



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

MONSTER HUNTER: THE OLD TALES. DESARROLLO
DE UN CONCEPT ART.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Jiménez Ruzafa, Alberto Enrique

Tutor/a: Giménez Morell, Roberto Vicente

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

**MONSTER HUNTER: THE OLD TALES.
DESARROLLO DE UN CONCEPT ART.**

**Presentado por: Alberto Enrique Jiménez Ruzafa
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell**

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



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	4
3. REFERENTES	7
3.1. SAGA <i>MONSTER HUNTER</i>	7
3.2. VAN HELSING	10
3.3. EL PACTO DE LOS LOBOS	11
3.4. JAMES GURNEY	13
3.5. JORDAN GRIMMER	16
3.6. MIGUEL IGLESIAS	17
4. CUERPO DE LA MEMORIA	18
4.1. <i>CONCEPT ART</i> E INDUSTRIA	18
4.2. MATERIALES Y PROGRAMAS	19
4.3. <i>BRIEFING</i>	20
4.4. <i>MOODBOARD</i>	21
4.5. BOCETOS Y MAQUETAS	22
4.6. ESCENARIO	23
4.7. CRIATURAS	26
4.8. ARMAS Y ARMADURAS	29
4.9. PROCESO DE PINTURA	31
5. CONCLUSIONES	32
6. BIBLIOGRAFÍA	33
7. ÍNDICE DE FIGURAS	34
8. ANEXO	36

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto pretende recrear las funciones o rol de un *concept artist* (artista de concepto), las cuales se centran en proporcionar y definir la estética visual de una película o videojuego. En este caso concreto he creado diferentes elementos para una expansión ficticia de un reconocido videojuego a nivel mundial: “*Monster Hunter: World*”, título lanzado al mercado el 22 de diciembre de 2017. Dicho juego recibió una actualización o *DLC/Downloadable Content* (Contenido descargable) en septiembre de 2019, llamada “*Monster World: Iceborne*”, la cual expandía los contenidos base y añadía horas de juego adicionales. La idea del proyecto era crear mi propia expansión, como si se tratase de un encargo real con el fin de conseguir nuevos diseños que sean aptos para la estética del título.

Palabras clave: estética visual, concept art, diseño escenarios, diseño monstruos, videojuego.

SUMMARY AND KEY WORDS

This project is aiming to recreate or fulfill the role of a concept artist, which consist in defining the visual look of films and videogames. In this project I will develop different elements for a fictional expansion of a well known game in the entire world: “*Monster Hunter: World*”, game available from the 22th of December of 2017. This game received an update or *DLC/Downloadable Content* on September 2019, called “*Monster Hunter World: Iceborne*”. This update expanded the story of the original game and also added additional playable hours. The idea of the project is to create my own expansion, as it would be a real commission with the purpose of achieve new acceptable designs suitable for the visual development of the game.

Key words: visual look, concept art, landscape design, monster design, videogame.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad las industrias relacionadas con el entretenimiento ocupan uno de los primeros puestos en el mercado mundial. De este modo, no es extraño que muchas de las compañías se hayan enriquecido mediante el desarrollo y promoción de películas o videojuegos. Estos sectores generan una gran cantidad de capital anual, por lo tanto, no es una sorpresa ver este mercado como una elección potencial a la hora de escoger un futuro empleo. Esta decisión puede facilitarnos un trabajo estable en un mercado laboral en auge y que requiere de la habilidad de artistas creativos.

Siempre me han llamado la atención ambos sectores y deseo formar parte de ellos de algún modo. Por esa misma razón, quiero aprovechar este *TFG* (Trabajo final de grado) para hacer un pequeño simulacro y experimentar con las diferentes ramas o disciplinas que engloban estos sectores de entretenimiento, ya que, los trabajadores de dichas empresas necesitan una serie de fundamentos para conseguir el empleo. En el caso de los artistas estos deben ser versátiles y tener nociones de dibujo, pintura, perspectiva, teoría del color, anatomía, etc.

Este *TFG* pretende ser una carta de presentación para las empresas dedicadas a los sectores comerciales del arte, y mi propósito es poner a prueba los conocimientos que he adquirido durante la carrera y recrear un pequeño encargo, como si fuera uno de los artistas de un estudio de videojuegos.

En lo que concierne a la estructura de este proyecto, voy a comenzar enumerando los objetivos que deseo conseguir, seguidos de una descripción de la metodología. El siguiente punto a tratar serán mis referentes, empezando con un breve resumen sobre la saga de videojuegos que ha inspirado este trabajo y algunos artistas que han influido sobre mi arte. A continuación, hablaré de los materiales utilizados y desglosaré todo el proceso de creación. Finalmente, expondré las conclusiones acompañadas de las respectivas ilustraciones finales y bibliografía utilizada.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este proyecto final es aprender a desarrollar una serie de ilustraciones o *concept art* que me permitan entender los procesos fundamentales para elaborarlos y me capaciten para poder alcanzar un nivel profesional como artista 2D en el futuro.

Objetivos:

Poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera.

Investigar y elaborar un flujo de trabajo adecuado.

Experimentar con una serie de técnicas, materiales y medios que permitan mejorar mis habilidades en el manejo del 2D y 3D.

Adaptarse a los estándares de la industria.

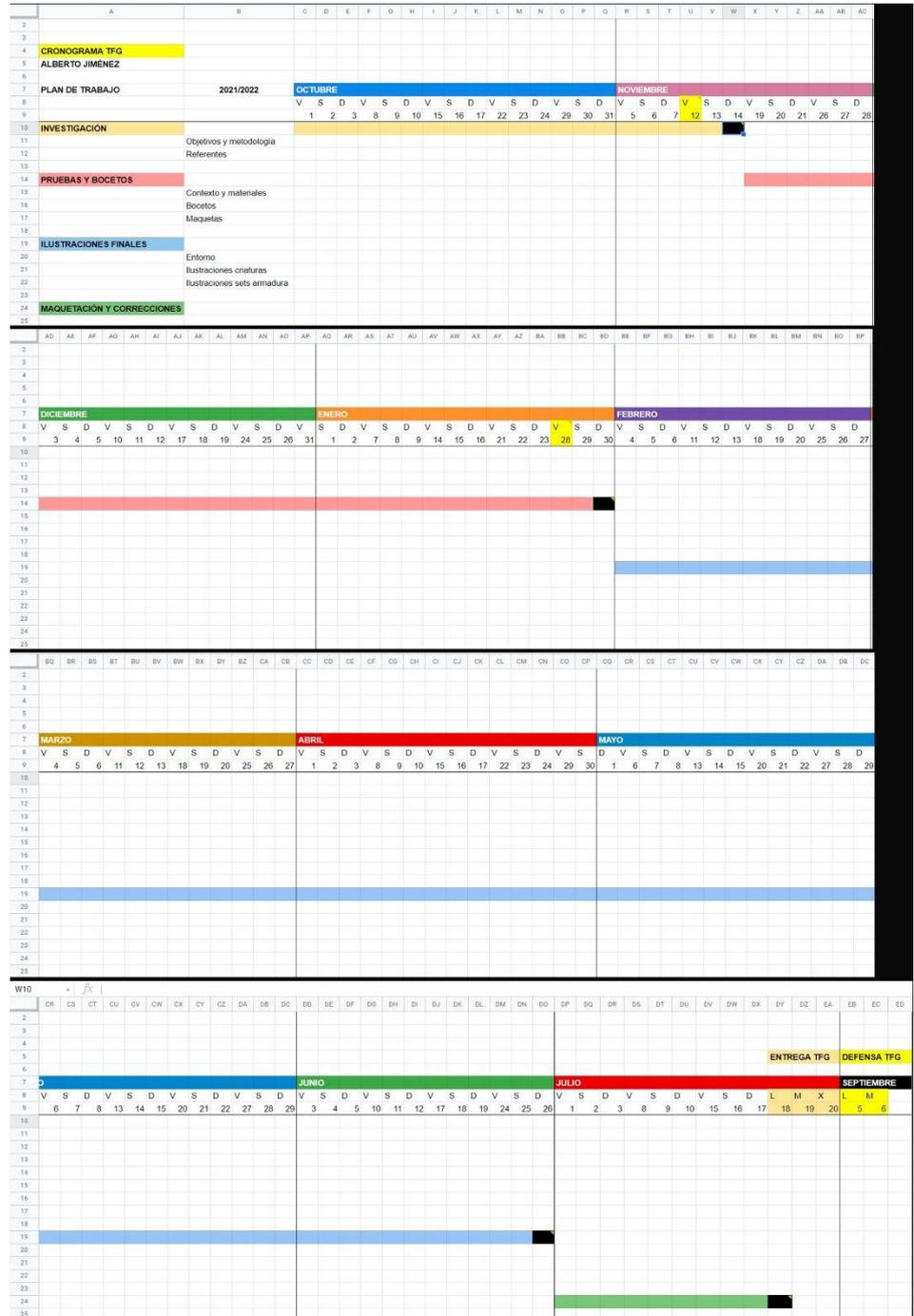
Ser capaz de **crear un portfolio profesional** y competitivo.

