— el arte de —

VOYAGE



Lorena Tierraseca Blesa

A mis amigas y amigos,

por apoyarme y aguantar las crisis
que sufro con cada nuevo proyecto.

ÍNDICE

El mundo de Voyage 4

Personajes 5
- 021 7
- BABA 9
- Dra. Zewitt 11
- Angus 13
- Blythe 15
- Qhad 17

Props 19
- Kit APA 21
- Ordenador de la Sala de Observación 23
- Deslizador 25

Entornos 27
- Mercado de la Ciudadela 29
- Laboratorio del P.M.H.C. 35
- Desierto de las Dunas Rojas 41
- Ruinas del Hábitat Espacial 23: New Stockholm 47

Escenas 53
- Escena 01: Explorando la ciudad con Blythe 55
- Escena 02: El taller de Gus 59
- Escena 03: La batalla contra la Anomalía 63



EL MUNDO DE VOYAGE

Con la inminente destrucción de la Tierra, los humanos tuvieron que poner en march un plan de supervivencia, pero la situación en el planeta azul había llegado a tales extremos que la única opción viable que quedaba era la huida. Con ello comenzó la Era Espacial de la Humanidad. Construyenron gigantescas instalaciones donde vivir, llamadas Colonias espaciales, y aprovecharon los recursos que el Nuevo Mundo les ofrecía. Sin embargo, los humanos querían más, querían que el espacio entero fuera ahora su hogar y comenzaron la Era de la Conquista Espacial.

En sus viajes conquistaron decenas de planetas y conocieron cientos de especies alienígenas, pero lejos de sentirse complacidos, su exploración solo les hizo sentirse acomplejados por su falta de adaptación. Con el objetivo de mantenerse como la especie dominante decidieron ampliar sus capacidades alterando el genoma humano a través del Proyecto de Mutación Humana Controlada (PMHC) para alcanzar el siguiente paso evolutivo artificialmente, mezlcando el ADN humano con toda clase de información genética alienígena. Sin embargo, con el proyecto en marcha y su plan de expansión en proceso, los humanos desaparecieron. Nadie sabe dónde fueron ni porqué, pero tras de sí han dejado los experimentos fallidos de su evolución forzada, las Anomalías. Ahora dichos experimentos han despertado y causan estragos en los territorios donde se abandonaron, destrozando comunidades y biomas.

La historia de Voyage sigue el viaje de 021, una niña creada por el PMHC que despertó junto al resto de experimentos. Pero 021 es un experimento algo diferente: su ADN está compuesto de Materia Oscura. Las pruebas fueron todo un éxito, pero al abandonarla, los humanos nunca lo supieron. La MO le dio una serie de habilidades que la Humanidad no fue capaz ni de imaginar, pero 021 no está completa, es un experimento prematuro. Pero quizá esto pueda cambiar durante su viaje.
Después de despertar necesita respuetas, y para ello tendra que encontrar a los humanos y descubrir qué pasó con ellos mientras lidia con los desastres que dejaron tras de sí.

Durante su aventura, 021 visitará multitud de lugares y personajes de lo más variados, mejorando sus habilidades y obteniendo recursos muy útile para su viaje.

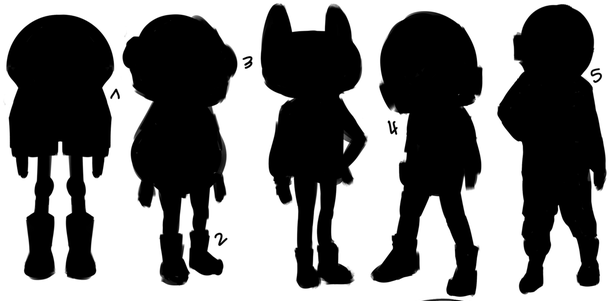
Los humanos deben estar en algún lugar, solo debe saber dónde buscar.

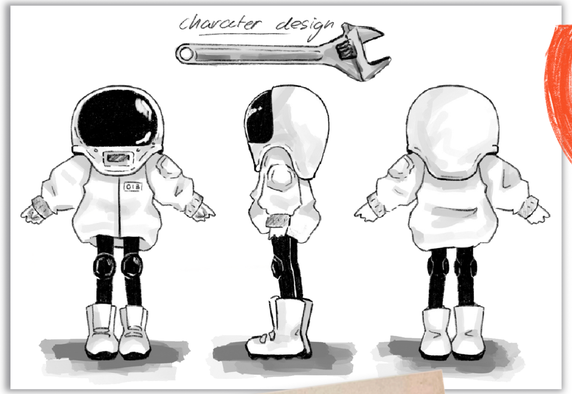
PERSONAJES

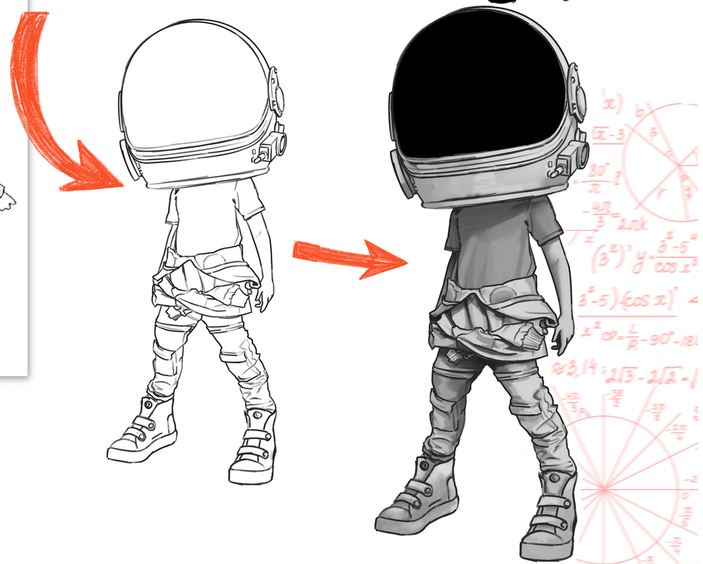


021

El proyecto de creación de 021 fue uno de los más ambiciosos de toda la investigación, debido a la inestabilidad de las materias primas con las que se trabajaba. Sumado a esto, la clausura del P.M.H.C. causó un desarrollo teriblemente prematuro en la sujeto, razón por la cual aún no es adulta y sus habilidades no han alcanzado el potencial que se esperaba.





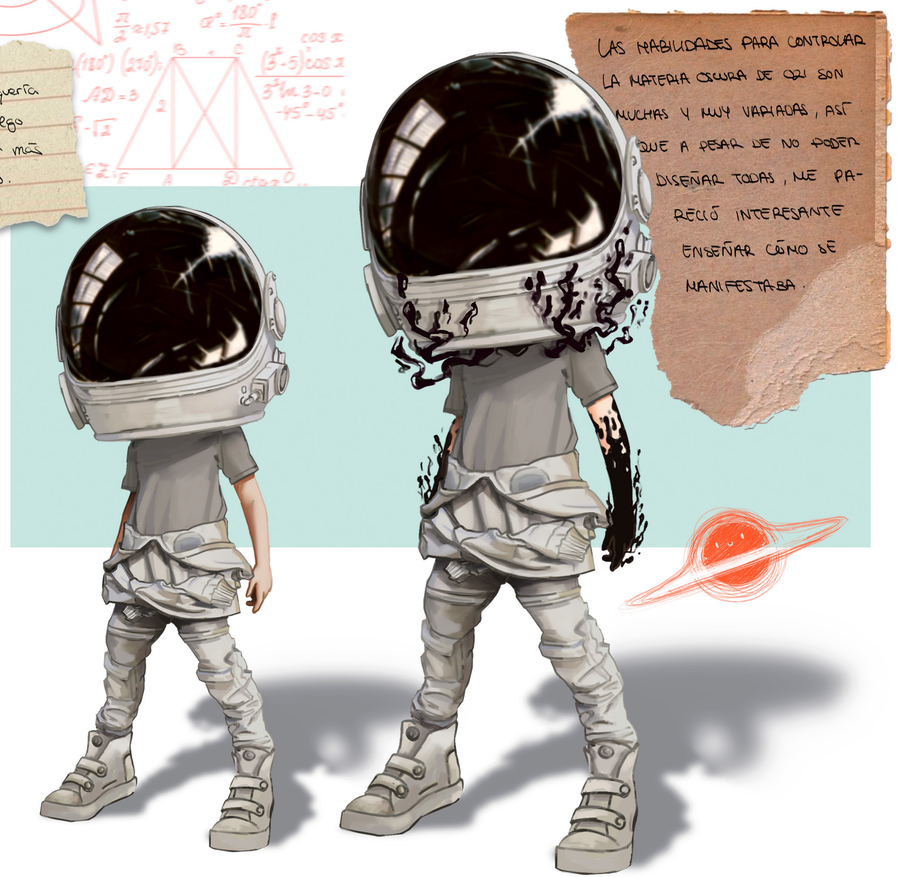


EN DICIEMBRE DISEÑÉ A 021 COMO AYUDA VISUAL PARA UN PROYECTO SOBRE GAME DESIGN, SIN SABER QUÉ SE CONVERTIRÍA EN TODO LO QUE ES HOY <3

Para las siluetas tenía claro que quería que el diseño fuera exagerado, algo cartoon, pero como el estilo iba a ser más bien realista, tenía que balancearlo.

