



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Concept Art para juegos: Reino del agua

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Huang , Yan

Tutor/a: Pérez Esteban, José Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

# TFG

---

## CONCEPT ART PARA JUEGOS: Reino del agua

**Autora: Yan Huang**

**Tutor: Pérez Esteban, José Antonio**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2021-2022**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## 1.RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El objetivo principal de este trabajo es poner en práctica todo lo aprendido durante mis estudios de grado y profundizar en aspectos relativos al modelado 3D, luz y sombra, color, perspectiva y -de manera más genérica- comunicación visual.

Para ello, se muestra el proceso de desarrollo "concept art" del videojuego referido en el título. Personaje y escenario principal. Éste es un reino cuya característica principal es el agua; está basado en la única "nación de agua" que queda en el mundo; nunca ha habitado en tierra y está situada en el sudeste asiático. Todo el planteamiento de diseño se enmarca en la cultura y estilo arquitectónico del sudeste asiático.

Como objetivo secundario, se establece la intención de usar el arte como una gran vía de comunicación para, a través del diseño de este Concept Art, evidenciar que, en este mundo sobresaturado de información, todavía quedan muchos aspectos por conocer y que nos harían ver nuestro entorno de otra manera.

### PALABRAS CLAVE

Arte conceptual, videojuego, modelado 3D, agua, sudeste asiático, preproducción.

## SUMMARY

The main objective of this work is to put into practice everything I learned during my undergraduate studies and delve into aspects related to 3D modeling, light, and shadow, color, perspective, and -more generically- visual communication.

To do this, the development process of "concept art" of the video game referred to in the title is shown. Main character and scenery. This is a kingdom whose main characteristic is water; it is based on the only remaining "water nation" in the world; it has never inhabited land and is located in Southeast Asia. The entire design approach is framed in the culture and architectural style of Southeast Asia.

As a secondary objective, the intention is established to use art as a great means of communication to, through the design of this Concept Art, show that, in this world oversaturated with information, there are still many aspects to know and that would make us see our environment in another way.

## KEY WORDS

Concept art, video game, 3D modeling, water, Southeast Asia, pre-production

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, que me han estado apoyando en la búsqueda de mis sueños.

Gracias a mi buena amiga Alice, ella me ha apoyado y me ha ayudado cuando lo paso mal.

Por último, quiero dar las gracias a mi tutor, José Antonio, por guiarme. Gracias por una revisión rigurosa de la propuesta que ha permitido completar este trabajo.

<b>ÍNDICE</b>	<i>Pág.</i>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.1.1. Objetivos generales.....	6
2.1.2. Objetivos específicos.....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	6
<b>3. PREPRODUCCIÓN .....</b>	<b>8</b>
3.1. MARCO CONCEPTUAL.....	9
3.2. REFERENTES.....	9
3.2.1. PengZhen Zhang.....	9
3.2.1. chocofing R. ....	10
3.2.1. La Leyenda de Zelda.....	11
3.3. PROCESO.....	11
3.3.1. Descripción técnica y tecnológica.....	11
3.3.2. Presentación y análisis de la obra.....	12
3.3.3. Reflexión sobre el proceso del trabajo .....	33
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>33</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>35</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES ADICIONALES .....</b>	<b>36</b>
<b>6. ANEXO .....</b>	<b>37</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria documenta el trabajo fin de grado denominado "Reino del Agua. Incluye temas y objetivos, inspiración y referencias para el proyecto, como los métodos utilizados y el proceso de desarrollo creativo del proyecto.

Historia resumida del juego de este proyecto: hay tres tribus en el mundo cósmico ficticio, la *Tribu del Agua* ubicada en el sur es la más débil de las tres tribus; con el fin de escapar de la migración de guerra del norte al sur para establecer una nueva tribu de agua en el agua, el fundador de la nueva tribu utilizó la energía y el movimiento del agua para crear un nuevo tipo de barrera de protección del agua y armas... Después de mil años de desarrollo, las tribus del agua se han vuelto cada vez más fuertes, los nuevos jefes no están satisfechos con el estado actual y están listos para atacar a las otras dos tribus, y la nueva guerra de las tres tribus está a punto de comenzar...

El trabajo incluye el diseño de escenas de arquitectura de juegos y el diseño de personajes, con la arquitectura del sudeste asiático como referencia, la arquitectura de juegos con el agua como elemento y la vida marina como decoración del edificio. Diseño de personajes, con el mago como personaje principal, utilizando magia de agua , y la varita como arma principal.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1. Objetivos generales

Realizar un diseño conceptual de juego basado en elementos de agua, incluida la construcción de un entorno y un personaje del juego, mostrando a la audiencia un mundo (de juego) de un Reino de Agua.

#### 2.1.2. Objetivos específicos

Aprender a hacer un diseño conceptual de juego independiente, poniendo en práctica el conocimiento teórico y construyendo una relación entre el diseño conceptual y el aspecto visual.

### 2.2. METODOLOGÍA

Para este proyecto, los métodos utilizados se dividen en los siguientes para formular la configuración del juego:

- Búsqueda de materiales y mapas de referencia.
- Proceso bocetaje y evolución del proyecto.
- Realización del trabajo final.

En la primera etapa, de acuerdo con la configuración del juego, el edificio está ambientado en el estilo del sudeste asiático, es necesario buscar la arquitectura del sudeste asiático como referencia así como adornos relacionados con los elementos del agua. En la sección de diseño de personajes, primero estableceremos el estilo del personaje en lo referente a su indumentaria; se buscarán referencias de posibles armas.

Esta etapa es la que más tiempo consume, porque es necesario encontrar información relevante e imágenes de referencia. Es la etapa más importante en nuestra opinión, y hacer un buen trabajo en la etapa inicial puede ahorrar tiempo para la etapa posterior. Durante el proceso de preproducción, se visionaron muchos vídeos de producción para enriquecer los conocimientos teóricos precedentes, y se realizaron múltiples bocetos para, finalmente, elegir el que mejor cumple con los requisitos en el entorno arquitectónico.

En la sección de diseño de personajes, se estableció a la bruja como la identidad del personaje, con el movimiento del agua como el modo de ataque de armas; la varita es el arma del ataque a distancia. Los edificios y personajes del juego están dominados por el color azul verdoso del agua. Todas las imágenes y material de referencia--ayudaron a completar la preproducción sin problemas.

En la segunda etapa, comenzó la producción final del juego, y sobre la base de la primera etapa, se pasó a la producción sin problemas. En la sección de diseño arquitectónico, primero se usó el software *Blender*<sup>1</sup> para hacer modelos, texturas, materiales y luego se utilizó *Photoshop* para el post procesamiento. En la sección de diseño de personajes, Photoshop sirvió tanto en el período temprano como en el post . En la etapa de presentación final, se realizaron imágenes promocionales adicionales del trabajo final en ambas partes para mostrar el proceso de producción, la coincidencia de colores y el efecto final introduciendo un fondo-entorno diferente a una tinta plana.