Cursar bellas artes me ha dado una base sólida para seguir formándome a lo largo de los años de forma autodidacta mediante cursos online cortos o con la continuación y especialización de mis estudios dentro del campo del arte digital, asignaturas como: anatomía, perspectiva, figura y espacio, paisaje etc. Han sido de gran ayuda, sin estos cuatro años de carrera me habría costado mucho más el retomar los estudios y conseguir ser admitido en la carrera que estoy cursando actualmente. La primera fase del trabajo ha requerido de un proceso de investigación en el que he estado documentándome sobre las técnicas y procedimientos empleados por los profesionales. Se puede encontrar una gran cantidad de información gratuita en páginas web en las que hay colgados tutoriales en vídeo. Adicionalmente, he consultado algunos libros que cuentan con todo tipo de detalle sobre estos y otros procesos. Por último, mediante la suscripción a webs dedicadas a cursos de arte tales como Domestika o Udemy, he adquirido aquellos tutoriales para obtener un conocimiento específico en los temas considerados como imprescindibles.

Tras obtener información sobre las técnicas y forma de trabajar adecuadas, es el momento de crear el "*Lore*" (Historia de los personajes o escenas de un videojuego) y bocetos, lo cual es fundamental para que el flujo de trabajo sea el correcto. Para ello, hablaré de aquellos referentes que me han influido y servido de inspiración en este proyecto. Finalmente voy a explicar de forma breve el proceso de elaboración que se sigue dentro de la industria del videojuego.

Cronograma de trabajo:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fE5W5xs7qE9JUI2SUPQGEYfqKrudg bY7YnTfIGl7xlg/edit?usp=sharing>



En el siguiente cronograma he distribuido los distintos plazos y tareas a realizar durante el curso, debido a que estoy cursando estudios de forma paralela en la ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) solo cuento con el tiempo de los fines de semana.

3. REFERENTES

3.1 SAGA MONSTER HUNTER



Fig. 1 Monster Hunter, Capcom, 2004. Imagen promocional para la portada del juego.

No puedo realizar este TFG sin mencionar la saga de juegos que me han servido como referente principal. La compañía japonesa Capcom Co., Ltd. lanzó al mercado en el año 2004 el primer título de la saga llamado *Monster Hunter* (Cazador de monstruos). El juego para la plataforma de *Playstation2*¹ tuvo una mala acogida en el continente Europeo y Americano debido a la poca publicidad que se le dio, sin embargo, el éxito que tuvo en Japón permitió que la saga perdurase hasta nuestros días, volviéndose uno de los productos estrella de Capcom contando con hasta un total de 36 juegos para distintas plataformas.

El último lanzamiento fue *Monster Hunter: World*, que al contrario que su primer antecesor, llegó a alcanzar 16,4 millones de unidades vendidas convirtiéndose en un referente a nivel mundial. La saga sigue manteniendo la premisa de los anteriores títulos, un *ARPG*² donde nuestro personaje será parte de un gremio de cazadores que tendrá que enfrentarse a mortíferos monstruos para mantener el equilibrio del ecosistema.



Fig. 2 Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Fotograma del juego, gremio de cazadores.

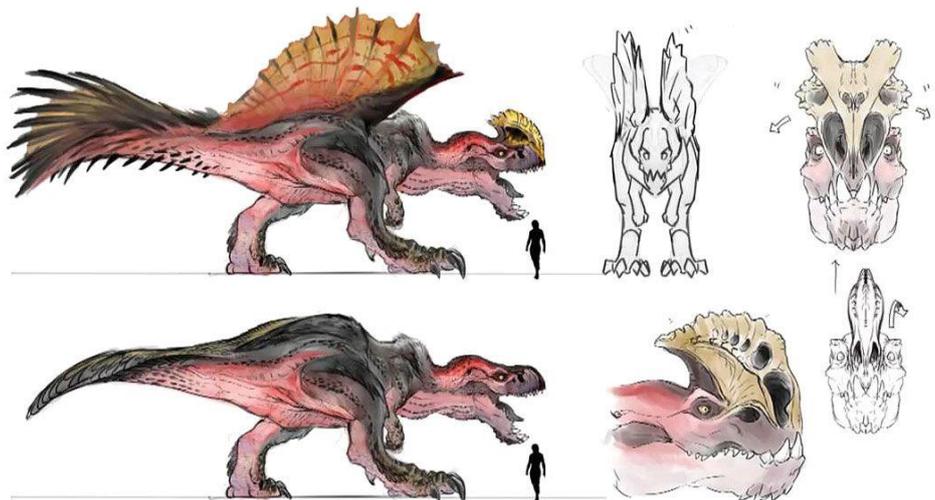


Fig. 3 Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Monster Hunter: World - Official Complete Works, Concept art Anjanath.

¹ Playstation2: también conocida por las siglas PS2, videoconsola de la compañía SONY.

² ARPG: del inglés "action role-playing games", juego de rol de acción a tiempo real.

En este tipo de juegos debemos prestar especial atención a nuestro equipo, compuesto por armas, armaduras e ítems variados. Conseguiremos objetos al explorar el mundo y partes de monstruos con las que fabricar nuestras armas y armaduras al derrotar a las distintas bestias. Mejorar y administrar de forma adecuada estos elementos es fundamental para avanzar y poder completar la historia, por lo que dedicaremos buena parte de nuestro tiempo revisando este apartado.



Fig. 4 Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Monster Hunter: World - Official Complete Works, Concept art set armadura Pukei-Pukei.



Fig. 5 Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Fotograma del juego, camarada Felyne.



Fig. 6 Monster Hunter World: Iceborne, Capcom, 2019. Fotograma del tráiler del lanzamiento del DLC.

Como ya he mencionado durante el resumen de este TFG, el objetivo es crear una serie de *concept art* para una nueva expansión ficticia. La expansión oficial *Monster Hunter World: Iceborne*³ añadía, como su nombre en inglés indica, una región nevada en la que los cazadores deben enfrentar nuevos monstruos en parajes helados.

La expansión en la que he trabajado, *Monster Hunter: The Old Tales*⁴ está basada en dos de las historias y mitos de Europa más populares: Drácula y La Bestia de Gévaudan.



Fig. 7 Monster Hunter World: Iceborne, Capcom, 2019. Imagen promocional del DLC.

³ Iceborne: del inglés, su traducción al español es “nacido del hielo”.

⁴ The Old Tales: del inglés, su traducción al español es “los cuentos antiguos”.



Fig. 8 Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Póster de la película.

3.2 VAN HELSING

Esta película estadounidense estrenada en el año 2004, nos traslada hasta Transilvania, donde el Vaticano encomienda al famoso cazador de monstruos, Van Helsing, la misión de proteger a los supervivientes de la familia *Valerious* y exterminar al terrible conde Drácula. Fue dirigida por Stephen Sommers, protagonizada por Hugh Jackman, Kate Beckinsale, David Wenham y Richard Roxburgh.

Esta película se trata de un referente idóneo, pues cuenta con varios diseños de personajes, escenarios y criaturas que se adaptan muy bien a la atmósfera que quiero crear en mi TFG.