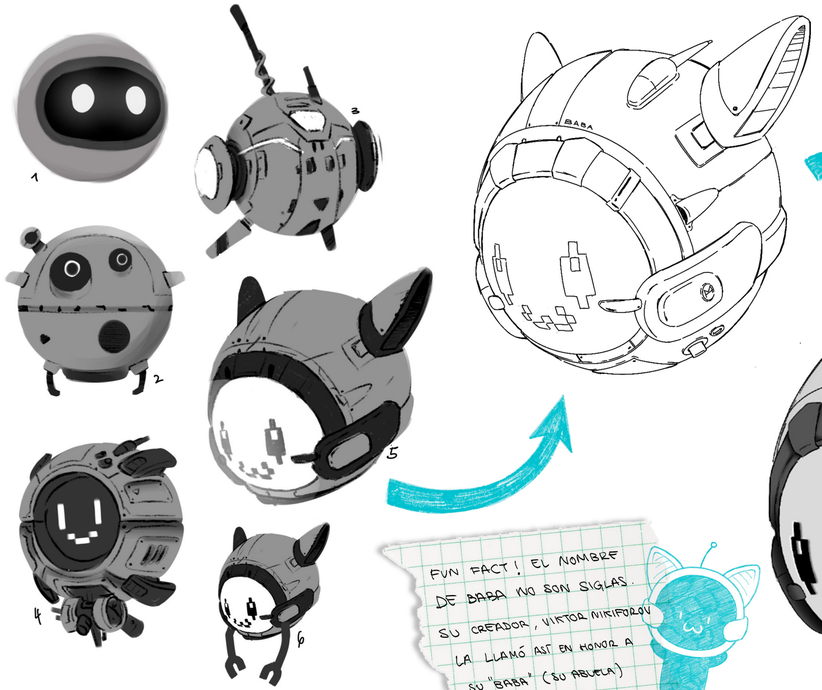


LAS HABILIDADES PARA CONTROLAR LA MATERIA OSCURA DE 021 SON MUCHAS Y MUY VARIADAS, ASÍ QUE A PESAR DE NO PODER DISEÑAR TODAS, ME PARECIÓ INTERESANTE ENSEÑAR CÓMO SE MANIFESTABA.

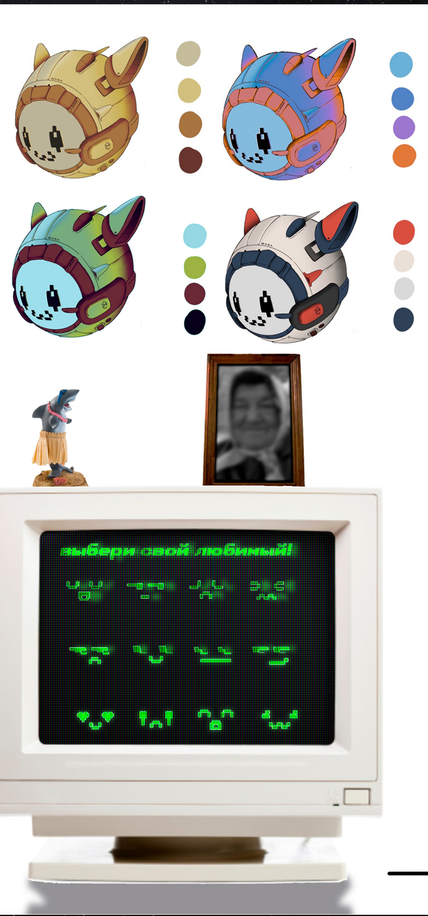


BABA

Su tamaño y sus adorables expresiones pixeladas no deben engañarte. A pesar de no medir más de 46 cm, BABA es una máquina altamente equipada con la mayor tecnología de la que se disponía al momento de su creación. Está preparada para la mayoría de situaciones de supervivencia y no dudará en usar sus armas para proteger al sujeto a su cargo.



CREO QUE BABA FUE EL PERSONAJE MÁS DIVERTIDO DE DISEÑAR. HACER UN ROBOT DE GUERRA – NIÑERA NO ES FÁCIL, PERO YA QUE SU ROL PRINCIPAL ES EL SEGUNDO, ME DECANTÉ POR UN ASPECTO MÁS DE "JUGUETE"





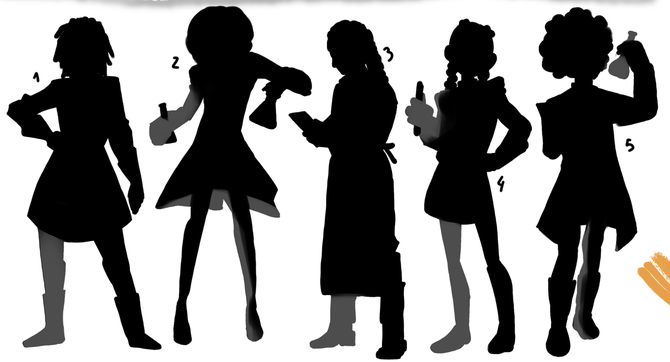
¡ BABA dispone de cantidad de expresiones para comunicar sus emociones ! Crea las tuyas propias comprando el pack de actualización disponible a partir de



DRA. ZEWITT

Jada Zewitt no tenía nada que envidiar a los grandes genios terrestres. Desde joven destacó por su incansable curiosidad y muy pronto acabaría convirtiéndose en la hija pródiga del PMHC. Se encargó de dirigir el programa de 021, y a pesar del éxito del experimento, no pudo ver los resultados debido a su súbita desaparición.

EL DISEÑO DE ZEWITT ESTÁ FUERTEMENTE INSPIRADO EN OLIVIA OCTAVIUS, DE "INTO THE SPIDER-VERSE", PERO DÁNDOLE UN ASPECTO MÁS AFABLE.







A ZEWITT SIEMPRE LE GUSTABA GUARDAR SUS NOTAS DE INVESTIGACIÓN EN PEQUEÑOS BLOCS A PESAR DE SU TRABAJO TECNOLÓGICO EN EL PMHC





ANGUS

El mecánico más conocido de la Ciudadela, conoce y maneja las bajas zonas mejor que nadie. No hay ser que no haya pasado por su taller, independientemente de la legalidad de lo que fueran a buscar. Angus ha sabido sobrevivir de la mejor forma que ha podido siempre pero eso le ha dado la experiencia que le hará falta a 021.