<sup>1</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Blender>

## 3.. PREPRODUCCIÓN

### 3.1. Marco conceptual

El diseño conceptual de juegos es parte del arte conceptual, y el llamado arte conceptual contempla el establecimiento del aspecto visual de un producto. El diseño conceptual es una parte importante del trabajo inicial en la producción de juegos, proporcionando ideas para el arte del juego.

El concepto de este proyecto se basa en el hecho de que hay tres tribus en el mundo cósmico ficticio, la *Tribu del agua* ubicada en el sur es la más débil de las tres tribus, con el fin de escapar de la migración de guerra del norte al sur para establecer una nueva tribu de agua en el agua, el fundador de la nueva tribu utilizó la energía y el movimiento del agua para crear un nuevo tipo de barrera de protección del agua y armas ... Después de mil años de desarrollo, las tribus del agua se han vuelto cada vez más fuertes; los nuevos jefes no están satisfechos con el estado actual y están listos para atacar a las otras dos tribus, y la nueva guerra de las tres tribus está a punto de comenzar...

El tema de la tribu del agua es porque también hay un pueblo en este mundo que sobrevive en el mar, el pueblo Bajau<sup>2</sup>, que es un lugar olvidado, lejos de la tierra.

Así que era necesario comenzar el diseño basado en la tribu del agua y, como se ha indicado anteriormente, se dividió el proyecto en dos partes: una es el diseño del concepto ambiental y la otra es el diseño del concepto del personaje.

El objetivo es permitir que el jugador se sumerja completamente en el mundo del juego y pueda sentirse atraído por el mismo.

---

<sup>2</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Bajau>

## 3.2.REFERENTES

### 3.2.1. PengZhen Zhang<sup>3</sup>

Es un veterano artista conceptual que actualmente trabaja para *Ubisoft Montreal*. Me gusta mucho su obra de arte y a menudo me refiero a su estilo de trabajo. Sus obras se caracterizan por la integridad de la composición, la riqueza de colores y la delicadeza de las obras. El proceso de producción del trabajo que comparte ha ayudado mucho a este proyecto.

El diseño conceptual es una representación artística del tema del juego para él, y necesita proporcionar ideas artísticas en un tema de juego fijo y, en última instancia, formular los efectos visuales del juego. La preproducción de su trabajo es hacer software con modelos 3D, y luego usar Photoshop para agregar detalles al trabajo.



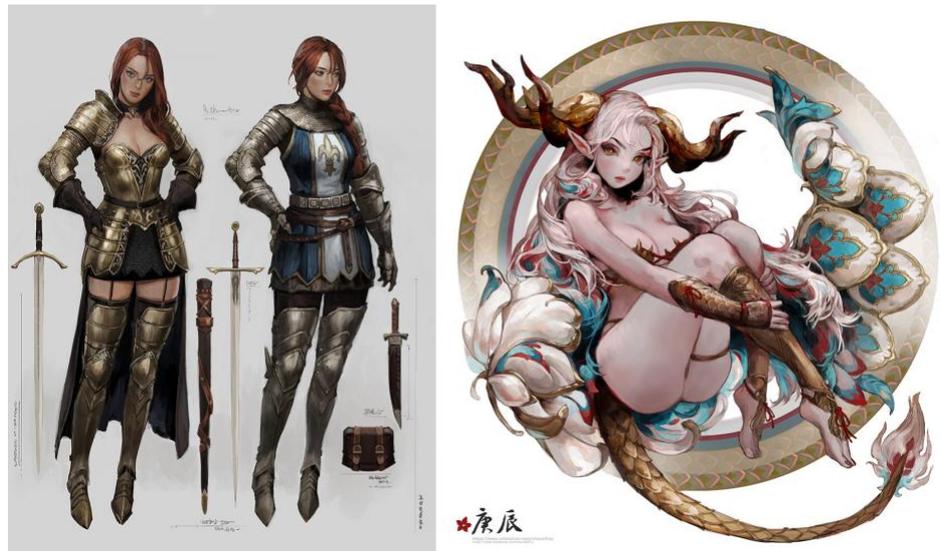
### 3.2.2. Chocofing R.<sup>4</sup>

Artista de concepto femenina de origen coreano, Chocofing R. está especializada en el diseño de personajes femeninos, el estilo de trabajo de Chocofing R es nítido y exquisito, muy poderoso en el control del color y la comprensión de la escena está muy ajustada; en definitiva, el estilo de sus imágenes es muy reconocible.

<sup>3</sup> <https://www.artstation.com/zpz>

<sup>4</sup> <https://www.artstation.com/chocofing>

Chocofing R. tiene un estilo único para el diseño de personajes femeninos, sus pinceladas son naturales, la combinación de colores es muy armoniosa, la imagen es muy tensa y los personajes mágicos con colores de alta saturación hacen que la imagen tenga elementos memorizables únicos. Su interpretación de personajes femeninos sirvió para reflexionar acerca de la manera de diseñar imágenes con estilos únicos.



### 3.2.3. La Leyenda de Zelda<sup>5</sup>

*The Legend of Zelda* es una serie de videojuegos de acción-aventura creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y desarrollada por Nintendo, empresa que también se encarga de su distribución internacional.

Este es un juego muy famoso, el arte del juego de La Leyenda de Zelda tiene el estilo de la animación japonesa, y la descripción de la escena salvaje del juego tiene una sensación *plein-air*, y su estética de juego trata de mostrar una nueva atmósfera salvaje con un sentido de pinceladas y grandes bloques de color: ya sea el cielo azul-verde y las nubes con materiales dibujados a mano, así como la perspectiva atmosférica exagerada, le da al jugador la sensación de ver pinturas de *gouache*.

<sup>5</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_legend\\_of\\_Zelda](https://es.wikipedia.org/wiki/The_legend_of_Zelda)

<sup>6</sup><https://www.showmetech.com.br/nintendo-switch-nobrasil-com-100-joqos/>



6

### **3.3. PROCESO**

#### **3.3.1. Descripción técnica y tecnológica**

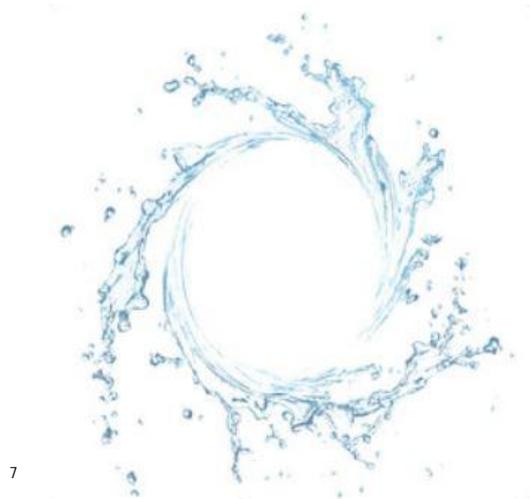
Este proyecto se basa en la tecnología utilizada (software por la profesión del juego para trabajar el diseño arquitectónico ambiental: Blender, Adobe Photoshop. Diseño de personajes con Adobe Photoshop.