Entre las diferentes imágenes que he usado como referente, las más importantes de esta película son el diseño de esta versión de Drácula, los exteriores de los bosques de Europa del Este y el castillo del vampiro.



Fig. 10 Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Fotograma de la película, castillo de Drácula.



Fig. 9 Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Imagen promocional de los diseños del hombre lobo y Drácula.

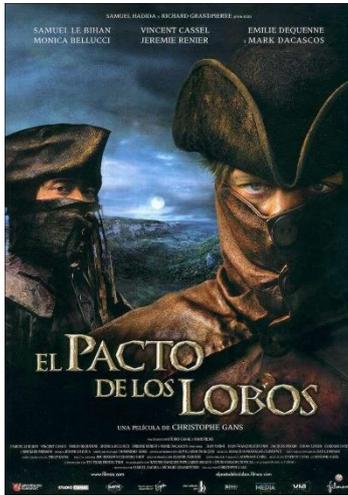


Fig. 11 El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Póster de la película.

3.3 EL PACTO DE LOS LOBOS

Esta película francesa del año 2001, nos sitúa al sur de Francia en el año 1765. Por orden del rey Louis XV, el caballero Grégoire de Fronsac y su socio Mani deben dar caza a una misteriosa bestia que está asolando la región de Gévaudan. El film, que está basado en hechos reales, especulaba que un lobo o algún tipo de cánido causó alrededor de 210 ataques comprendidos entre el 1764 y el 1767. El presunto animal fue abatido el 19 de junio de 1767 por Jean Chastel. Dirigida por Christophe Gans y protagonizada por Samuel Le Bihan, Mark Dacascos, Émilie Dequenne, Monica Bellucci y Vincent Cassel.



Fig. 13 El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Fotograma de la película.



Fig. 12 Bestia de Gévaudan, Wikipedia, 1764. Cartel de la época ofreciendo una recompensa por su captura.

La estética de esta película ha servido de inspiración para títulos tan conocidos como el videojuego *Bloodborne*. Comparte gran similitud con el referente anterior, *Van Helsing*, ya que ambas producciones tienen escenas donde abundan colores azules, verdes y tonos desaturados en la paleta de color. Esta elección en la gama cromática de ambas cintas evoca sensaciones como la tristeza, el frío, la melancolía, etc.



Fig. 14 El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Fotograma de la película, plano detalle de la bestia.

Al igual que en la cinta anterior, he tomado el diseño de la bestia como referente para la segunda de las criaturas que voy a crear. Aunque el animal abatido fue algún tipo de lobo o cruce de perro lobo, llegaron a existir diversas teorías y la película se inspira en una de estas. Concretamente, en una que respalda el uso de un animal exótico entrenado para la caza. Para el papel de la bestia en esta película emplearon un león vestido con una armadura.



Fig. 15 El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Concept art de la bestia.

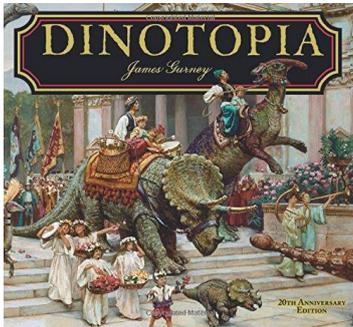


Fig. 16 *Dinotopia: A Land Apart from Time*, James Gurney, 1992. Portada del libro.

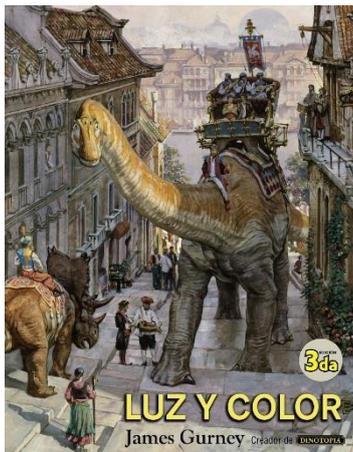


Fig. 17 *Luz y Color*, James Gurney, 2010. Portada del libro.

3.4. JAMES GURNEY

Es un artista estadounidense nacido el 14 de Junio de 1958. Estudió arqueología en la Universidad de Berkeley y posteriormente estudió ilustración en el Art Center College of Design. Entre sus publicaciones podemos encontrar la serie de *Dinotopia* y dos manuales de dibujo: *Luz y Color* y *Realismo Imaginativo*. A continuación, hablaré de este último.



Fig. 18 *Realismo Imaginativo*, James Gurney, 2016. Portada del libro.

*“Este libro explora la idea de cómo pintar un cuadro realista de algo que no existe. No está pensado solamente para artistas interesados en la fantasía y la ciencia ficción, sino también para cualquiera que desee recrear la historia, visualizar animales ya extintos o, simplemente, hacer una narración a través de una pintura.”*⁵

⁵ James Gurney. (2016) *Realismo Imaginativo*. Ed. Anaya Multimedia.



Fig. 19 Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Color sketches*.

Debido a la extensión del TFG voy a limitarme a aquellos apartados del libro que me han parecido más útiles y de mayor interés en relación a este trabajo. Los capítulos del libro de los cuales voy a hablar son aquellos que ayudan a elaborar los bocetos preliminares, maquetas sobre animales, criaturas, arquitectura y técnicas de composición. Por otra parte, no debemos olvidar que el artista James Gurney se especializa en los métodos de pintura-escultura tradicionales, por lo que, aunque los principios teóricos no suponen un problema, algunos de los métodos prácticos han sido adaptados a los medios digitales con los que he realizado la gran mayoría de este proyecto.

3.4.1. Bocetos Preliminares

El primer paso para encontrar una composición adecuada es realizar varios bocetos de tamaño reducido, también conocidos en inglés como *thumbnails*⁶. Es recomendable trabajar sin detalles y usando una escala de grises, ya que, de esta forma tendremos varias opciones con diferentes enfoques de la luz y la distribución en un tiempo reducido.

Tras elegir uno de los bocetos, Gurney recomienda realizar un *color script*⁷, es decir, uno o varios estudios de color que nos ayuden a transmitir la atmósfera deseada. Al igual que con los *thumbnails*, no es necesario añadir detalles, pues el objetivo es encontrar una paleta de colores que funcione con la ilustración final.

3.4.2. Maquetas

A lo largo del libro se muestran gran variedad de maquetas realizadas con una base u armazón de alambres con los que se construye y da forma al esqueleto, seguido de otros materiales como el papel, tela, y diferentes tipos de masillas que confieren volumen a las distintas partes de los personajes. Estas maquetas resultan de gran ayuda como referencias para visualizar escenas u objetos en tres dimensiones, ya que variando el ángulo y la luz a la que son expuestas, podemos hacernos una idea más aproximada de aquello que queremos pintar.



Fig. 20 Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Oviraptor maquette comparison*.

Si queremos ir más allá, podemos crear un *tableau*⁸, lo que nos ayuda a visualizar en escala los elementos arquitectónicos y su interacción junto a los personajes que aparecen en la escena.

⁶Thumbnail: del inglés, su traducción al español es “miniaturas”.

⁷Color Script: del inglés, su traducción al español es “guion de color”.

⁸Tableau: distribución de objetos tridimensionales en una superficie parecida a un escenario.



Fig. 21 Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Chandara maquette*.

3.4.3. *Arquitectura*

James Gurney utiliza estos cuatro pasos para construir una ciudad: un boceto imaginado a color, una maqueta, un dibujo en perspectiva y el cuadro final. Como he mencionado anteriormente, mi trabajo está realizado mayormente mediante dibujo y escultura digital, por lo que he prescindido o reemplazado algunos de los pasos empleados por Gurney.

El primer paso consiste en realizar un estudio a color sin usar referencias. Al usar únicamente nuestra imaginación conseguimos que nuestras ideas composicionales tengan mayor unidad.

Tras realizar el boceto James recomienda construir una maqueta para estudiar los volúmenes y vistas desde diferentes ángulos. Esto ayuda a tener una idea más acertada de cómo colocar el edificio sobre el terreno escogido. En lugar de construir una maqueta física, he usado un software de 3D, esto me ha ahorrado el paso del dibujo en perspectiva y me ha dado una base sólida para pintar el cuadro final.