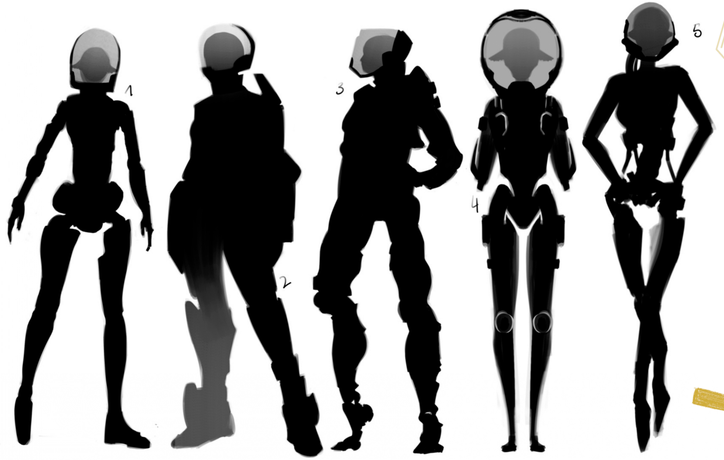




LA MAYOR INSPIRACIÓN PARA EL DISEÑO DE GUS ES ANDRÉ EL GIGANTE, EL BOXEADOR EN BASE AL QUE CREARON BAKER

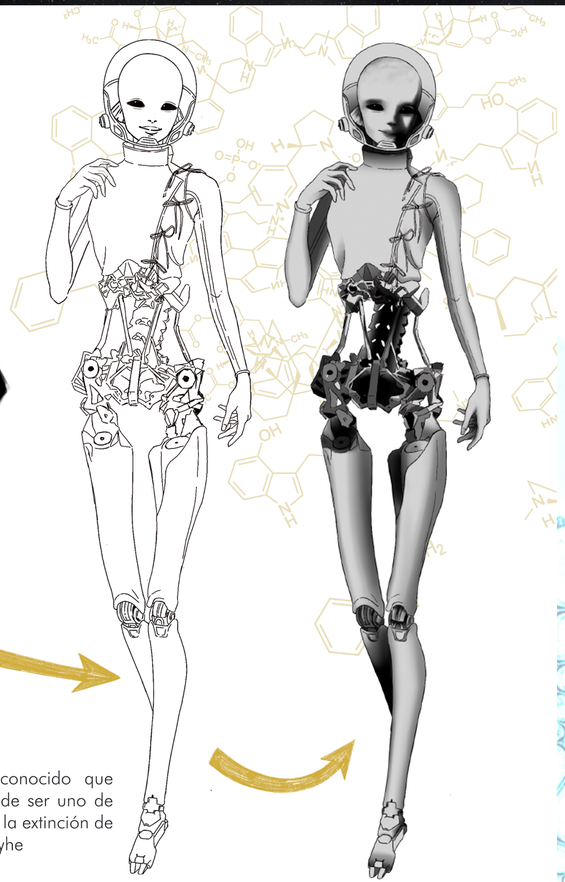
BLYTHE

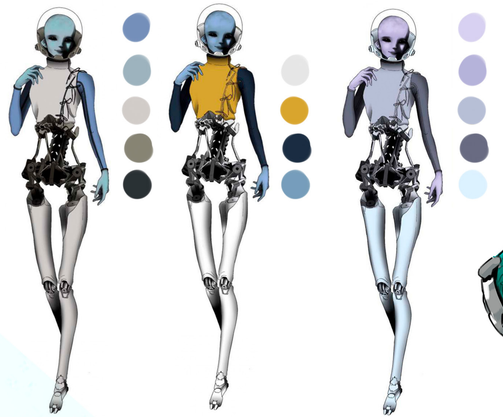
La especie de Blythe lleva años luchando contra la extinción, pero por alguna razón parecen nunca encontrar la solución. Este problema es algo que ha hecho mella la mayoría de familias y la de la joven acuática no era la excepción. Esta situación es una de las principales razones por las que la mayor preocupación de la enfermera es la protección de la biodiversidad.

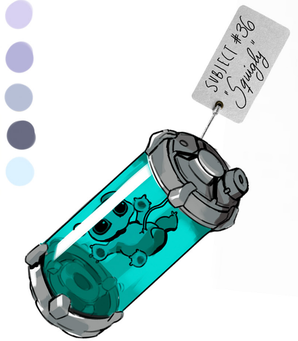




Compuesto desconocido que se ccre que puede ser uno de los causantes de la extinción de la especie de Bltyhe