#### **3.3.2. Introducción y proceso de trabajo**

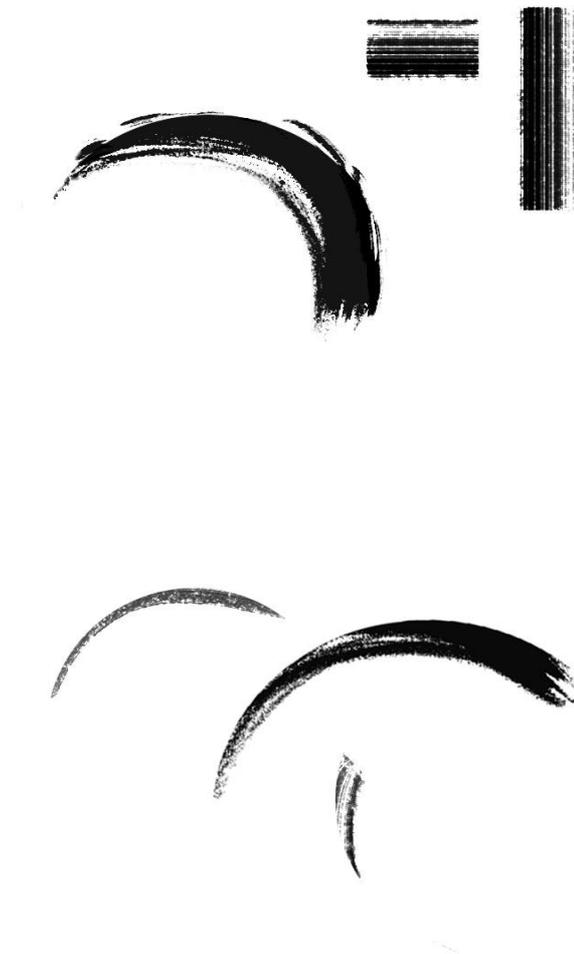
##### **3.3.2.1. Isotipo de la tribu del agua**

Ambientación: el isotipo de la Tribu del Agua, tiene dos versiones, utilizando diferentes colores en diferentes escenas.

Idea de diseño: Forma del movimiento del agua y ley del movimiento, se refieren a la forma de las olas de agua.



Proceso : se utilizó un pincel en Photoshop para dibujar una forma irregular de ondas de agua



7. <https://picsart.com/i/256927063032212>

8. [https://in.pinterest.com/pin/AVECRSdqIEK44nW11aXUbsE50f8InMCPKkF3C-n8Dr-\\_FPIbjd4vo6k/](https://in.pinterest.com/pin/AVECRSdqIEK44nW11aXUbsE50f8InMCPKkF3C-n8Dr-_FPIbjd4vo6k/)



Después de muchos usos del pincel, se diseñaron un total de dos versiones del Isotipo.

Primera versión:



Segunda versión:



Finalmente tomamos la segunda versión y luego agregamos una versión azul.

En el anexo de este trabajo se incluyen imágenes de la evolución desde los primeros intentos y planteamientos hasta la imagen final bajo estas líneas.



### 3.3.2.2. Diseño de escenas de juego

Ambientación: el agua como nueva fuente de energía. La planta de energía urbana tiene un efecto de purificación de agua; el uso de tuberías es esencial para conectar varios edificios y proporcionarles energía. Todo el centro de la ciudad estaría estructurado de esta manera.

Idea de diseño: es el edificio más grande del complejo, y su elemento fundamental es agua, la apariencia del edificio es similar a uno del sudeste asiático con un sesgo de linealidad en el flujo de las formas pero los materiales de construcción elegidos son madera y hierro. La apariencia del edificio está cubierta con telas decoradas con patrones geométricos simbolizando el agua azul; el centro del edificio tiene una enorme columna en espiral: la superficie tiene un canal en espiral que usa el flujo de agua para generar electricidad; una enorme caja ovalada para almacenar energía y fuentes de abastecimiento de agua.

Contenido visualizable: arquitectura, grandes purificadores de agua, decoración de vida marina.

Proceso: de acuerdo con los planteamientos, primero se buscaron imágenes de referencia y se visionaron libros sobre arquitectura. Después de reunir suficientes materiales de referencia se comenzó a dibujar.

Imágenes de referencia:

Arquitectura del sudeste asiático:



9. <https://www.pinterest.com/pin/312155817894362900/>

10. <https://www.pinterest.es/pin/680465824929954984/>

11.



### Grandes purificadores de agua:

12.



13.



### Decoración de vida marina:

14.



15.



- 11. <https://www.pinterest.at/pin/474355773235501462/>
- 12. <https://www.pinterest.es/pin/404549979020631622/>
- 13. <https://www.pinterest.it/pin/563653709614953228/>
- 14. [https://es.123rf.com/photo\\_144711552\\_coral-rojo-ai-slado-sobre-fondo-blanco-.html](https://es.123rf.com/photo_144711552_coral-rojo-ai-slado-sobre-fondo-blanco-.html)
- 15. <https://www.pinterest.es/pin/753649318878518886/>



16.



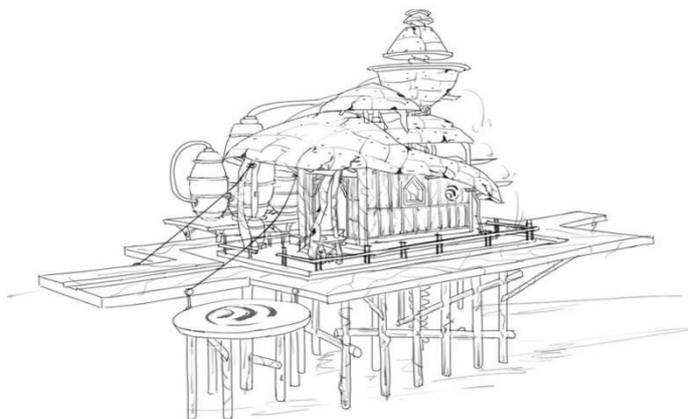
17



18

De los bocetos iniciales finalmente se eligió uno de ellos para modificar y aumentar la riqueza del edificio. Fue modificado muchas veces antes de que se hiciera el boceto final.

Boceto 1:

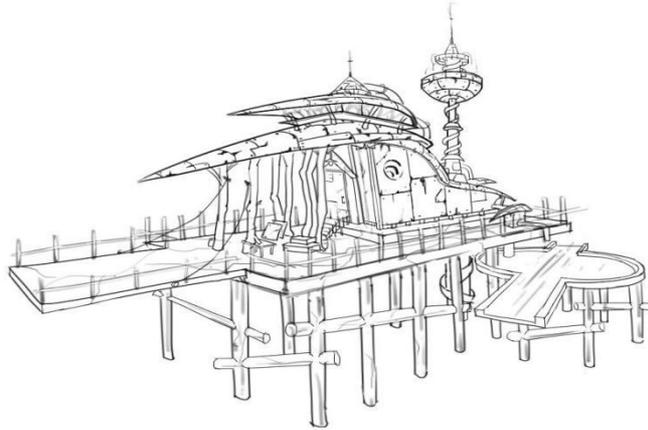


16. <https://www.pinterest.es/pin/AdCSnAqI4y0z-Bs7QSKvyINvsVgR1Vni1hEa5EayhAkFh5RK0ZJy0w/>

