bocetos en miniaturas tanto de personajes como de escenarios, que permiten explorar figuras y conceptos para concretar el desarrollo del concepto final.

Overpainting: técnica empleada en el concept art que consiste en pintar y dibujar sobre una imagen de un escenario o un personaje realizado previamente en 3D.

Blocking o greybox: Durante el desarrollo de un nivel en 3D, la greybox es la forma más primitiva del mismo (también puede llamarse "Blocking"), y se compone principalmente de volúmenes muy toscos que van definiendo la geometría del nivel. Un nivel "GreyBox" aun no contiene eventos, texturas o modelos. Se usa principalmente para calcular tiempos de navegación y espacios. El término greybox o "caja gris" proviene de lo que se considera un modelo intermedio de pruebas entre el blackbox -caja negra- (centrado en la funcionalidad) y el whitebox -caja blanca- (centrado en la estructura interna).

Bonus: Elemento u objeto que proporciona un efecto positivo al personaje, similar a un potenciador. Añadido, extra, con el que no se contaba originalmente y que supone una mejora o aumento de una parte del juego.

Target: término de la lengua inglesa que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). La noción se emplea con frecuencia en el marketing y la publicidad. En este contexto, el target es el destinatario al que pretende llegar un servicio o un producto y sus correspondientes campañas de difusión.

MMORPG: del inglés “massively multiplayer online role-playing game”, videojuegos de rol multi-jugador masivos en línea.

Steampunk: en sus inicios, un subgénero literario nacido dentro de la ciencia ficción especulativa que surgió durante la década de 1980 a manos de escritores conocidos por sus trabajos ciberpunk.¹ A día de hoy, este subgénero ha madurado hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario.² El steampunk se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la predominante y por lo general localizada en Inglaterra durante la época victoriana, donde no es extraño encontrar elementos comunes de la ciencia ficción o la fantasía.

Juegos Triple AAA: es una clasificación informal utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por un Distribuidora importante o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuestos. Los desarrollos de un juego AAA están asociado a un riesgo económico alto, por lo que requieren niveles altos de ventas para obtener rentabilidad.

Low poly: Del inglés low polygon (poligonado bajo). Modelo 3D con un número de polígonos muy bajo, lo que lo convierte en un modelo tosco, muy poco detallado. Puede ser el modelo final empleado en el juego -lo cual suele compensarse con unas texturas detalladas-, o simplemente una versión de muestra para realizar pruebas, mostrar versiones previas de un modelo, etc. El número de polígonos necesarios para que un modelo se considere low poly dependerá de varios factores, como el motor gráfico empleado, el nivel de detalle final deseado, etc.

Cartoon: estética derivada de los dibujos animados.

Shapes o custom shapes: son formas personalizadas que resultan muy útiles para realizar los diseños de casi cualquier cosa, sirven para acelerar el proceso de pintado, crear formas y texturas interesantes, miniaturas de paisajes, personajes, armas, etc.

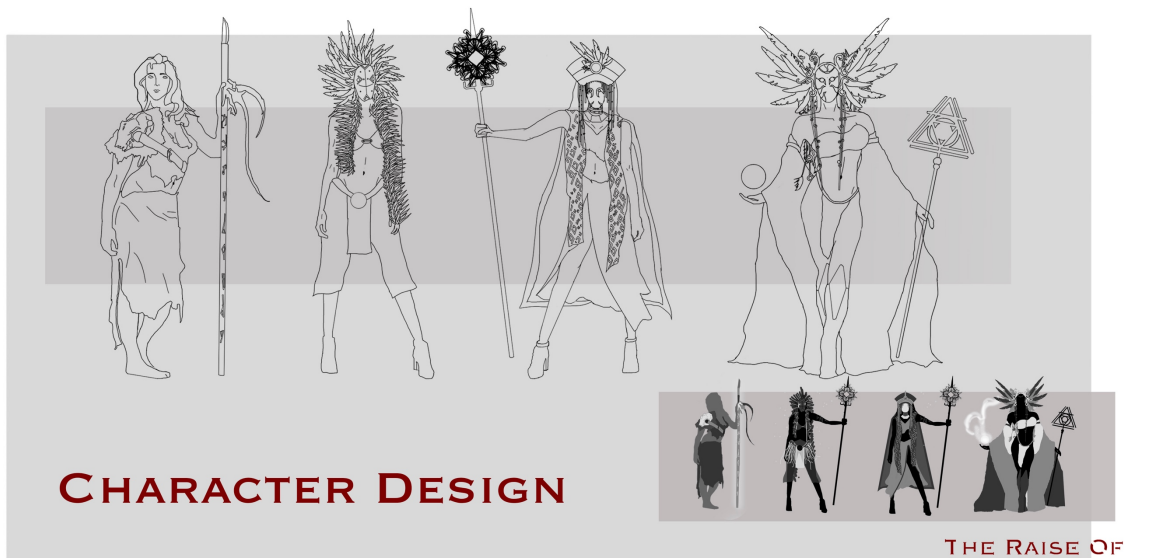
Backgrounds: palabra inglesa que se utiliza dentro del campo del *concept art* para referirse a los fondos y los escenarios.