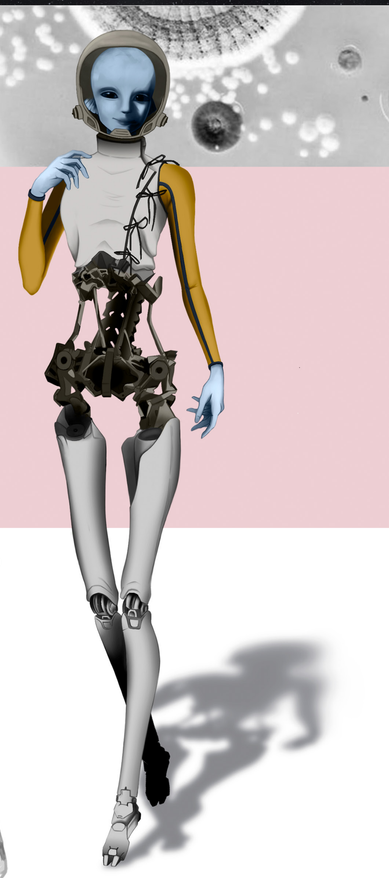






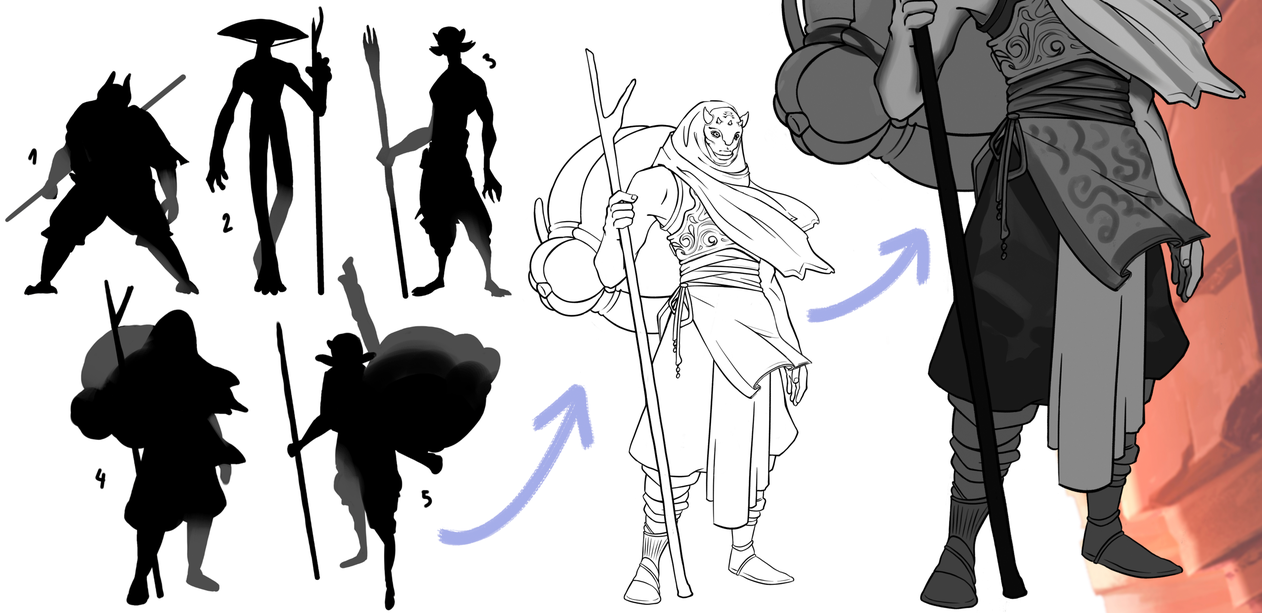






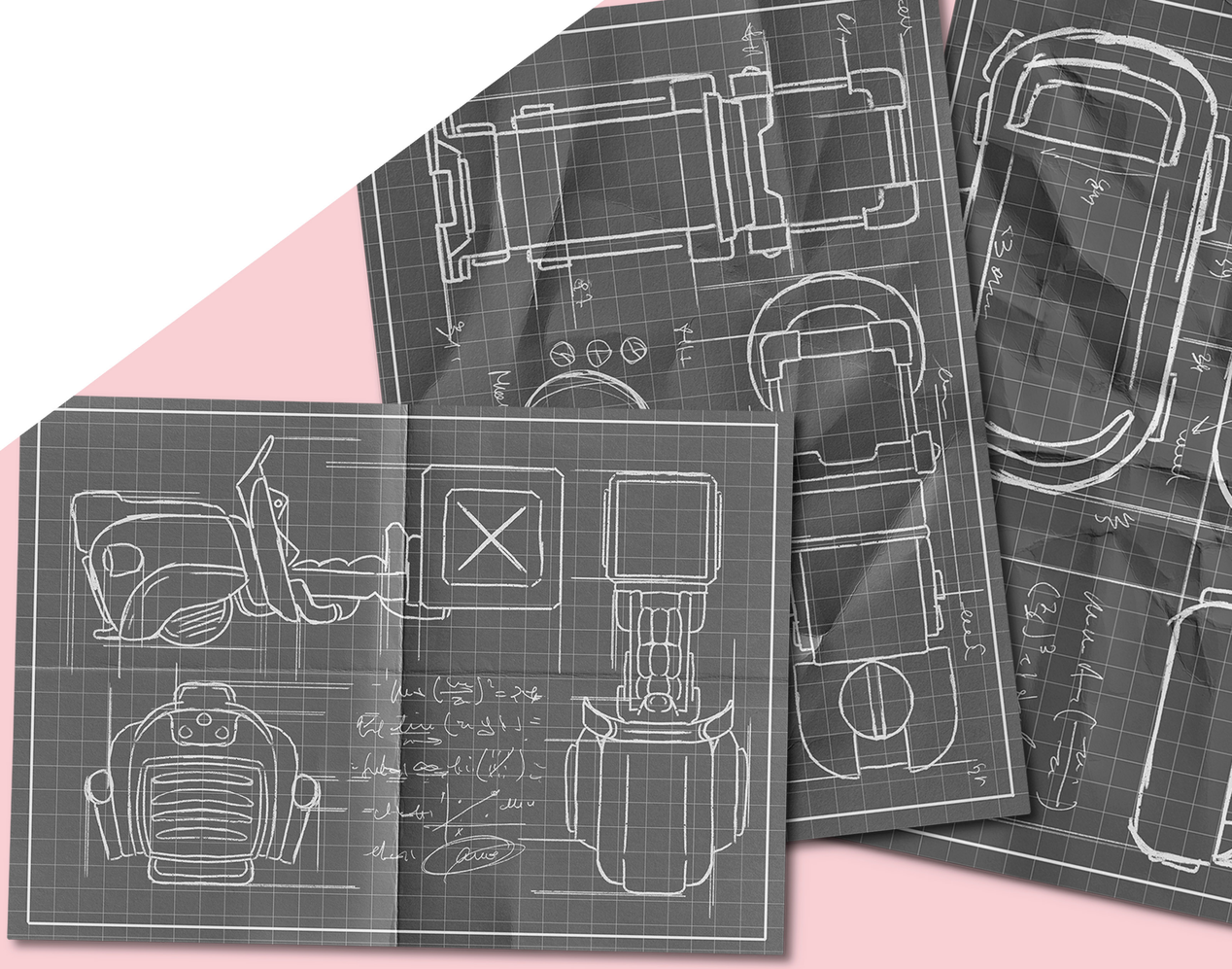
QHAD

Líder de la vanguardia de los Jinetes de Quelícoras, Qhad se encarga de guiar al grupo de jinetes nómadas a través del desolador desiero. Desde que los Ascendidos, un grupo de robots que tomaron el lugar de los humanos cuando estos se fueron, les echaron de su territorio, los Jinetes han tenido que viajar largas distancias con el fin de encontra aliados, pero nadie parece poder enfrentarse a los Ascendidos.



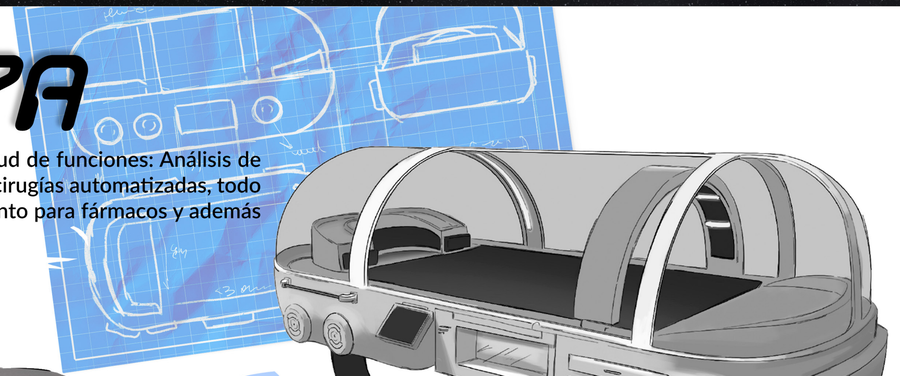


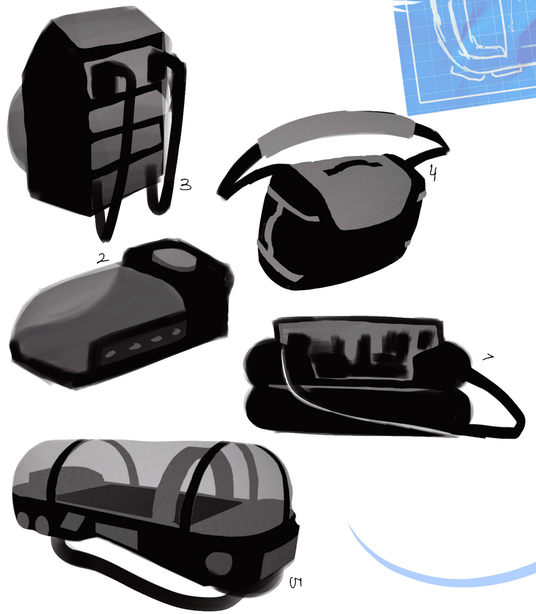
PROPS

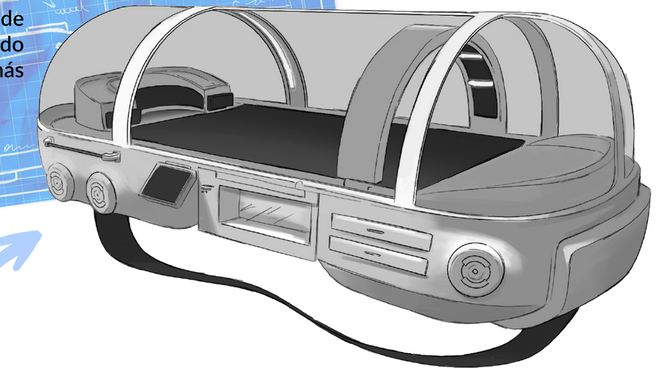


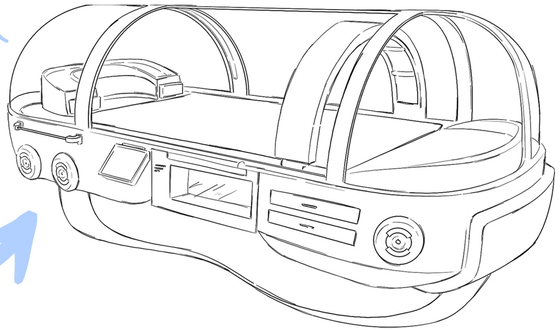
KIT APA

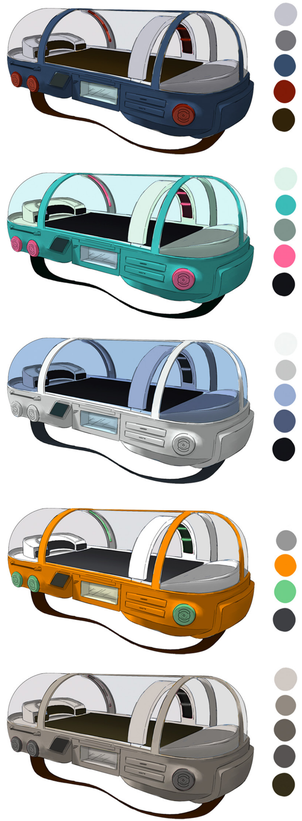
Este quirófano pórtatil ofrece multitud de funciones: Análisis de fluidos, biopsias, limpiezas sépticas, cirugías automatizadas, todo tipo de endoscopias, un compartimento para fármacos y además es una cama excelente.





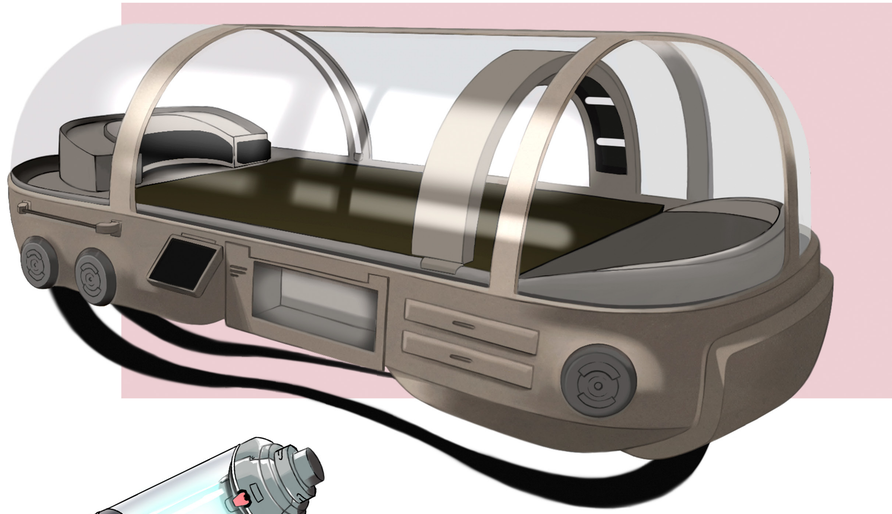


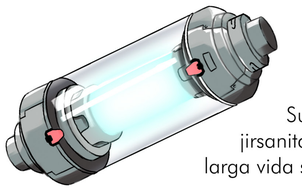




El Kit APA cuenta con la más alta tecnología, contando con un ordenador de a bordo y una pantalla que ofrece tanto esquemas sobre los datos como visión del interior de la cámara en caso de cirugía. BABA insiste en que deberían poder verse películas.