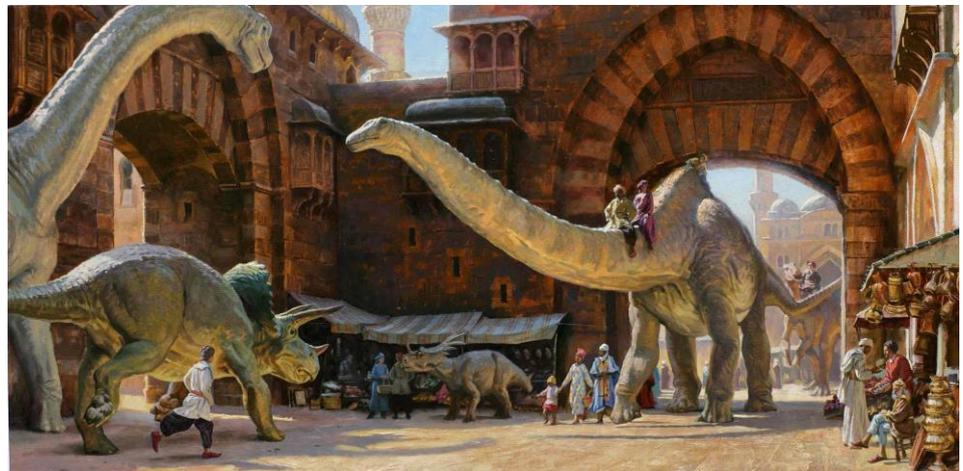


Fig. 22 Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Market Square*.



Fig. 23 ArtStation, Jordan Grimmer, 2017. *Blue Mountain*.



Fig. 24 ArtStation, Jordan Grimmer, 2017. *Green Mountain*.

3.5. JORDAN GRIMMER

Se trata de un talentoso y joven artista británico especializado en el concept art de paisajes. Ha participado en el desarrollo de videojuegos para teléfono móvil y consola como *Battlehand Heroes* o *Crackdown 3*. También cuenta con su propio canal de YouTube, donde comparte consejos y tutoriales sobre arte digital.

Su proceso para elaborar un escenario o paisaje empieza con un encaje de las formas básicas que delimitan el *foreground*⁹, *middleground*¹⁰ y *background*¹¹. Este primer paso es realizado en escala de grises, pues la idea es obtener una composición balanceada en la que la luz defina los volúmenes. A continuación, añade color a la imagen y empieza a pintar los detalles de la ilustración. Al final del proceso, utiliza la técnica del *photobashing*¹² para añadir y mejorar las texturas de la imagen.

He escogido a Jordan Grimmer como referente por su habilidad a la hora de pintar paisajes, ya que su dominio del color y la luz le permite crear sólidas ilustraciones que abarcan desde entornos simplificados con formas estilizadas (Fig. 23-24) a paisajes realistas (Fig. 25). También es de gran ayuda tener acceso a su serie de tutoriales que pueden ser consultados de forma totalmente gratuita en su canal de YouTube.

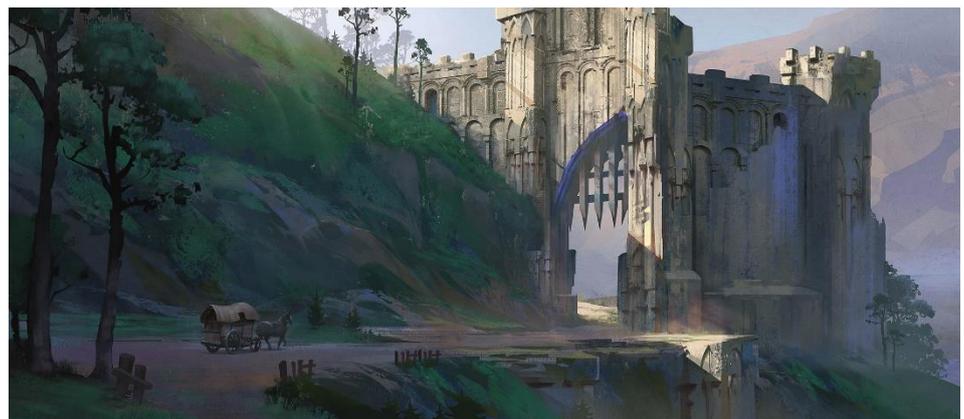


Fig. 25 YouTube, Jordan Grimmer, 2018. How I Make A Landscape: Painting Process.

⁹Foreground: del inglés, su traducción al español es “primer plano”.

¹⁰Middle Ground: del inglés, su traducción al español es “plano medio”.

¹¹Background: del inglés, su traducción al español es “fondo”.

¹²Photobashing: técnica de pintura digital que consiste en fundir o mezclar fotografías o modelos 3D con pintura.



Fig. 26 ArtStation, Miguel Iglesias, 2014. *Centurion*.



Fig. 27 ArtStation, Miguel Iglesias, 2020. *Space Marines Primaris vignette illustrations for Codex books*.

3.6. MIGUEL IGLESIAS

Es un concept artist e ilustrador español con más de 15 años de experiencia en la industria del videojuego. Ha participado en dos filmes de animación y gran variedad de lanzamientos en videojuegos AAA¹³. Se caracteriza por ser un gran fan del famoso juego de miniaturas Warhammer 40.000, por lo que muchas de sus ilustraciones están basadas en este juego de ciencia ficción.

Especializado en el diseño de personajes, su proceso de creación empieza dibujando el rostro hasta encontrar una expresión adecuada, tras completar este paso empieza a esbozar el cuerpo, prendas y accesorios con sus respectivos colores base. Cuando todos los componentes están a su gusto, empieza a pintar los detalles finales por encima de la capa base. En algunos casos añade algo de *photobashing*, pero suelen ser pequeños detalles ornamentales.

He escogido a este artista como referente por sus espectaculares diseños de personajes, al contrario que otros muchos artistas digitales, Miguel Iglesias trabaja sin hacer un dibujo de línea preliminar ni un entintado/delineado final, en su lugar utiliza pinceladas amplias que recuerdan a la fase de encaje que se realiza al pintar con pinturas al óleo. Este rasgo le da un toque de distinción y hace que sus pinturas digitales tengan cierto parecido con los cuadros tradicionales.



Fig. 28 ArtStation, Miguel Iglesias, 2014. *10th Labour of Heracles*.

¹³ Videojuegos AAA: clasificación informal para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuesto.

4. CUERPO DE LA MEMORIA

4.1. CONCEPT ART E INDUSTRIA

Quiero empezar hablando sobre el significado del *concept art* y el lugar que ocupa dentro de la industria del cine y videojuego.

La función del concept art es diseñar todos los elementos que aparecerán en una producción, en otras palabras, traduce de forma visual una idea e informa a los demás de cómo se tienen que ver las cosas. Por lo general, dentro de una película o un videojuego, el concept se encuentra en la fase de preproducción, debido a que ayuda a tener una idea de cómo deben ser los personajes, vestuario y escenarios, a la vez que permite explorar varias ideas y ahorrar costes de producción.

Se diferencia de otros tipos de ilustración como el *key art*¹⁴ o el *matte painting*¹⁵, porque no necesitan ser de forma obligatoria ilustraciones con gran cantidad de detalle o color, prima la comprensión de las formas o ideas sobre la estética. La gran mayoría de concept art serán descartados y los que sean escogidos serán parte del material del estudio o productora, por lo que en la mayoría de casos no llegarán al público y si lo hacen será en forma de *artbook*¹⁶ u otro producto que recopile información sobre el juego o película.



Fig. 29 Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft. Jeff Simpson, 2018. *Helmets concept art*.

¹⁴ Key Art: ilustraciones con gran cantidad de detalle que muestran y promocionan un producto.

¹⁵ Matte Painting: técnica de representación visual en la que se recrean paisajes o escenarios realistas mediante la integración o superposición de fotografías, ilustraciones o vídeos en una misma escena.

¹⁶ Artbook: del inglés, su traducción al español es "libro de arte". Se trata de un recopilatorio de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, usadas generalmente como producto coleccionable.