17. <https://www.weel.v.com/qa/10130/11260.html>

18. <https://kariyushi-aquarium.com/sc/animals/details/?id=37>

Boceto 2:



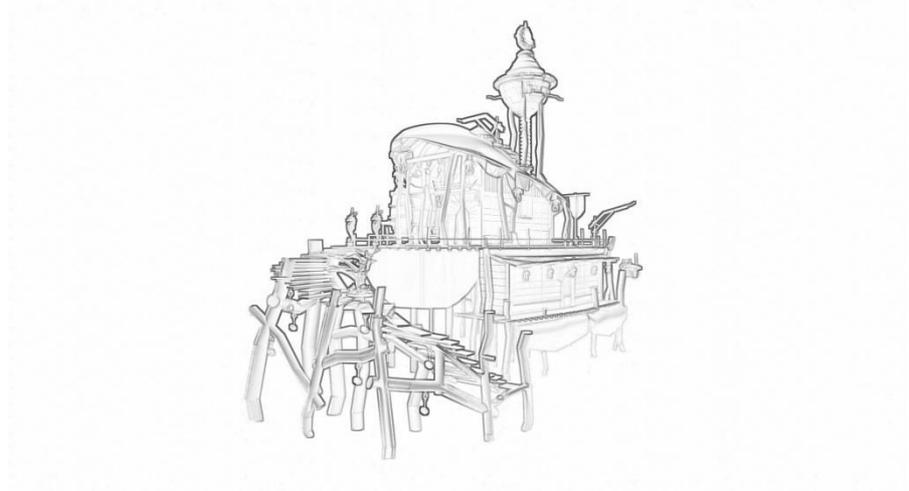
Terminamos eligiendo el Boceto 1 y luego construyendo sobre el Boceto 1.

Agregamos escaleras, modificamos el piso para que fuera ovalado, redujimos los gráficos repetitivos en la imagen y agregamos decoraciones alrededor del edificio.

Boceto 3:

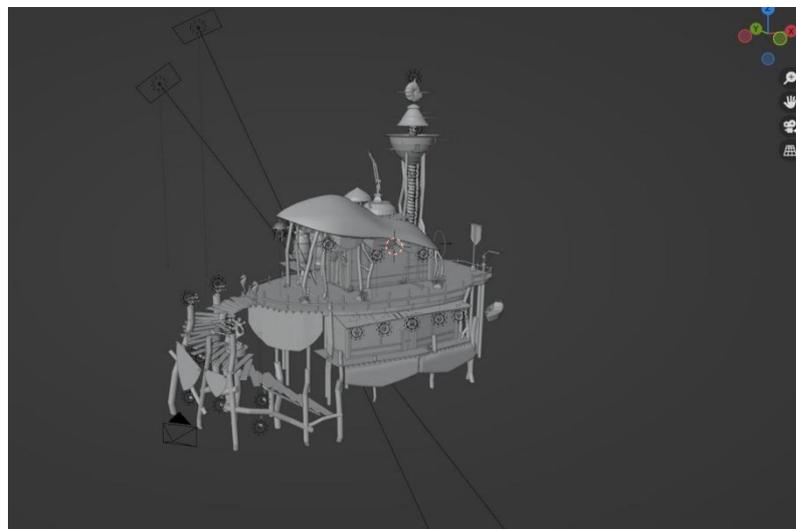


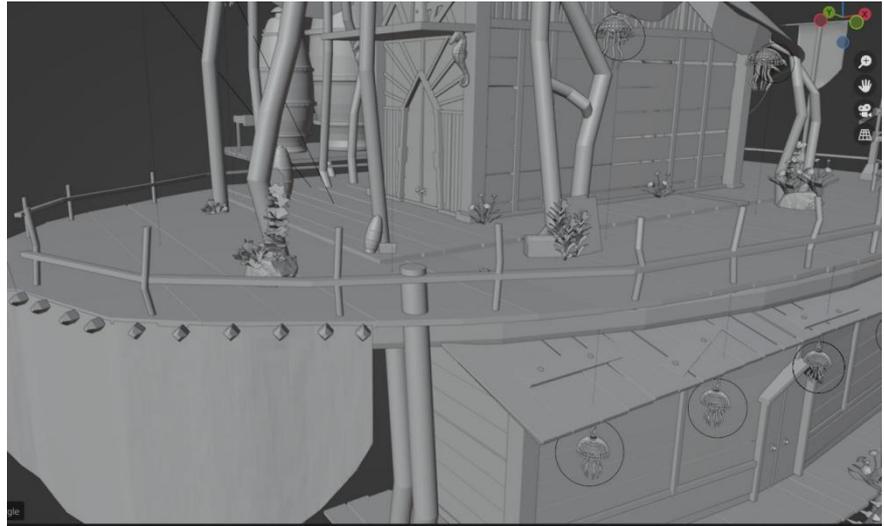
Finalmente, discutimos el Boceto 3, y sentimos que la forma de la escalera podría modificarse a una forma de espiral para aumentar la riqueza de la imagen. Y añadir más decoraciones arquitectónicas. Después de varias revisiones, se obtuvo el boceto final.



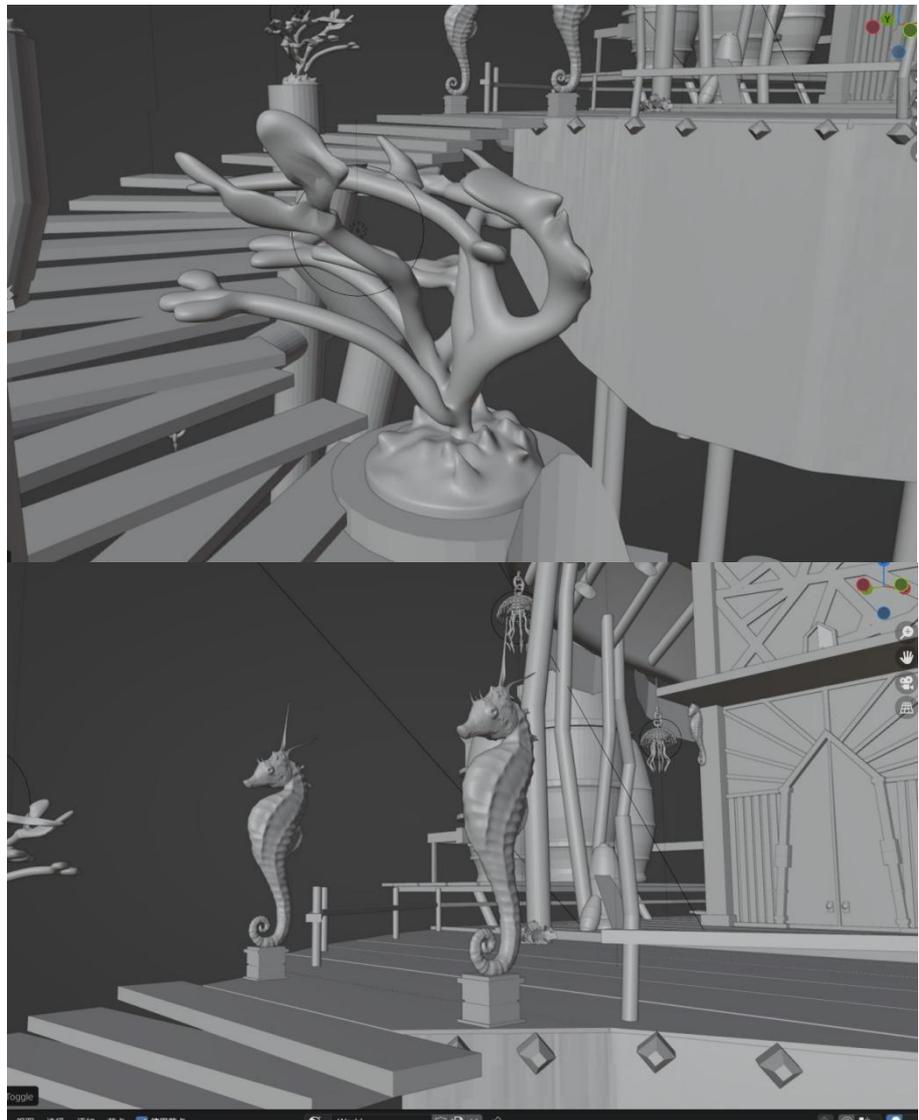
Blender es un muy buen software de fabricación de modelos 3D, por lo que se usó en la fabricación de modelos, incluido el uso de texturas, materiales, luces y entornos atmosféricos; adicionalmente, es un buen software auxiliar para pintar.