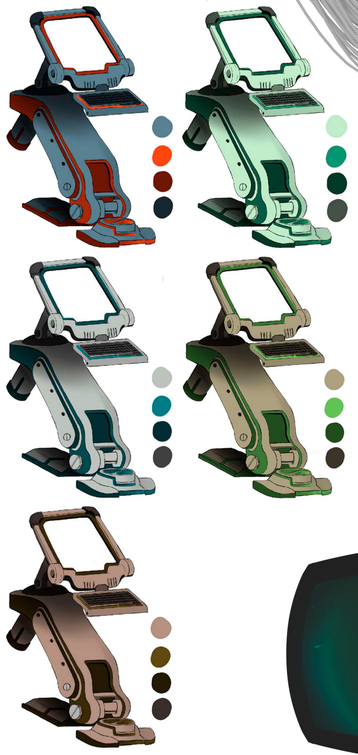


Su fuente de alimentación son pilas de jirsanita, que a pesar de dotarle de una larga vida son altamente delicadas.

ORDENADOR
DE LA SALA DE OBSERVACION

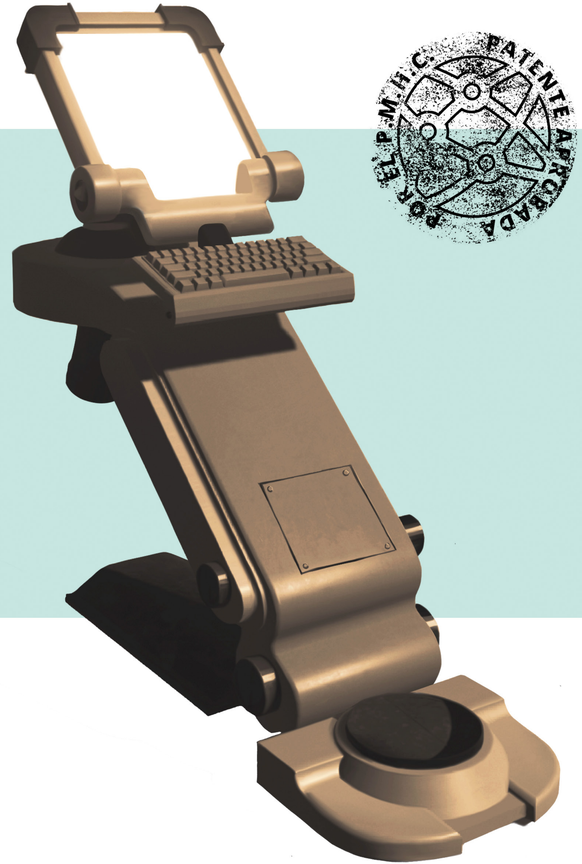
Mediante el dispositvo, 021 conseguirá el primer fragmento de información sobre qué paso con el laboratorio en el que la crearon y cómo fueron los momentos previos a su clausura. Desués de hackearlo con la ayuda de BABA, 021 lo utiliza para sí misma, guardando en él los datos sobre el progreso de su investigación.





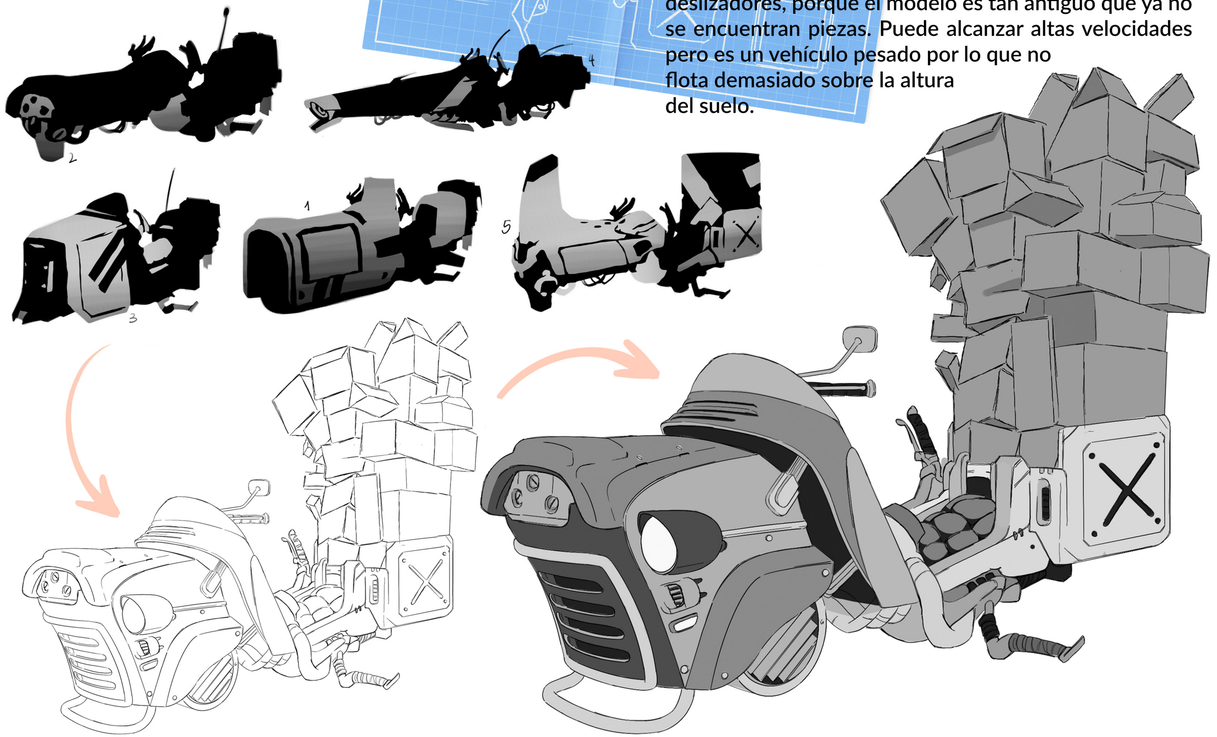


Pantalla de identificación del P. M.H.C.

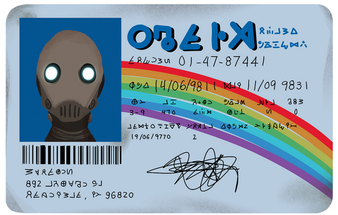


DESLIZADOR

Probablemente el deslizador es la posesión más preciada de Albert, a pesar de que por cómo lo trata no lo parezca. Algunas piezas han sido cambiadas por la de otros deslizadores, porque el modelo es tan antiguo que ya no se encuentran piezas. Puede alcanzar altas velocidades pero es un vehículo pesado por lo que no flota demasiado sobre la altura del suelo.