4.2. MATERIALES Y PROGRAMAS

Para este proyecto final de grado voy a utilizar una combinación de elementos tradicionales y digitales. Los elementos tradicionales son aquellas técnicas realizadas sobre un soporte o material físico, como pintar acuarelas sobre papel o moldear arcilla. Por otra parte, clasificamos el uso de técnicas realizadas a ordenador como elementos digitales.

4.2.1. Elementos tradicionales

El desarrollo temprano del TFG necesita de varios bocetos iniciales y anotaciones, los cuales he realizado en un cuaderno de papel, ya que para esta tarea resulta más sencillo y rápido el poder tomar apuntes, realizar sketches o correcciones de este modo.

A la hora de crear las maquetas para las criaturas he usado arcilla polimérica. Se trata de una arcilla a base de PVC¹⁷ y aceite que permite moldear todo tipo de creaciones. Una de las características de esta arcilla es que puede ser horneada en un horno convencional a una temperatura de 120°C, y tras dejar que se enfríe las esculturas adquirirán la dureza del plástico y podrán ser lijadas o pintadas.

4.2.2. Elementos digitales

Lo convencional en la industria actual es utilizar medios digitales, estos permiten agilizar la producción del trabajo y la calidad del mismo, por lo que he usado diferentes programas de dibujo y escultura digital para emular el flujo de trabajo que utilizan los profesionales.

He utilizado *Photoshop* como *software* principal para crear los *concept art* del proyecto, debido a que se trata de uno de los programas más utilizados para este ámbito. Su popularidad reside en un potente sistema para editar imágenes y realizar ilustraciones.

En cuanto a los modelos digitales, he hecho uso de 3DsMax. Es un programa de modelado 3D con el que he estado practicando a lo largo de este año. Se pueden crear todo tipo de objetos y personajes estilizados, pero mi idea es realizar un *blockout*¹⁸ que sirva como base para el concept del paisaje.

¹⁷ PVC: polímero plástico compuesto por moléculas de cloruro de vinilo.

¹⁸*Blockout*: del inglés, escenario básico construido con formas simples en 3D.

4.3. BRIEFING

4.3.1. Briefing

Se trata de un pequeño texto/resumen que sirve para situarnos en el contexto y conocer un poco mejor lo que tenemos que diseñar, junto al *briefing* se suelen resaltar algunos conceptos clave que tienen que figurar en los *concept*. En este caso he escrito un pequeño *briefing* que describe el campamento de cazadores.

El campamento se encontraba en una zona despejada, en los lindes del bosque de los Arzuros. Se trataba de un conjunto de edificios de madera con distintos fines para el gremio de cazadores, una herrería/armería, un invernadero, la cantina con sabrosas recetas locales y un patio de entrenamiento.

Estaban rodeados por un conjunto de pequeños muros de pizarra y empalizadas de puntiagudas estacas que mantenían a raya a los wyvern cercanos, a lo lejos se podía observar un valle atravesado por un río y entre la bruma la fantasmagórica silueta de lo que antaño fue un castillo se imponía como una sombra elongada que vigilaba incesante todo a su alrededor.

Los cazadores de estos lares estaban curtidos y no conocían el miedo, pues muchos eran veteranos de las distintas flotas, habían acabado en el territorio de Siltra por orden de la comisión de investigación. El motivo se debía a que parte de la fauna local había empezado a desplazarse de sus zonas de anidado y se habían realizado reportes de rastros de un posible dragón anciano desconocido.

4.3.2. Conceptos clave

-Paisaje Siltra (Inspirado en referentes/Transilvania)

-Distintas zonas del campamento

-Cazadores

4.4. MOODBOARD

El *moodboard* es un panel de referencias en el que situamos todas aquellas imágenes que nos ayuden a inspirarnos y nos permitan trabajar los distintos elementos de una forma más sencilla. En lo personal me gusta utilizar un programa llamado PureRef para componer distintos paneles y notas de trabajo.

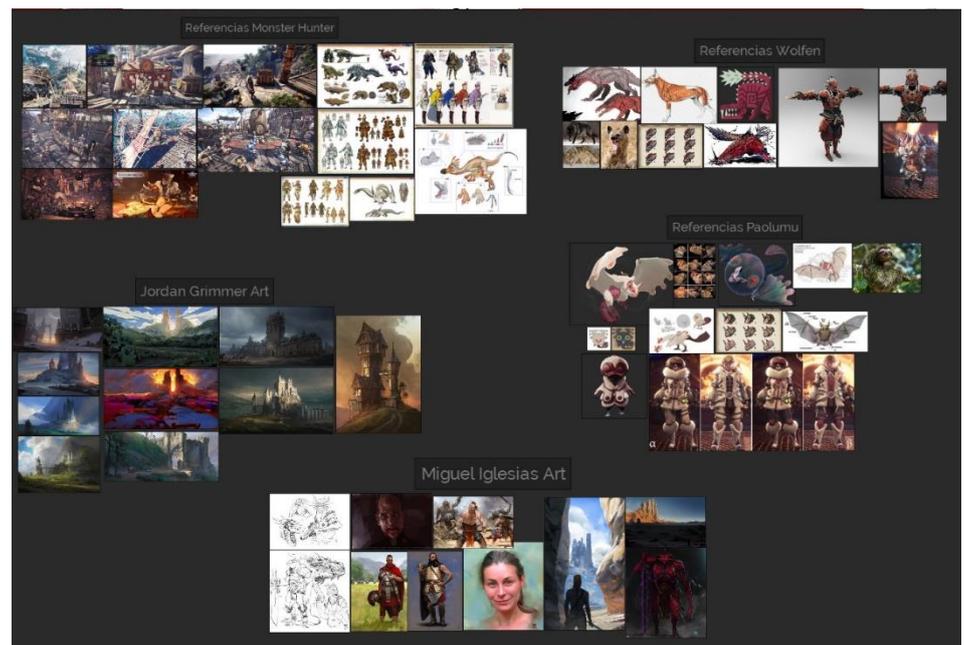


Fig. 30 Tablero de PureRef con las distintas referencias para el TFG.

Con este programa puedo ir añadiendo y quitando imágenes de los distintos paneles de forma rápida y organizada. También resulta muy útil por el hecho de que la ventana de PureRef se puede solapar al programa en uso y así me permite seguir trabajando viendo las referencias sin tener que salir o minimizar la ventana actual.



Fig. 31 Boceto de felyne con armadura del set Wolfen.



Fig. 32 Armazón de alambre para la maqueta del Wolfen.

4.5. BOCETOS Y MAQUETAS

El uso de las tecnologías digitales está a la orden del día y por motivos prácticos es el estándar en la industria del cine y los videojuegos, sin embargo, creo que es muy importante aprender las bases o fundamentos básicos como: anatomía, teoría del color, perspectiva etc. Pese a que los programas digitales permiten trabajar a mayor velocidad y resolver problemas con cálculos automáticos como simular la dirección de la luz, la perspectiva y la ilusión del volumen entre otros factores, pienso que todos estos atajos resultan inútiles si no hay una base o un entendimiento previo. Aprender de forma tradicional nos ayuda a comprender bien todos estos conceptos antes de simularlos por ordenador.

La decisión de seguir incluyendo estos elementos tradicionales me permite recopilar y experimentar con distintas posibilidades de forma rápida, siempre llevo un cuaderno encima en el que anoto y esbozo las diferentes ideas que se me ocurren. Aunque trabajo mayormente con diferentes *softwares*, siempre intento realizar estudios en papel y modelado de arcilla polimérica.

Para este proyecto esta fase ha sido muy importante, pues la gran mayoría de ideas han sido trabajadas previamente sobre el papel, ya que al tratarse de material no definitivo puedo probar diferentes aproximaciones y ver qué es lo que funciona mejor sin necesidad de preocuparme por obtener un resultado pulido y listo para entregar. Antes de siquiera haber empezado las maquetas ya tenía una idea bastante clara de cómo iban a lucir las criaturas. Esto me ha simplificado mucho la creación de las mismas, pues un error de planteamiento a la hora de crear los armazones de alambre habría afectado a todo el proceso posterior. Para dar forma a la arcilla he estudiado varios referentes de animales y esto me ha ayudado a comprender mejor su fisionomía, obteniendo como resultado final unas figuras en tres dimensiones con una pose dinámica. Aunque al final siempre realizo algún que otro cambio creo que esta forma de plantear los proyectos funciona muy bien para mí y me permite tomar decisiones con seguridad.