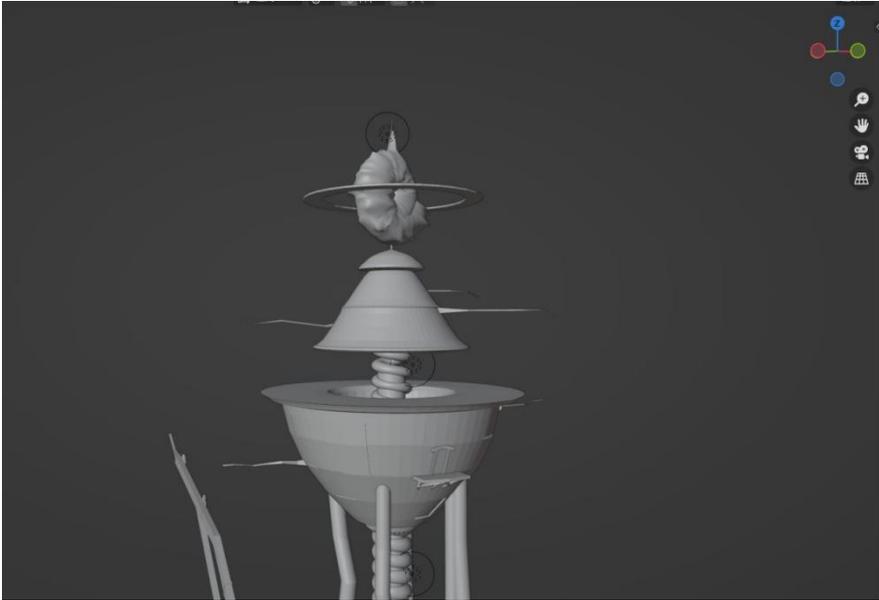
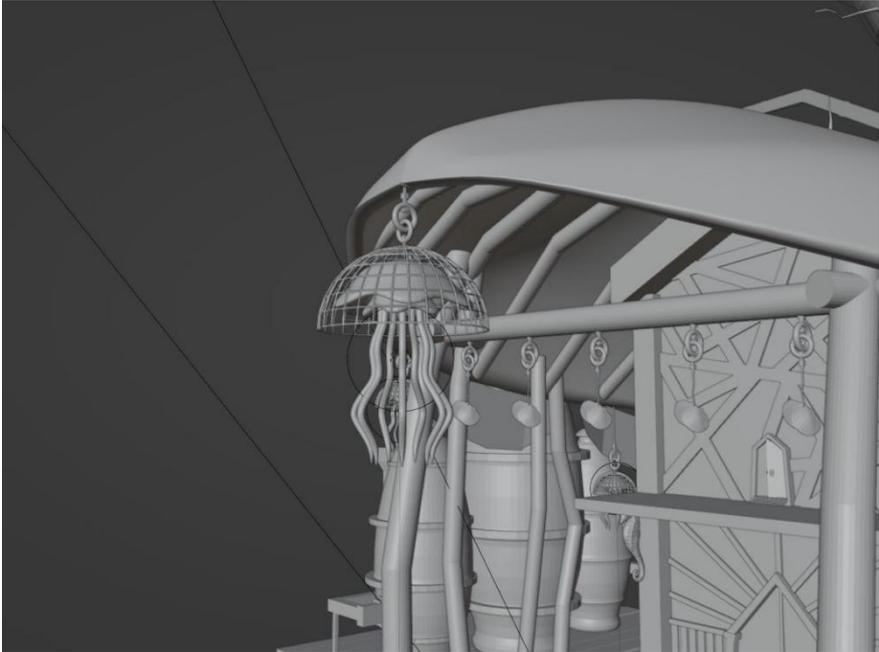
Modelo de construcción básico:





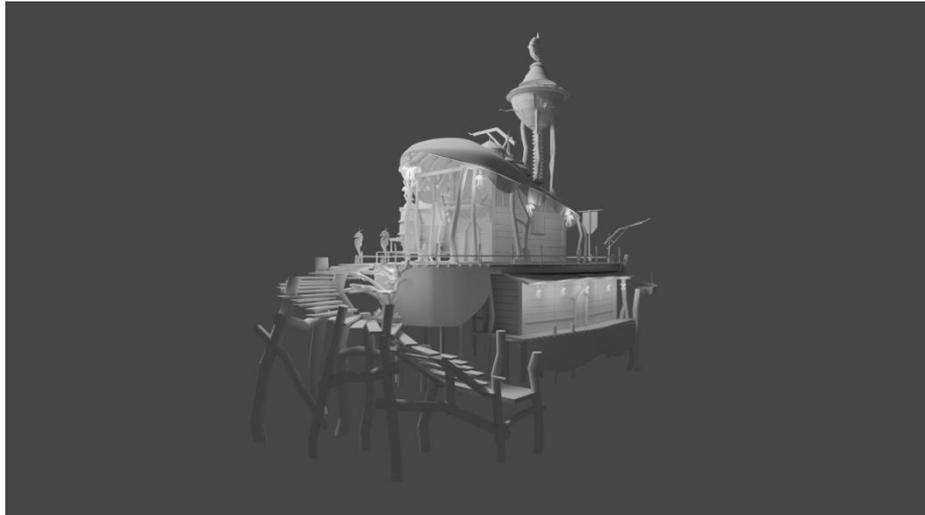
Maqueta de adornos marinos:





Después de hacer el modelo, se completaron detalles de la imagen en Photoshop, agregando el patrón de la tela y los objetos decorativos.