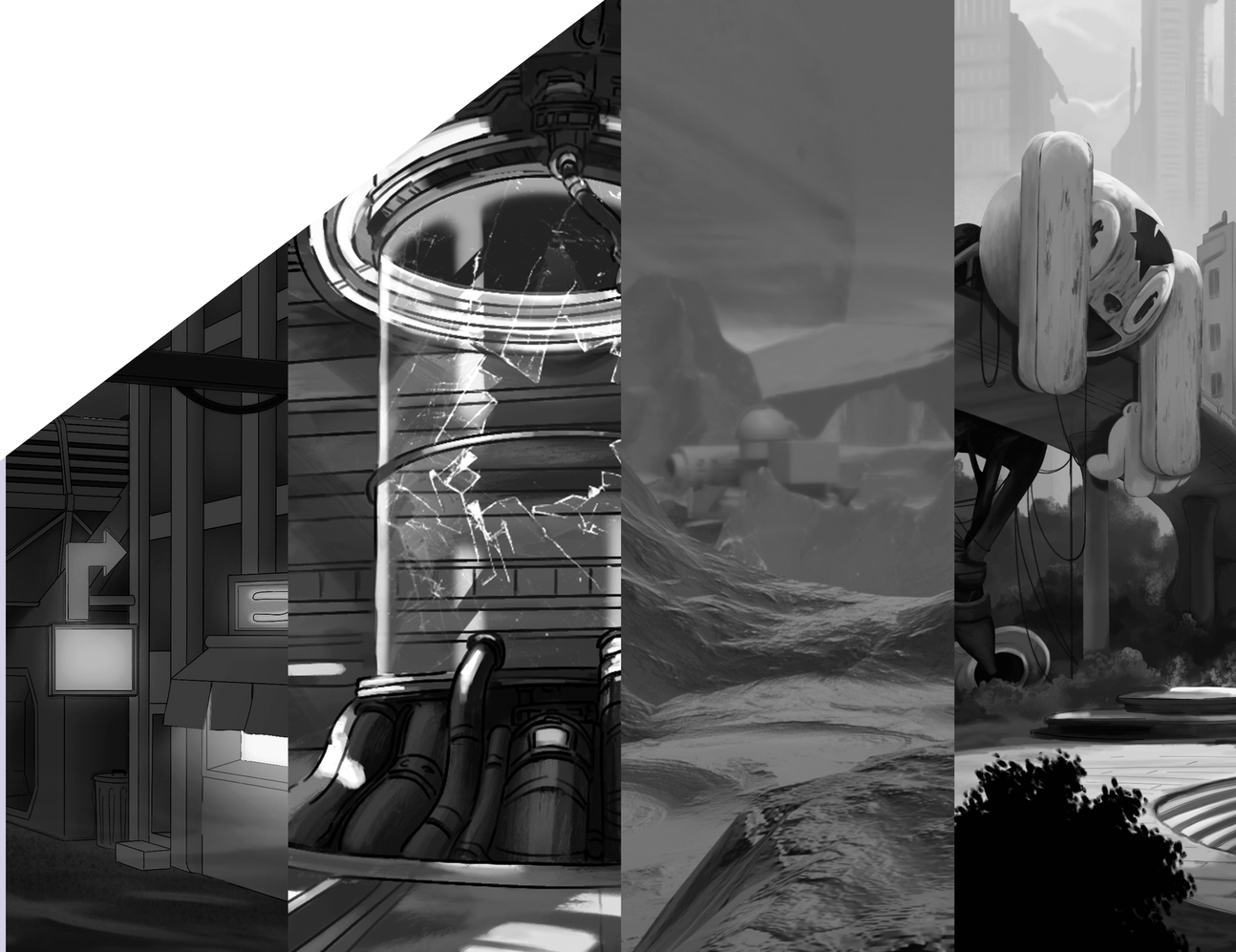






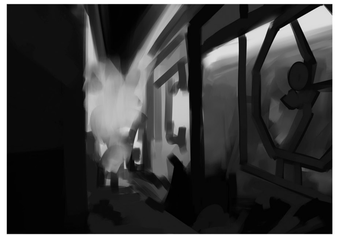


ENTORNOS



MERCADO
DE LA CIUDADELA

Dando la bienvenida a la primera localización poblada, el Mercado de la Ciudadela se encuentra en el centro del asentamiento. Cantidad de negocios coexisten en este espacio. Durante el día es primordialmente un lugar de comercio pero al llegar la noche se convierte en el lugar de encuentro social de preferencia por los habitantes de la Ciudadela.

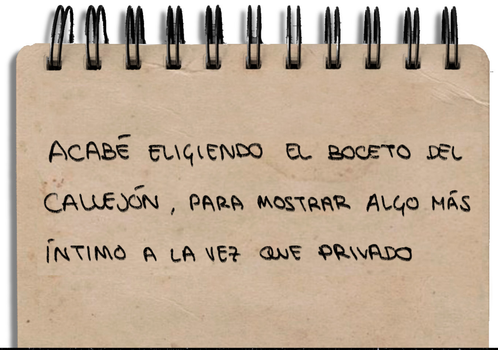




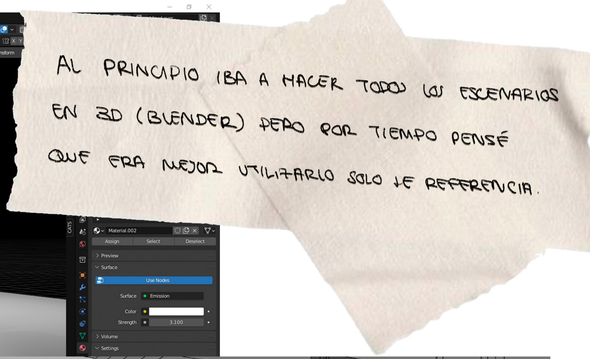












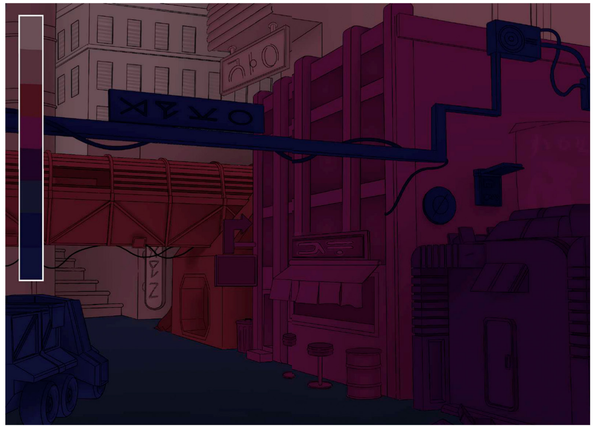




AL ESTAR CERCA DEL DESIERTO, LOS COLORES POR LOS QUE OPTÉ SON CÁLIDOS, ÁRIDOS. ESTO TAMBIÉN HACE QUE EL SITIO SEA MÁS ACOGEDOR











PARA LA VARIANTE OPTÉ POR HACERLO DE NOCHE CUANDO EMPIEZA LA VIDA SOCIAL

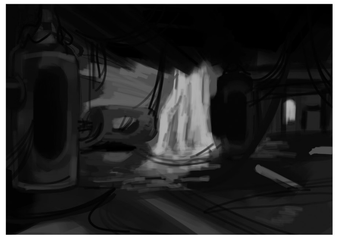




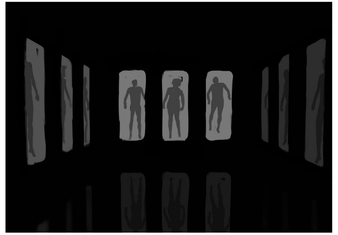
LABORATORIO
DEL P.M.H.C.

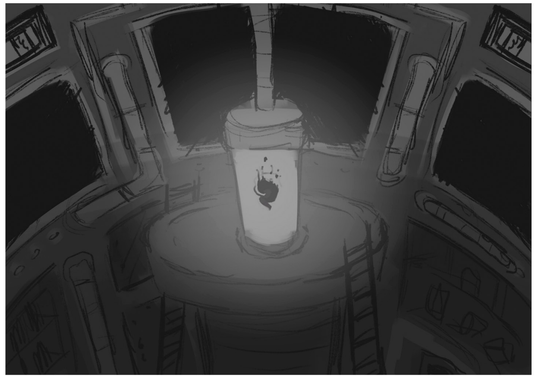
En este centro de investigación, que en algún momento estuvo repleto de científicos trabajando, se llevaron a cabo innumerables experimentos de los que ahora quedan poco más que papeles rotos. Siendo la única "inquilina" del lugar, 021 lo convertirá en la base de sus operaciones.