4.6. ESCENARIO

Para el escenario he seguido los pasos que recomendaba James Gurney, empezando por cuatro *thumbnails* en escala de grises que me han permitido jugar con distintos ángulos y composición.



Fig. 33 *Thumbnail*s campamento de cazadores.

He acabado escogiendo el *thumbnail* de la parte izquierda superior, pues desde ese punto de vista se pueden observar los distintos elementos que he comentado en el *briefing*. Con el tiro de cámara y composición decididos, el siguiente paso ha consistido en realizar una prueba rápida a color (*color script*).



Fig. 34 *Color script* campamento de cazadores.

Tras realizar el color script decidí realizar varios cambios para mejorar la escena, el primero era alejar la cámara para poder mostrar más elementos del campamento y sus alrededores, el encuadre necesitaba ser más panorámico. A su vez, la paleta de color era demasiado saturada, me estaba alejando del planteamiento inicial de la escena, la atmósfera debía ser más lúgubre y siniestra.

Una vez tenía claras las correcciones que necesitaba empecé a elaborar los diferentes elementos que iba a utilizar como base del campamento. Los objetos han sido modelados mediante 3DsMax, un *software* para proyectos de 3D. Empiezo a partir de lo que se conoce como “primitivas”, figuras geométricas básicas como: esferas, cubos, planos etc. Estas se componen de caras, aristas y vértices, que pueden ser manipulados para variar la geometría hasta crear nuevas formas. Este proceso se parece un poco a la papiroflexia y funciona mejor para crear superficies y *props* rígidos.

Después de tener todos los objetos modelados los he ido colocando hasta encontrar una buena distribución, posteriormente he colocado una luz general desde arriba y dos luces complementarias para la hoguera del caldero y la forja. Finalmente he realizado un proceso de renderizado hasta conseguir una base detallada de todos los objetos.

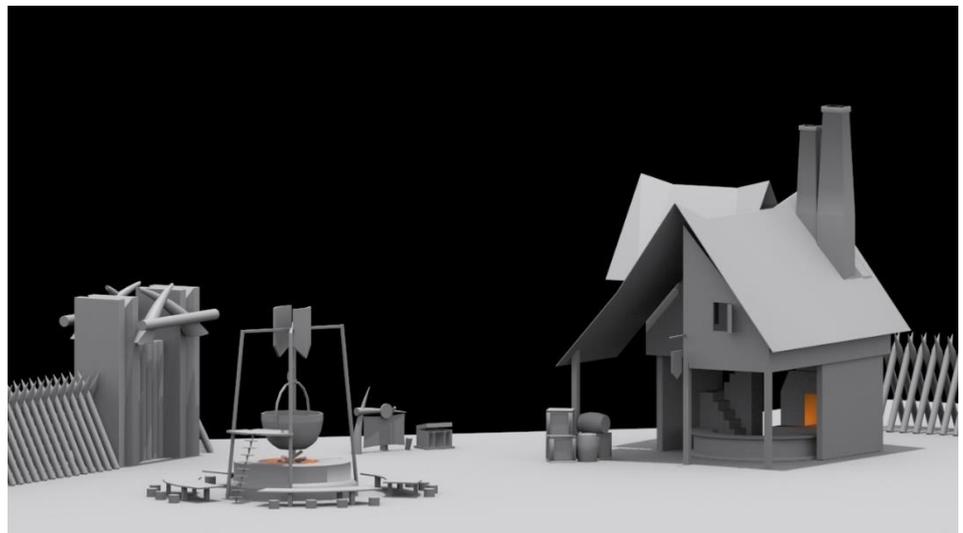


Fig. 35 *Render* campamento de cazadores.

Con el render¹⁹ listo he empezado el proceso de pintado para el escenario. He usado Photoshop como *software* de pintura y foto edición. El primer paso ha sido quitar el fondo negro y empezar a diferenciar el espacio por planos, en mi caso conforman un total de tres: *background*, *middleground* y *foreground*.

Background: Se trata del plano más distante al espectador, he situado un castillo y un par de montañas.

Middleground: El plano medio, he pintado un río y una zona de bosque.

Foreground: Plano más cercano al espectador, aquí es donde he situado el campamento y los cazadores. Podemos ver empezando desde la izquierda:

- 1-La empalizada y el portón.
- 2- Una mesa redonda con un caldero para preparar las comidas.
- 3-El tablero de misiones y el cofre con el equipamiento.
- 4-El edificio de la forja.

Tras delimitar las zonas/objetos he empezado pintando con tintas planas añadiendo nuevas capas de detalle de forma progresiva. A medida que la cámara se acerca al primer plano aumentan la cantidad de detalles y la saturación de los colores. En algunas zonas como el tejado de la forja he usado la técnica del *photobashing*, esta consiste en fundir fotografías con la pintura para conseguir detalles de forma rápida, siempre hago uso de fotografías propias o de aquellas que no cuentan con derechos de autor.



Fig. 36 Siltra, diseño final del campamento de cazadores.

¹⁹*Render:* del inglés, etapa final del procesado de una imagen digital, animación o modelo 3D.

4.7. CRIATURAS

He realizado un total de dos criaturas, como ya he mencionado en el apartado de referentes mi inspiración principal han sido los cuentos de Drácula y la bestia de Gévaudan, ya que ambas leyendas son muy compatibles con el entorno que he escogido.

La primera de las criaturas es el Paolumu Sanguinus, es una variante que he creado a partir de una del *wyvern* volador Paolumu original del juego *Monster Hunter*. Mi versión es una subespecie que ha sufrido diferentes adaptaciones al estar fuera de su medio convencional. Por lo general los Paolumu son monstruos de bajo rango que se alimentan del polen de un tipo de árbol especial. Esta subespecie ha sido privada de ese alimento y ha tenido que pasar a cazar otros seres vivos para poder sustentarse, este hecho sumado a la pequeña comunidad de especímenes ha generado un factor de consanguinidad que provoca distintas malformaciones y enfermedades en esta variante de la criatura. Son mucho más agresivos que sus congéneres y son un peligro a tener en cuenta para los nuevos cazadores que lleguen a la región de Siltra.

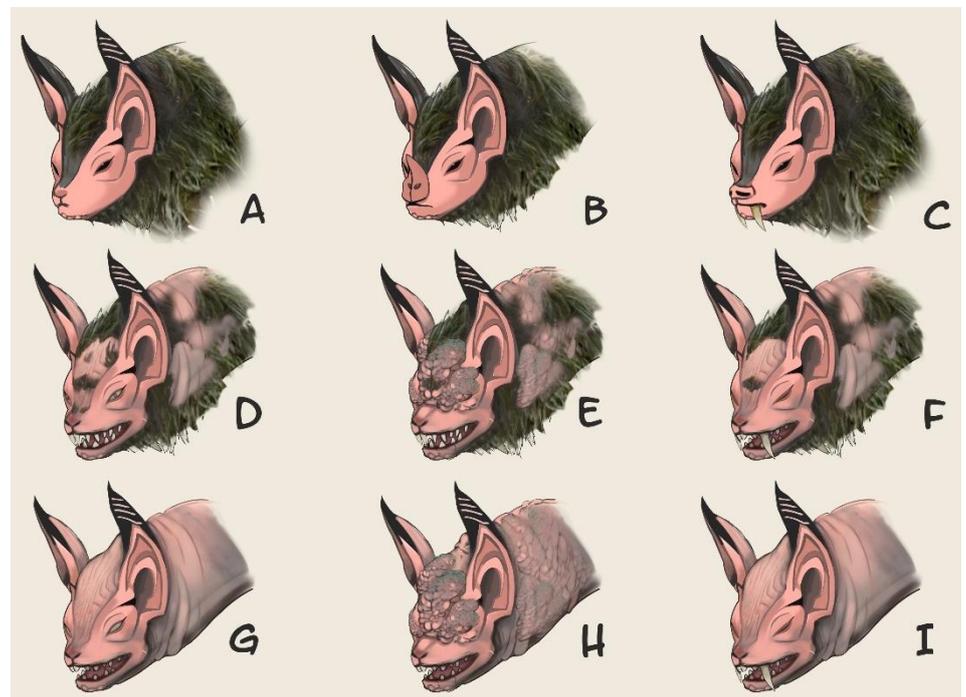


Fig. 37 Concept art Paolumu Sanguinus.