PORTFOLIO



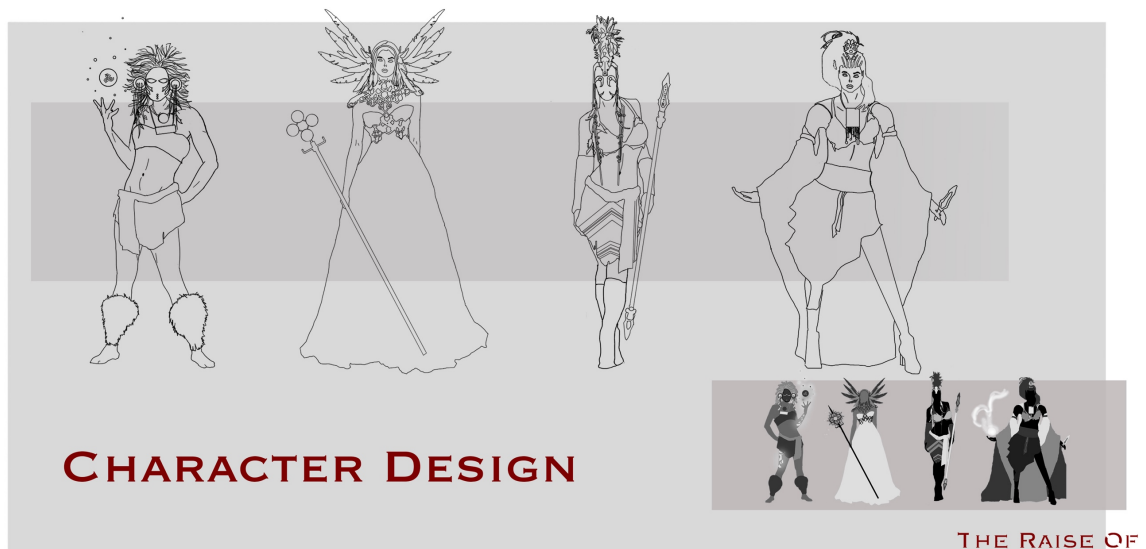
Amanda Garcia Ordoñez

THYRA



Amanda Garcia Ordoñez

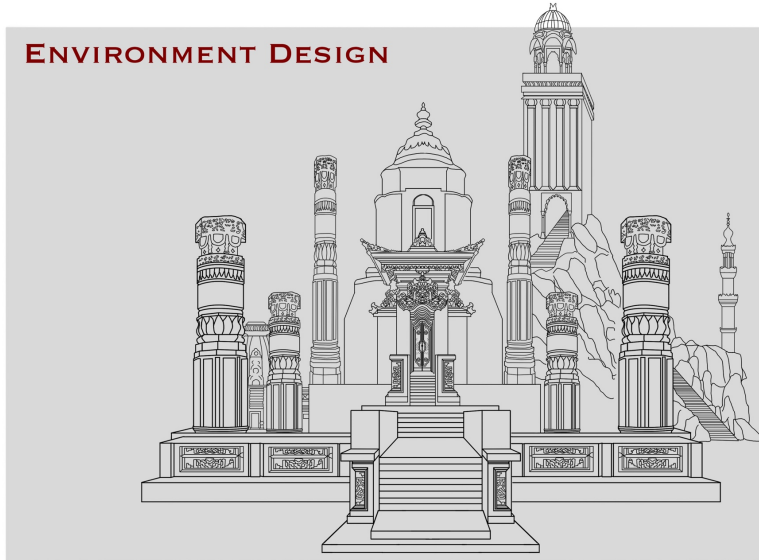
THYRA



Amanda Garcia Ordoñez

THYRA

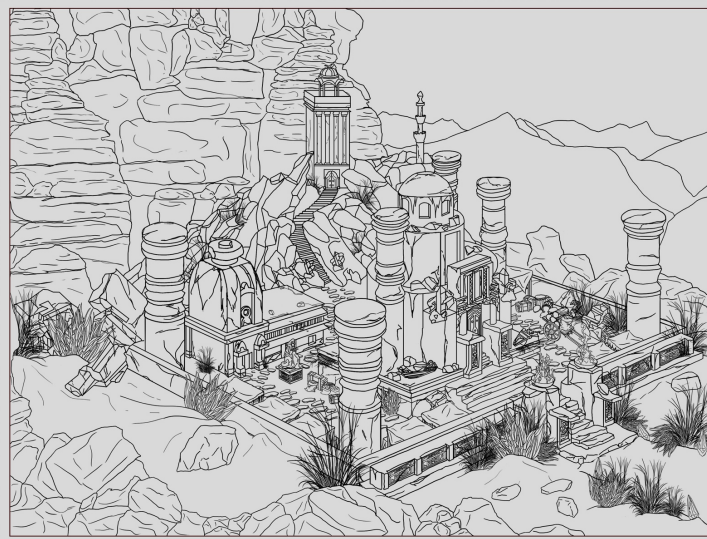
ENVIRONMENT DESIGN



THE RAISE OF

Amanda Garcia Ordoñez

THYRA



EXTERIOR ENVIRONMENT DESIGN



THE RAISE OF

Amanda Garcia Ordoñez

THYRA



EXTERIOR ENVIRONMENT DESIGN

THE RAISE OF

Amanda Garcia Ordoñez

THYRA