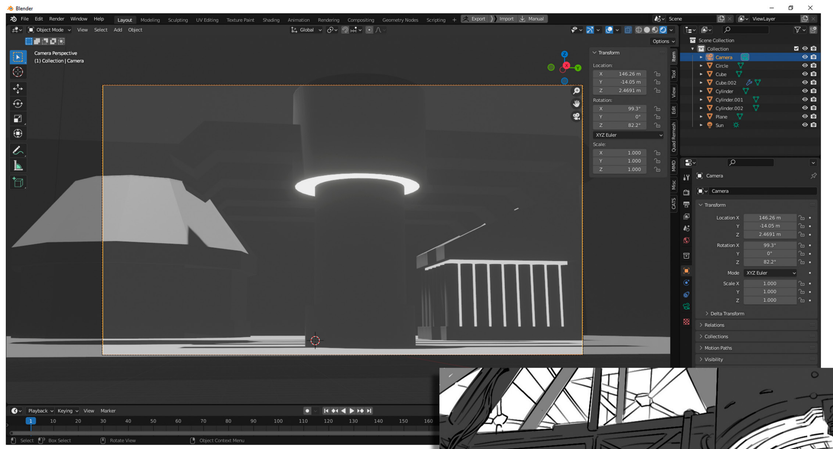




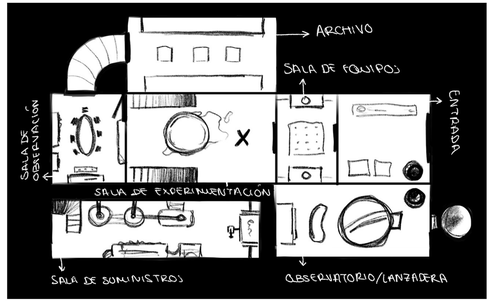


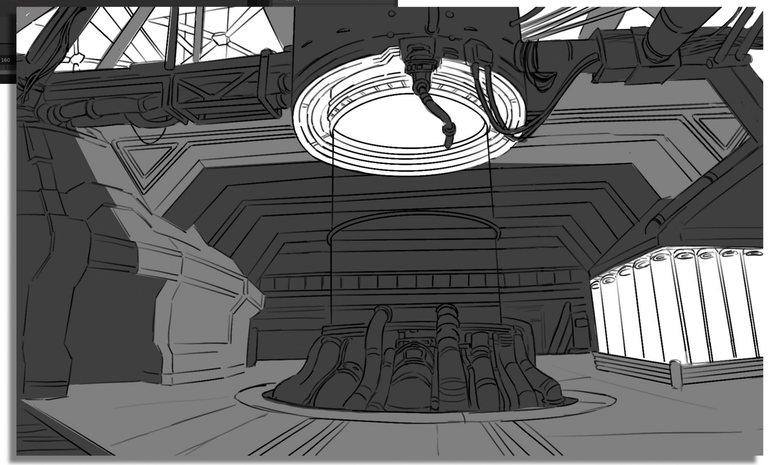




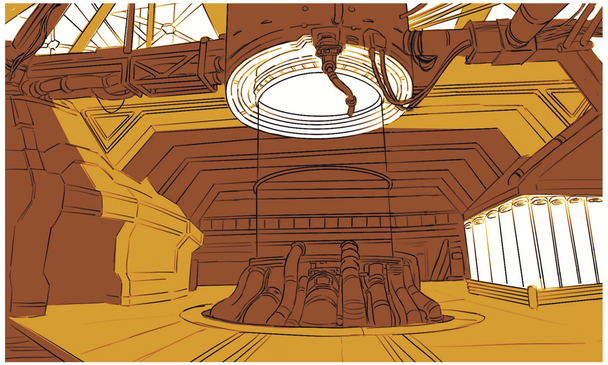


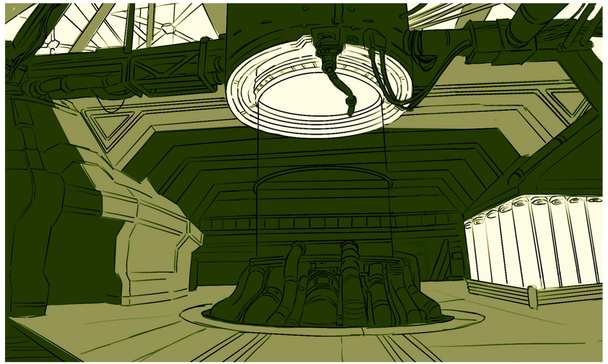
Para crear el laboratorio, cree una escena en Blender para ubicar los objetos principales y ver cómo afectaba la disposición a la composición. Además añadí algunas luces de referencia para la iluminación.

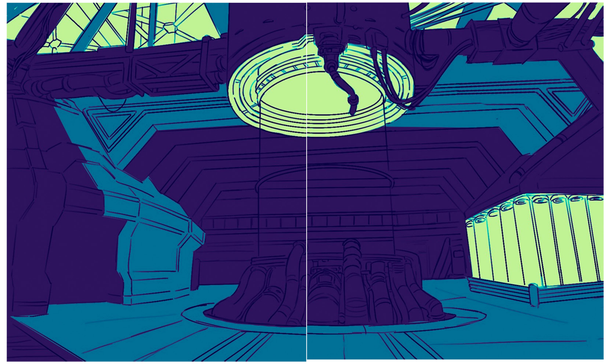


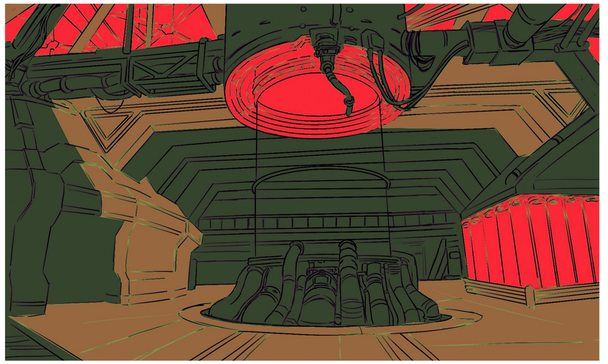


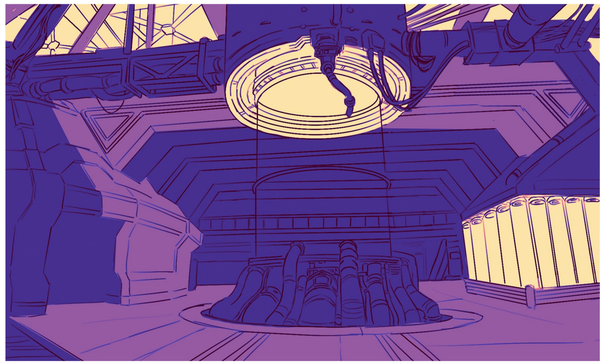
PARA CREAR EL LABORATORIO TENÍA QUE DISEÑAR UN ESPACIO HOSTIL QUE PUDIERA EVOLUCIONAR A UNO FAMILIAR, POR ELLO DECIDÍ HACER UN ESPACIO GIGANTE, TECNOLÓGICO, PERO CERCANO AL EXTERIOR Y A LA NATURALEZA, CON UNA PALETA EN VERDES MÁS BIEN CÁLIDOS.





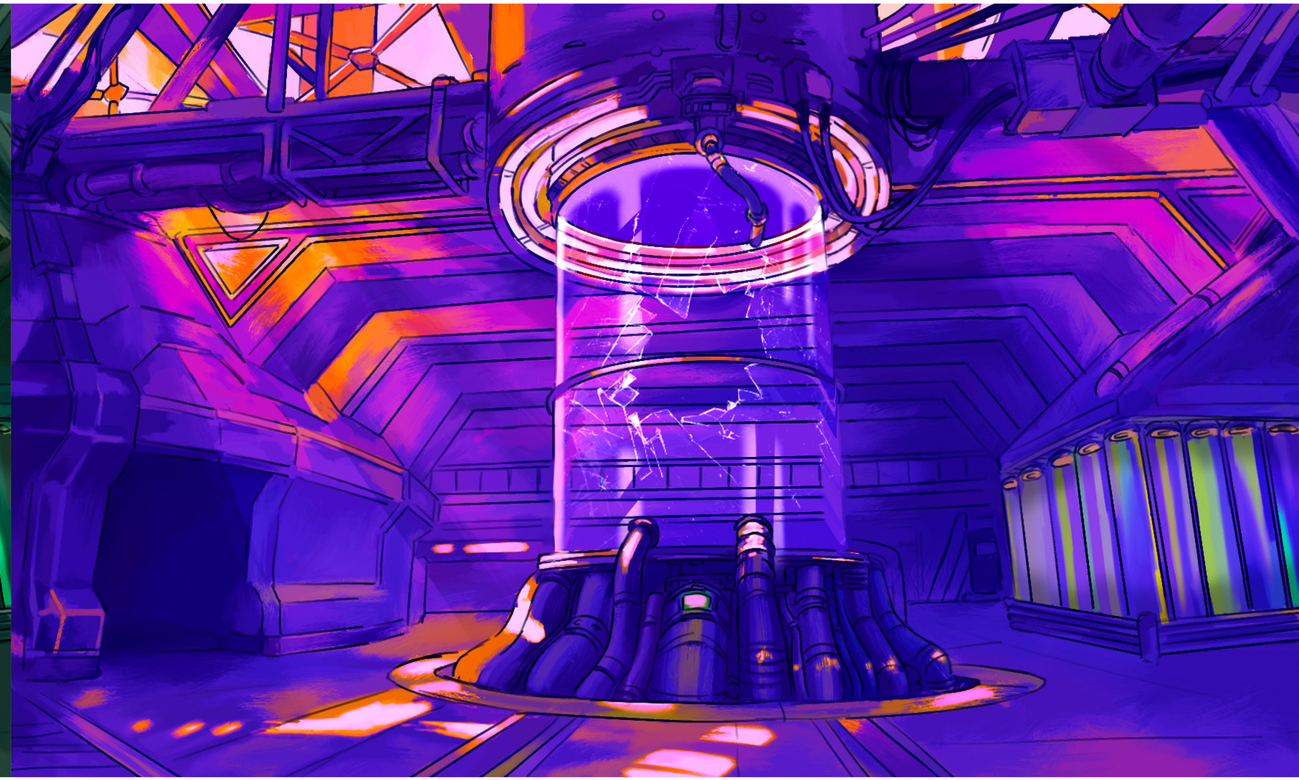






PARA LA VARIACIÓN PENSÉ QUE SERÍA DIVERTIDO CAMBIAR COMPLETAMENTE LOS COLORES, COMO SI FUERA HUBIERA UN ATAQUE NUCLEAR O ALGO POR EL ESTILO.