Después de completar el modelado de la construcción, se agregaron luces al entorno, teniendo en cuenta las luces de todo el entorno y las luces de las decoraciones de las linternas.

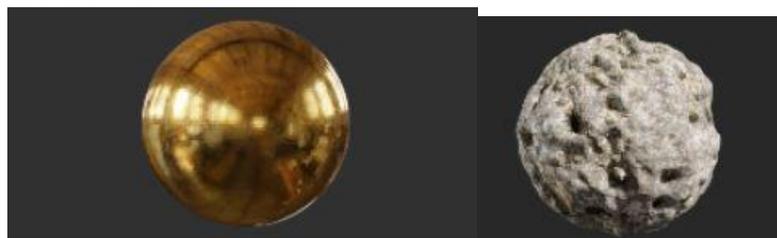


El edificio en su conjunto es principalmente de madera, por lo que en la elección de los materiales, se eligieron dos tipos de materiales de madera y algunos otros materiales complementarios.

Material de madera:



Otros materiales:

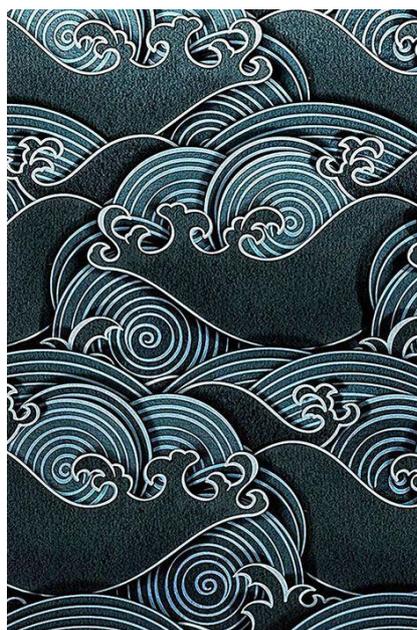


En este proyecto, utilicé la biblioteca de materiales de Blender para completar rápidamente el material básico del edificio, que es propicio para la postproducción.



Después de hacer el modelo, se completaron detalles de la imagen en Photoshop, agregando el patrón de la tela y los objetos decorativos.

Textura de tela:



19.

Para integrar la imagen de textura en el paño, se usó la herramienta similar a un pincel para eliminar el exceso de texturas y la herramienta de pincel para aumentar la sensación de que el paño se rompe.



Textura del techo:



20.

Debido a que el techo está hecho de paja y el color base es azul oscuro, se optó por una textura roja para aumentar el contraste.



Finalmente, la cuerda de cáñamo, la atmósfera de iluminación y el patrón de agua se dibujaron con un pincel.



### 3.3.2.3. Diseño del personajes

Ambientación: El personaje es un mago y el género es una mujer adulta. En el anexo se pueden consultar las ideas y descartes iniciales.

Idea de diseño: con el sombrero del mago y la varita de un mago del agua, el arma de ataque es una varita que usa magia de agua, y el color básico del traje es azul.

Contenido visualizable: Sombrero de bruja, varita, disfraz

Imágenes de referencia:



21.



22.



23.

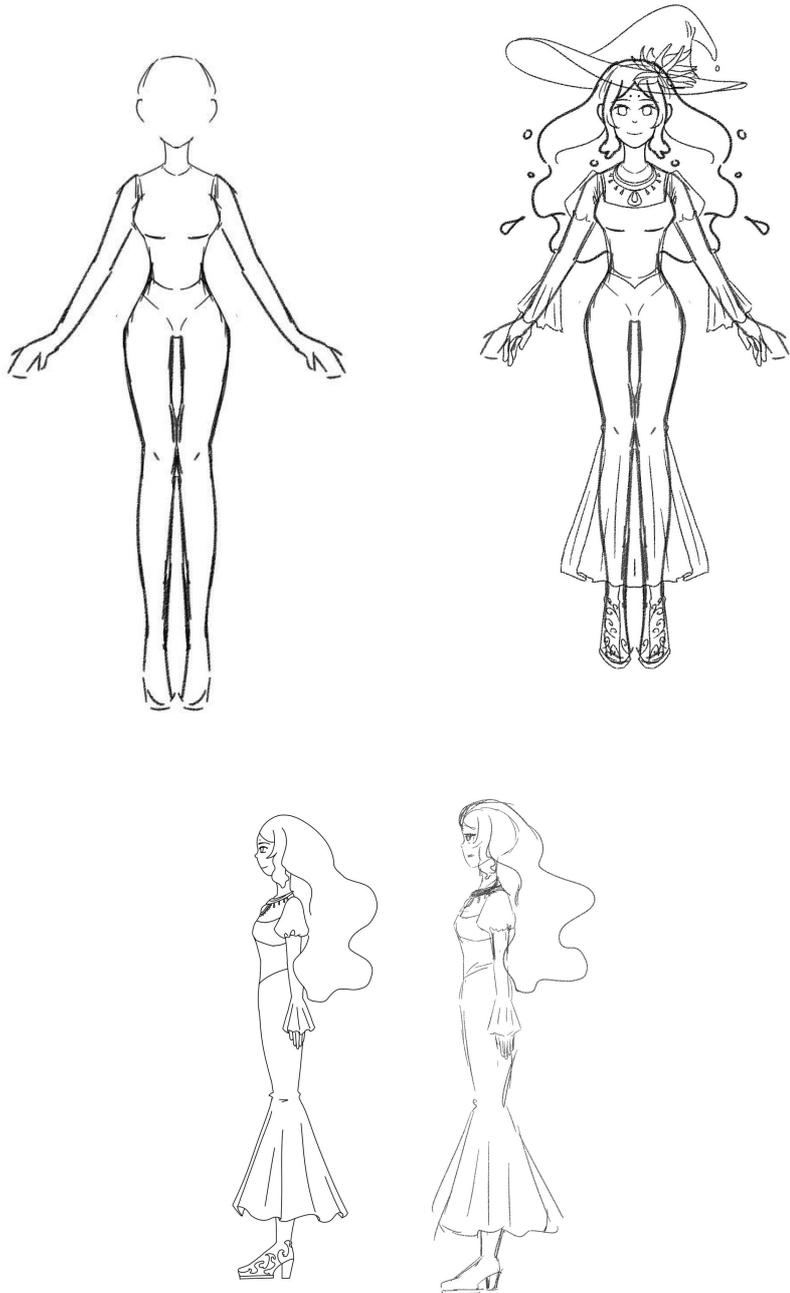
21. <https://in.pinterest.com/pin/505458758171008594/>