De entre todos los diseños que he realizado para el Paolumu Sanguinus he escogido el E, este combina un pelo enmarañado y sucio con distintas póstulas que cubren todo su cuerpo.



Fig. 38 Paolumu Sanguinus cuerpo completo.

La segunda de las criaturas es el Wolfen, se clasifica dentro del subtipo de monstruo *wyvern* de colmillos y es una criatura que guardando las diferencias se asemeja bastante a un lobo. A diferencia de la anterior este se trata de un diseño original creado desde cero. Los Wolfen llevan habitando los bosques de Siltra desde que llegaron los primeros cazadores y son la competencia natural de los Arzuos, otro tipo de monstruo con forma de oso. El peligro de los Wolfen radica en su agilidad y fiereza a la hora de combatir, además de que las grandes hembras que lideran las manadas siempre cazan en grupo, por lo que los cazadores tienen que prestar atención a varios objetivos al mismo tiempo.

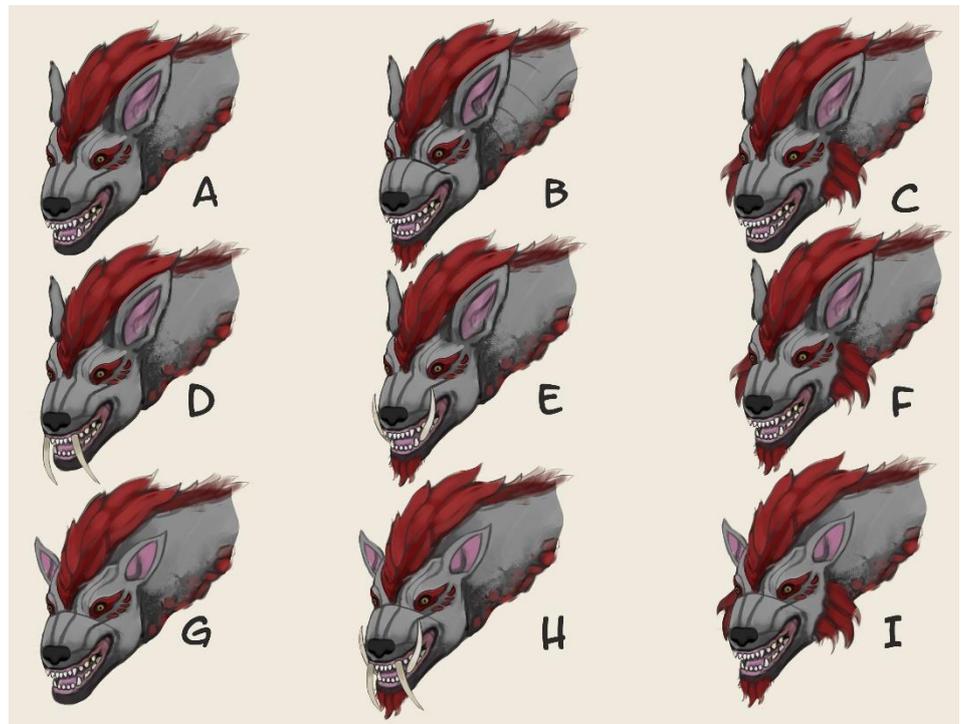


Fig. 39 Concept art Wolfen.

He escogido el diseño I para desarrollar la versión final de esta criatura, voy a quedarme con esta porque me gusta la combinación de unas orejas más pequeñas y puntiagudas que aumentan la agresividad de la criatura, sumado a la crin roja/el vello facial, esto hace que no sea tan parecido a las referencias de los lobos que he utilizado.



Fig. 40 Wolfen cuerpo completo.

He escogido el diseño I para desarrollar la versión final de esta criatura, voy a quedarme con esta porque me gusta la combinación de unas orejas más pequeñas y puntiagudas que aumentan la agresividad de la criatura, sumado a la crin roja/el vello facial, esto hace que no sea tan parecido a las referencias de los lobos que he utilizado.

4.8. ARMAS Y ARMADURAS

Para esta sección he creado dos sets de armadura, cada uno está basado en cada una de las criaturas que he mostrado anteriormente. Los sets se construyen reuniendo distintas partes del monstruo en el que se basan, por lo que es necesario cazar una o más de estas criaturas para poder forjar todas las partes del equipo, estas incluyen un set de armadura integral compuesto por: casco, coraza, brazaletes, cinto y grebas. También pueden forjarse distintos tipos de armas y armaduras para los compañeros felinos con estas partes de monstruo, en estos ejemplos he incluido un par de diseños.



Fig. 41 Set armadura Paolumu Sanguinus.

Es vital que el set de armadura, armas o cualquier elemento creado a partir de un monstruo se identifique con la criatura que se ha cazado para elaborarlo, por este motivo lo más común es que estos compartan varios colores de la paleta de los monstruos o que incorporen algunas partes de los mismos.



Fig. 42 Set armadura Wolfen.

En ambos sets he aplicado esta lógica, la paleta de color está extraída directamente de cada monstruo y podemos observar algunas partes dentro del vestuario y las armas. En el caso del Paolumu he añadido partes de su pelaje, escamas y sus puntiagudas púas negras. Para el Wolfen he usado sus colmillos, la crin roja y un cráneo de cría como casco para la armadura felyne.

En esta parte del *concept art*, además de añadir una vista principal en $\frac{3}{4}$ también he añadido una vista frontal y una vista trasera simplificadas, debido a que se trata de unos diseños que están pensados para pasar a las manos de un equipo de modeladores y convertirse en objetos tridimensionales

4.9. PROCESO DE PINTURA

El proceso de pintura que he seguido guarda más similitudes con la forma tradicional de pintar al óleo o acrílico que con varias de las técnicas de pintura digital, pues en lugar de trabajar por capas organizadas con distintos efectos que pueden sombrear o aclarar zonas por selecciones, prefiero trabajar mediante el claroscuro y si es necesario como último recurso puntual añado alguna de las capas o funciones especiales de Photoshop.



Fig. 43 Proceso de pintura Wolfen.

En la imagen anterior podemos ver una muestra del proceso que he seguido para pintar los diferentes *concept art* y *props*. Empiezo a describir el proceso por la primera imagen, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

El primer paso que empleo es realizar un encaje a línea, intento delimitar los volúmenes principales y el gesto general del dibujo. Después añado una primera mancha para separar las distintas partes y empezar a diferenciar las zonas de luz y sombra. Llegados a este punto, comienzo a ir agregando/refinando partes con el uso del claroscuro, empezando de lo más general hasta llegar a los pequeños detalles. Dependiendo de la calidad final que quiera darle a la pieza, repito este proceso varias veces hasta obtener la cantidad de detalle deseada. En este caso particular, he dedicado las últimas capas para añadir algo más de contraste y saturación a la criatura además de pequeños detalles como las escamas de las patas o pequeñas zonas de brillos y texturas.

5. CONCLUSIONES

En este plazo de desarrollo, he podido observar todo el trabajo que implican los proyectos de esta naturaleza. La cantidad de pruebas, bocetos, y otros preparativos que se realizan requieren de arduas intervenciones entre artistas y directores de arte. En mi caso he consultado con el tutor o con amigos de la carrera que tienen un ojo crítico y podían darme su opinión respecto al trabajo que estaba desarrollando. Dentro de la industria, la gran mayoría de estas pruebas o bocetos que lleguen a ser aprobados ni siquiera llegarán a ver la luz, como mucho podrán ser publicados en algún *artbook* recopilatorio.

