

## ÍNDICE

RESUMEN .....	7
INTRODUCCIÓN.....	13
OBJETIVOS.....	17
METODOLOGÍA .....	19
PARTE I. LOS ELEMENTOS EXTERNOS AL HARDWARE: Ilustraciones en packaging y presentación.....	29
Capítulo 1. Láminas de plástico semitransparentes: Más allá de la pantalla .....	31
1.1 Ralph H. Baer, el padre de los videojuegos. ....	31
1.2 La primera videoconsola, la Magnavox Odyssey y sus láminas semitransparentes. ....	37
1.3 La vuelta al uso de las láminas semitransparentes.....	42
Capítulo 2. Píxeles como representación de una realidad más compleja .....	53
2.1 La invención de las máquinas arcade: El nacimiento de una industria .....	53
2.2 Gráficos como representación de diseños más complejos .....	68
2.3 Diferentes niveles de detalle .....	81
PARTE II. LOS SPRITES: Diseños complejos a partir de píxeles .....	91
Capítulo 3. La perspectiva en los videojuegos: Creando sus propias técnicas. ....	93
3.1 Buscando la inmersión del jugador: La evolución de las máquinas recreativas .....	93
3.2. Vista en primera persona y profundidad espacial. Scroll y Scroll Parallax .....	99

3.3. Las auténticas 3D: Aumentando su atractivo mediante el diseño de la recreativa .....	114
Capítulo 4. El Full Motion Video: Videojuegos al nivel de películas .....	121
4.1. La llegada del Laser Disc .....	121
4.2. Dragon's Lair ¿Videojuego o película interactiva? .....	129
4.3. El Sega Mega – CD: La misma fórmula en formato doméstico gracias al CD .....	140
Capítulo 5. Nuevas caras: El mercado de los videojuegos pasa a los hogares .....	153
5.1. El hundimiento de la industria en 1983: El mercado doméstico.....	153
5.2. La estética supeditada a la técnica: Obteniendo la inspiración de la propia limitación .....	172
5.3. Distinto hardware, distintas aproximaciones.....	185
Capítulo 6. Los gráficos pre-renderizados: La evolución del sprite.....	193
6.1. La guerra de consolas: La carrera por la superioridad tecnológica.....	193
6.2. La técnica de los gráficos pre-renderizados: Donkey Kong Country .....	208
6.3. La digitalización de cualquier fotografía como parte de un videojuego. ....	222
PARTE III. LOS POLÍGONOS: Elementos tridimensionales reales.....	229
Capítulo 7. Ahorrando polígonos: Gestionando los elementos en pantalla .....	231
7.1. La nueva generación de consolas.....	231
7.2. Técnicas para la reducción de polígonos.....	238
7.3. Conseguir mayor distancia de dibujado mediante filtros preciosistas.....	252
Capítulo 8. Cel shading: Preciosismo frente a realismo. ....	259
8.1. La última consola de Sega, el amanecer de los 128 bits .....	259

8.2. Cel shading: Jugando con dibujos animados.....	265
8.3. Un abanico de técnicas y medios a fin de plasmar imágenes.....	271
CONCLUSIONES .....	279
BIBLIOGRAFÍA.....	283
Bibliografía citada: .....	283
Libros:.....	283
Revistas: .....	284
Páginas Web:.....	285
Bibliografía Consultada: .....	287