22. <https://huaban.com/pins/1675569207>

23. <https://www.pinterest.es/pin/600245456555408486/>

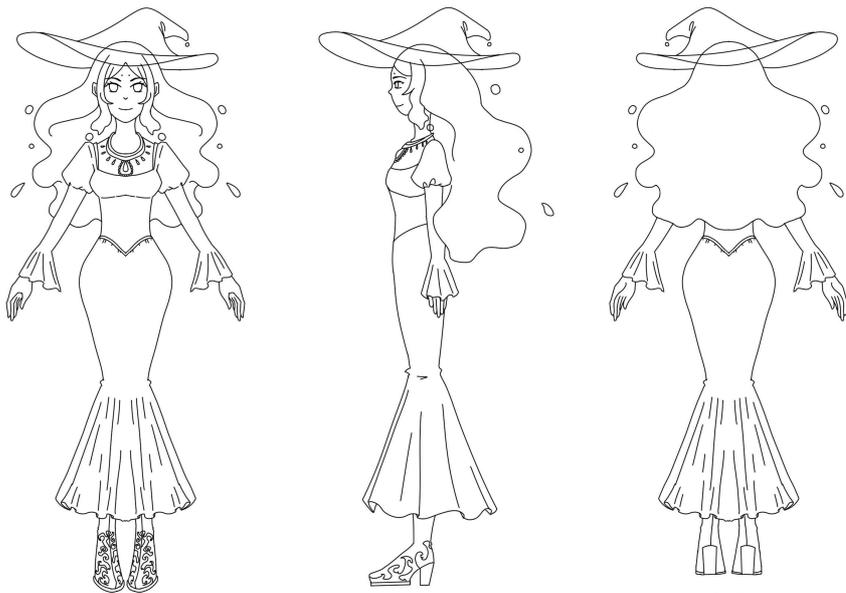
Proceso: de acuerdo con la ambientación, se realizó la búsqueda de imágenes de referencia sobre brujas, incluyendo disfraces de brujas. A continuación, se desarrolló el boceto final de tres vistas en Photoshop.

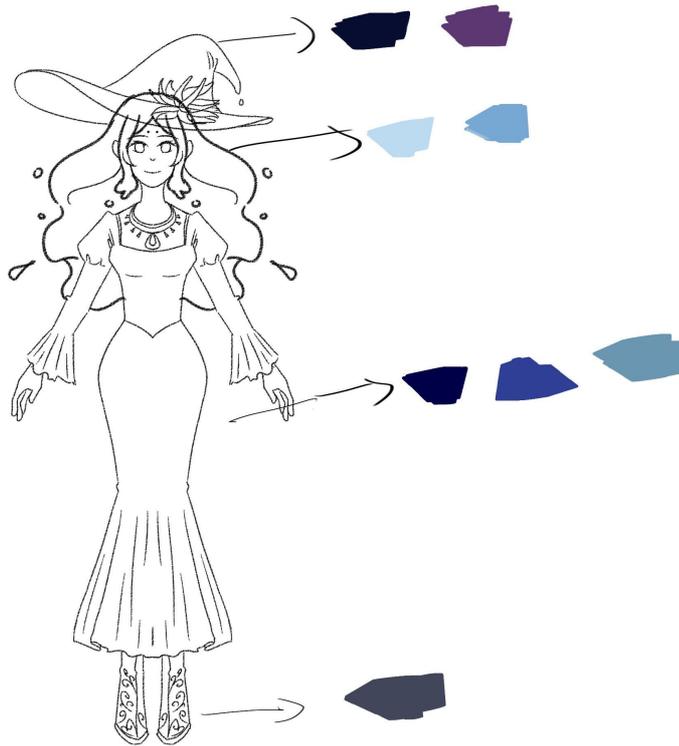
Boceto:





Tras los ajustes finales en el boceto se decidió el color del traje, considerando que fue establecido por un mago del agua, el color azul se usó como color base y se agregaron elementos (el más evidente es el pelo) que hacen referencia al medio acuoso.





Para la propuesta final de este personaje, se han descartado otras posibles variaciones de forma y color, optando por las que mejor se ajustaban a las premisas marcadas; la más destacable, como se ha comentado, ha sido la referencia al agua.



Finalmente, se lleva a cabo el diseño del arma: la varita del mago del agua. La forma de una ola de agua como referencia y decoración del arma y con el vidrio como material principal del arma (cristalino, transparente...)

Imágenes de referencia:



24



25

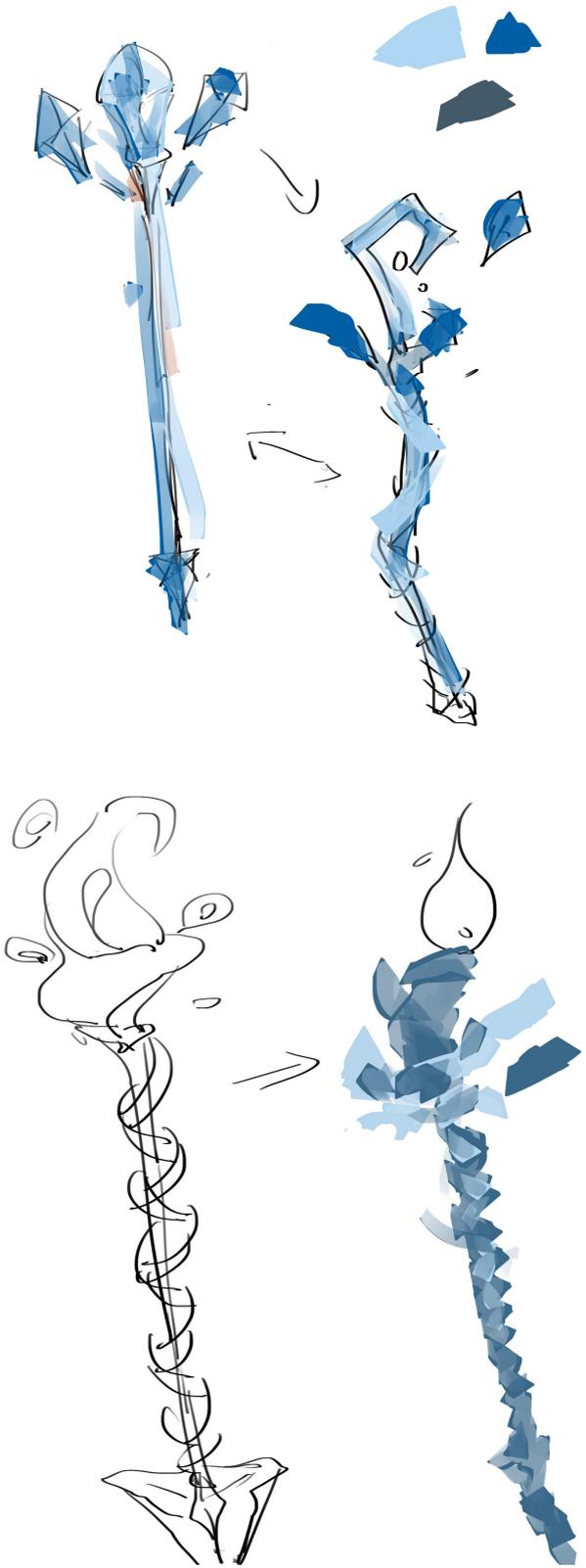
— 晓露源 神杖 —



26

121

Boceto :



Boceto final:



La elección del color del arma: consideramos lo más pertinente tomar el color principal de la ropa como referencia.