Este proyecto me ha servido como muestra de contacto con las herramientas y programas que usan los profesionales de la industria. Este año he tenido la oportunidad de practicar y conocer nuevos referentes en este campo. Esto me ha ayudado a comprender la gran dedicación que se precisa para trabajar dentro de este sector, pues no son pocos los conocimientos que se requieren y la experiencia para desempeñar esta profesión. Se trata de un campo en pleno auge y que requiere del trabajo de gran cantidad de artistas especializados en las distintas ramas o disciplinas que se necesitan para llevar a cabo una producción, entre ellas: *concept artists*, ilustradores, modeladores 3D, animadores, diseñadores de nivel, programadores etc. Se trata de una cadena con gran variedad de departamentos, cada uno indispensable dentro de sus funciones para que el producto final pueda ver la luz. En los siguientes años espero aprovechar los conocimientos que he obtenido durante estos cuatro años de bellas artes, sumados a los dos años que aún me quedan por cursar en la ESAT para madurar como artista y poder abrirme paso dentro del mercado laboral y conseguir un trabajo en este sector creativo que tanto me apasiona.

Por último, pero no menos relevante, quiero hacer una autorreflexión sobre la importancia que tiene el permanecer siempre activo. Para ser un buen artista se necesita estar activo y no descuidar el trabajo diario, plantear o trabajar en distintos proyectos, ya sean personales o profesionales y mantener un portfolio actualizado es un punto indispensable. La curiosidad por aprender nuevos recursos sumado a la práctica diaria son los pilares vitales para no dejar de renovarse y mantener la motivación.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

-JAMES GURNEY. (2016) Realismo Imaginativo. Ed. Anaya Multimedia.

-3DTOTAL PUBLISHING. (2016) Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques. Ed. 3DTotal Publishing.

-VIZ Media. (2020) Monster Hunter: World – Official Complete Works. Ed. VIZ Media LLC.

TFG Alumnos

-TFG ALBA CASTAÑOSA ÁNGEL: Artbook of Somniun. “Concept-Art” para un videojuego.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49779/TFG%20Memoria%20Alba%20Casta%C3%B1osa%20%C3%81ngel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

-TFG JOSE EMILIO GARCÍA ROIG: “La Aldea” concept-art para animación.

<https://riunet.upv.es/handle/10251/49993#>

<https://riunet.upv.es/handle/10251/158650>

Páginas web

-FANDOM Wiki Monster Hunter, página de fans. Disponible en:

https://monsterhunter.fandom.com/es/wiki/Saga_Monster_Hunter

-Domestika. Portal de enseñanza. Disponible en:

<https://www.domestika.org/es>

-Udemy. Portal de enseñanza. Disponible en:

<https://www.udemy.com/mobile/ipad/>

-BUCCI, Marco. Paint Like Arcane - Characters AND Backgrounds. YouTube.

Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=WaTShr7amo&ab_channel=MarcoBucci

-GRIMMER, Jordan. YouTube.

Disponible en: <https://www.youtube.com/user/KingCloud12>

-The making of Monster Hunter: World, en YouTube. Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=vRPIBIHHV8Q&ab_channel=MonsterHunter

-Miguel Iglesias, canal de YouTube. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=niEb8sJU_Gs&ab_channel=Miguellglesias
ART

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Monster Hunter, Capcom, 2004. Imagen promocional para la portada del juego.

Figura 2. Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Fotograma del juego, gremio de cazadores.

Figura 3. Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Monster Hunter: World - Official Complete Works, *Concept art* Anjanath.

Figura 4. Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Monster Hunter: World - Official Complete Works, *Concept art* set armadura Pukei-Pukei.

Figura 5. Monster Hunter: World, Capcom, 2018. Fotograma del juego, camarada Felyne.

Figura 6. Monster Hunter World: Iceborne, Capcom, 2019. Fotograma del tráiler del lanzamiento del DLC.

Figura 7. Monster Hunter World: Iceborne, Capcom, 2019. Imagen promocional del DLC.

Figura 8. Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Póster de la película.

Figura 9. Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Imagen promocional de los diseños del hombre lobo y Drácula.

Figura 10. Van Helsing, Universal Pictures, 2004. Fotograma de la película, castillo de Drácula.

Figura 11. El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Póster de la película.

Figura 12. Bestia de Gévaudan, Wikipedia, 1764. Cartel de la época ofreciendo una recompensa por su captura.

Figura 13. El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Fotograma de la película.

Figura 14. El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. Fotograma de la película, plano detalle de la bestia.

Figura 15. El pacto de los lobos, Universal Pictures, 2001. *Concept art* de la bestia.

Figura 16. Dinotopia: A Land Apart from Time, James Gurney, 1992. Portada del libro.

Figura 17. Luz y Color, James Gurney, 2010. Portada del libro.

Figura 18. Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. Portada del libro.

Figura 19. Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Color sketches*.

Figura 20. Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Oviraptor maquette comparison*.

Figura 21. Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Chandara maquette*.

Figura 22. Realismo Imaginativo, James Gurney, 2016. *Market Square*.

Figura 23. ArtStation, Jordan Grimmer, 2017. *Blue Mountain*.

Figura 24. ArtStation, Jordan Grimmer, 2017. *Green Mountain*.

Figura 25. YouTube, Jordan Grimmer, 2018. How I Make A Landscape: Painting Process.

Figura 26. ArtStation, Miguel Iglesias, 2014. *Centurion*.

Figura 27. ArtStation, Miguel Iglesias, 2020. *Space Marines Primaris vignette illustrations for Codex books*.

Figura 28. ArtStation, Miguel Iglesias, 2014. *10th Labour of Heracles*.

Figura 29. Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft. Jeff Simpson, 2018. *Helmets concept art*.

Figura 30. Tablero de PureRef con las distintas referencias para el TFG.

Figura 31. Boceto de felyne con armadura del set Wolfen.

Figura 32. Armazón de alambre para la maqueta del Wolfen.

Figura 33. *Thumbnails* campamento de cazadores.

Figura 34. *Color script* campamento de cazadores.

Figura 35. *Render* campamento de cazadores.

Figura 36. Siltra, diseño final del campamento de cazadores.

Figura 37. *Concept art* Paolumu Sanguinus.

Figura 38. Paolumu Sanguinus cuerpo completo.

Figura 39. *Concept art* Wolfen.

Figura 40. Wolfen cuerpo completo.

Figura 41. Set armadura Paolumu Sanguinus.

Figura 42. Set armadura Wolfen.

Figura 43. Proceso de pintura Wolfen.

8. ANEXO

Glosario de términos: En la industria del cine y los videojuegos la mayoría de vocabulario/palabras técnicas vienen del inglés, por lo que es muy común que se usen ciertos términos independientemente de que el país o equipo de desarrollo no sean de países angloparlantes.

ARPG: del inglés “*action role-playing games*”, juego de rol de acción a tiempo real.

Iceborne: del inglés, su traducción al español es “nacido del hielo”.

The Old Tales: del inglés, su traducción al español es “los cuentos antiguos”.

Thumbnails: del inglés, su traducción al español es “miniaturas”.

Color Script: del inglés, su traducción al español es “guion de color”.

Tableau: distribución de objetos tridimensionales en una superficie parecida a un escenario.

Foreground: del inglés, su traducción al español es “primer plano”.

Middle Ground: del inglés, su traducción al español es “plano medio”.

Background: del inglés, su traducción al español es “fondo”.

Photobashing: técnica de pintura digital que consiste en fundir o mezclar fotografías o modelos 3D con pintura.

Videjuegos AAA: clasificación informal para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuesto.

Key Art: ilustraciones con gran cantidad de detalle que muestran y promocionan un producto.

Matte Painting: técnica de representación visual en la que se recrean paisajes o escenarios realistas mediante la integración o superposición de fotografías, ilustraciones o vídeos en una misma escena.

Artbook: del inglés, su traducción al español es “libro de arte”. Se trata de un recopilatorio de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, usadas generalmente como producto coleccionable.

Blockout: del inglés, escenario básico construido con formas simples en 3D.

Render: del inglés, etapa final del procesado de una imagen digital, animación o modelo 3D.

ARTBOOK DEL PROYECTO