### 3.3.3. Reflexión sobre el proceso del trabajo

En el proceso de este trabajo, descubrí que mi conocimiento teórico del diseño de conceptos de juegos no era suficiente, y la práctica debía llevarse a cabo sobre la base amplia de la teoría, por lo que necesitaba más información en la etapa inicial del trabajo para encontrar materiales y ver vídeos del proceso de producción.

He encontrado muchas dificultades de índole anatómico en el diseño de los personajes humanos, y mi falta de comprensión de la estructura del cuerpo humano me ha llevado a necesitar un esfuerzo notable para articular el cuerpo humano y realizar ciertas modificaciones y ajustes.

A nivel personal, aunque ya se inició la práctica del dibujo de figura humana hace un tiempo, necesito profundizar más sobre aspectos anatómicos y, sobre todo, de sus posibilidades expresivas.

## 4. CONCLUSIONES

Se han conseguido completar todos los objetivos de este proyecto, diseñando conceptualmente una escena de juego, un personaje, incluidos bocetos e imágenes en tres vistas, modelos 3D, por lo que se ofrece una visión de conjunto de los planteamientos visuales y gráficos del juego.

En el proceso, se utilizaron conocimientos adquiridos en la universidad desde fundamentos de dibujo y diseño en soportes tradicionales hasta el uso de herramientas digitales. Al mismo tiempo, se adaptaron estos conocimientos al marco del diseño de un videojuego.

Con todo ello, este proyecto es el trabajo más completo que he hecho configurando una experiencia única para mí, haciendo el recorrido desde el concepto narrativo escrito de la historia del juego hasta la finalización del trabajo visual final; todo el proceso es completo, tenso, feliz ...

El trabajo tardó unos 4 meses en completarse; además de compatibilizarlo con las clases diarias, ha habido que

dedicar trabajo no solo a la consulta de información-referentes, sino también a la localización y visualización de vídeos de aprendizaje para desarrollar los conocimientos y habilidades previos con el software utilizado.

A través de este proyecto, aprendí qué es el diseño de conceptos de juegos, cómo hacer diseño de juegos, mejorando el nivel de diseños precedentes y aprendiendo a usar juegos como medio para transmitir una idea central.

En el proceso de diseño, aunque se encontraron algunos problemas técnicos relativos al uso del software, se consiguieron resolver diligentemente.

El desarrollo de juegos requiere trabajo en equipo, el arte del juego es solo una parte del trabajo en equipo, este proceso me permitió aprender a comunicarme de manera efectiva con otros miembros, como mi tutor en el presente trabajo, para encontrar la estética del juego adecuada.

Me encanta el diseño de juegos, ha sido mi primera creación completa y el comienzo de mi entrada en el mundo de los juegos. Esta obra marca el final perfecto de este periodo en la Universidad.

Estoy muy agradecida a mi mentor por su orientación y ayuda , espero que en el futuro pueda hacer mis propios juegos, encontrar más personas que aman los juegos para construirlos juntos. Espero conectar con personas de diferentes culturas a través de juegos y dejar que las personas que no se conocen personalmente se acerquen a través de los mismos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### Libro:

"Sección Áurea En Arte, Arquitectura Y Música" -----  
Yolanda Toledo Agüero 1934

"Theory of Fun for Game Design" ----- Raph Koster --- O'  
Reilly Media, Incorporated 2005

"The Art of Game Design: A Book of Lenses" ----- Jesse Schell ---  
CRC Press 2008

Game Design Workshop --- Tracy Fullerton --- Published August 22,  
2018 by A K Peters / CRC Press

DISEÑO DE PERSONAJES ----- Patmore, Chris -----  
S.A. NORMA EDITORIAL

DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES. DESDE EL BOCETO HASTA SU  
REALIZACIÓN EN 3D -- V.V. AA. ----- PARRAMON

### Web:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Bajau>

<https://www.artstation.com/chocofing>

<https://www.artstation.com/zpz>

[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda)

<https://www.youtube.com/watch?v=j48LtUkZRJU>

### MÁS IMÁGENES de autores referentes:

<https://www.artstation.com/artwork/3dPmoE>

<https://www.artstation.com/artwork/2q5XKY>

<https://www.artstation.com/artwork/Qrrm98> <https://yande.re/post/show/639522>

<https://www.showmetech.com.br/nintendo-switch-nobrasil-com-100-jogos/>

### MÁS IMÁGENES de referentes:

<https://picsart.com/i/256927063032212>

<https://in.pinterest.com/pin/>

<https://www.pinterest.com/pin/AVECRSdqLEK44nW11aXUbsE5Qf8InMCPkKf3C-n8Dr-FPIbjd4vo6k/>

<https://www.pinterest.com/pin/312155817894362900/>

<https://www.pinterest.es/pin/680465824929954984/>

<https://www.pinterest.at/pin/474355773235501462/>

<https://www.pinterest.es/pin/404549979020631622/>

<https://www.pinterest.it/pin/563653709614953228/>

[https://es.123rf.com/photo\\_144711552\\_coral-rojo-aislado-sobre-fondo-blanco-.html](https://es.123rf.com/photo_144711552_coral-rojo-aislado-sobre-fondo-blanco-.html)

<https://www.pinterest.es/pin/753649318878518886/>

<https://www.pinterest.es/pin/AdCSnAqI4y0z-Bs7QSKvyINvsqR1Vni1hEAa5EayhAkfh5RK0ZJyOw/>

<https://www.weelv.com/qa/10130/11260.html>

<https://kariyushi-aquarium.com/sc/animals/detail/?id=37>

<https://www.pinterest.nz/pin/259238522288508145/>

<https://www.pinterest.es/diana97ac/flor-del-infierno/>

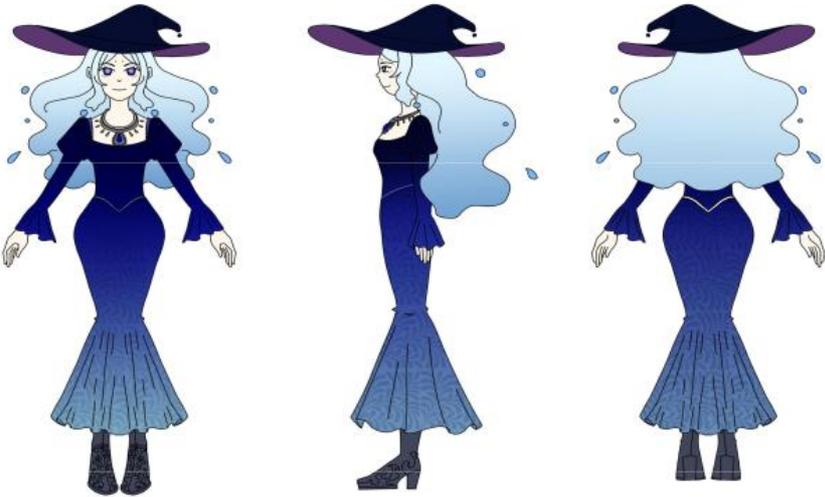
<https://in.pinterest.com/pin/505458758171008594/>

<https://huaban.com/pins/1675569207>

<https://www.pinterest.es/pin/60024545655408486/>

# ANEXOS

## ANEXO I





## ANEXO II