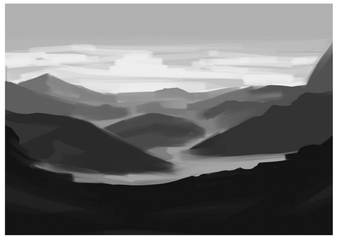


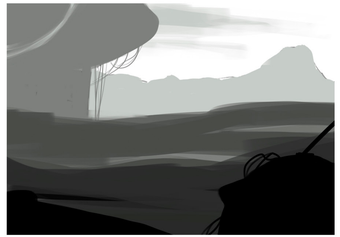


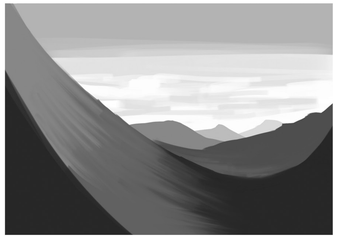
DESIERTO
DE LAS DUNAS ROJAS

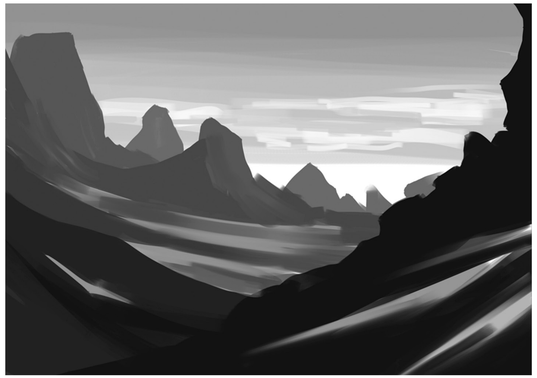
Extendiéndose a lo largo de más de 4'5 millones de kilómetros cuadrado, este desierto de condiciones extremas está únicamente habitado por viajeros que intentan atravesarlo y especies altamente adaptadas. Por sus características es una muralla natural para peligros ajenos a la Ciudadela.

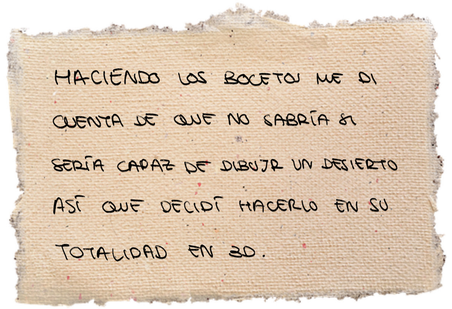


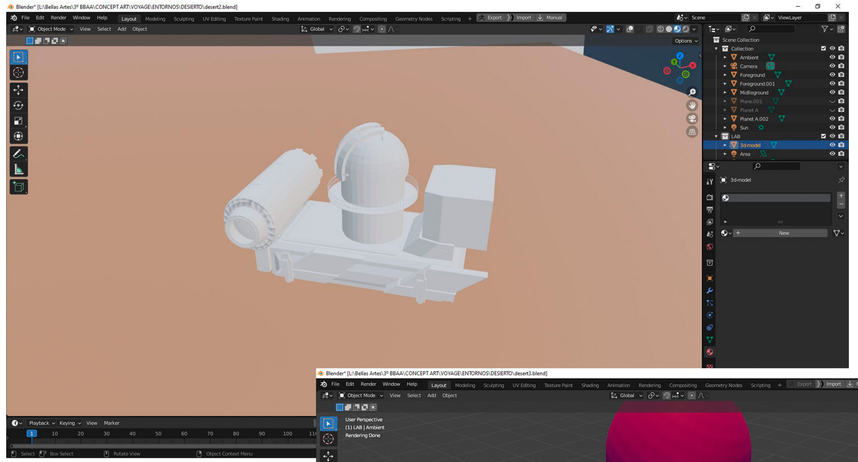






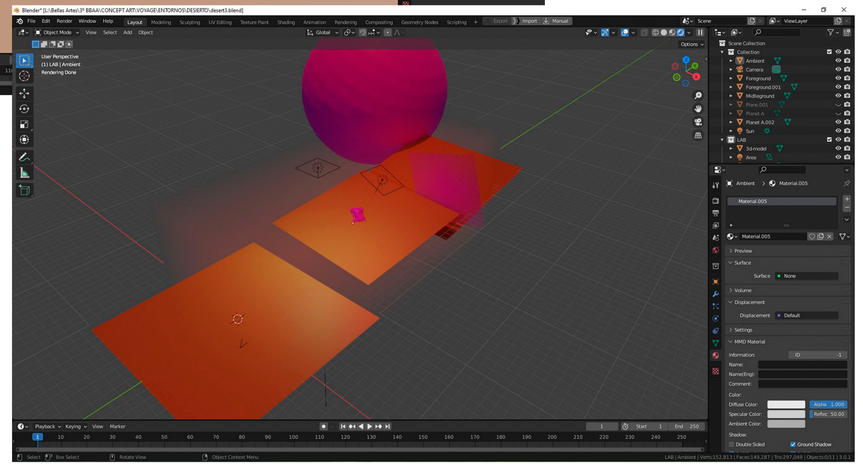


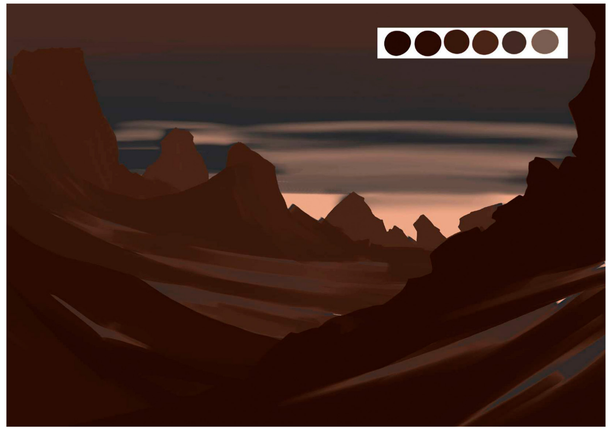


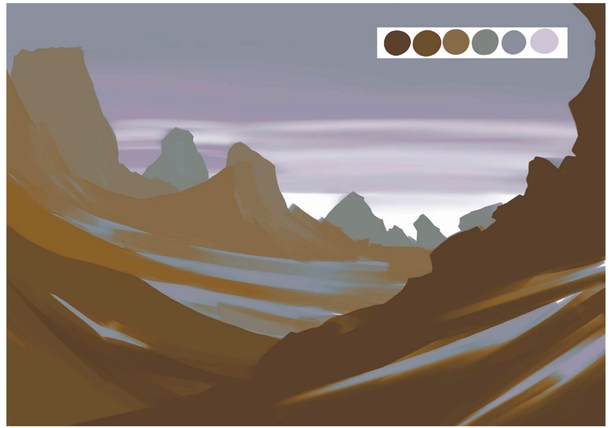


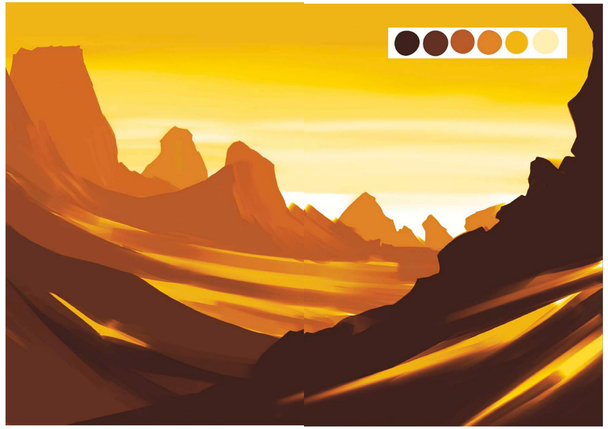
Para crear el desierto modelé de forma rápida un laboratorio, el del P.M.H.C., porque quería que se viera aunque fuera poco. Después definí con bloques los planos que habría de terreno y después falseé su posición al poner la cámara, aprovechando la perspectiva para crear una composición interesante.

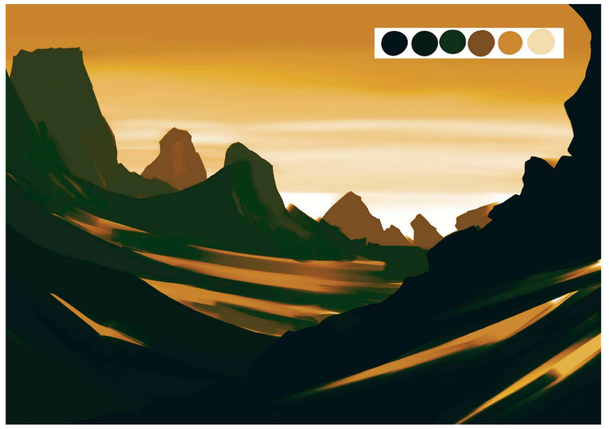
Después de eso, cree materiales para cada elemento. Para crear el terreno simplemente añadí una textura de imagen con un nodo de desplazamiento, lo que creaba el relieve. Para el ambiente trabajé con volúmenes y finalmente ajusté todos los colores con algunas luces para renderizar la escena.



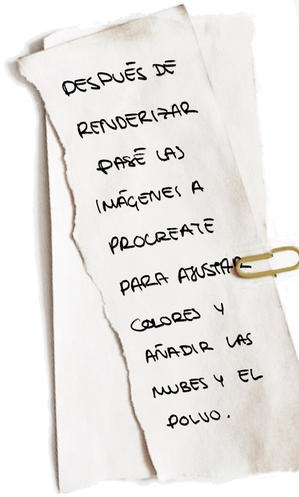


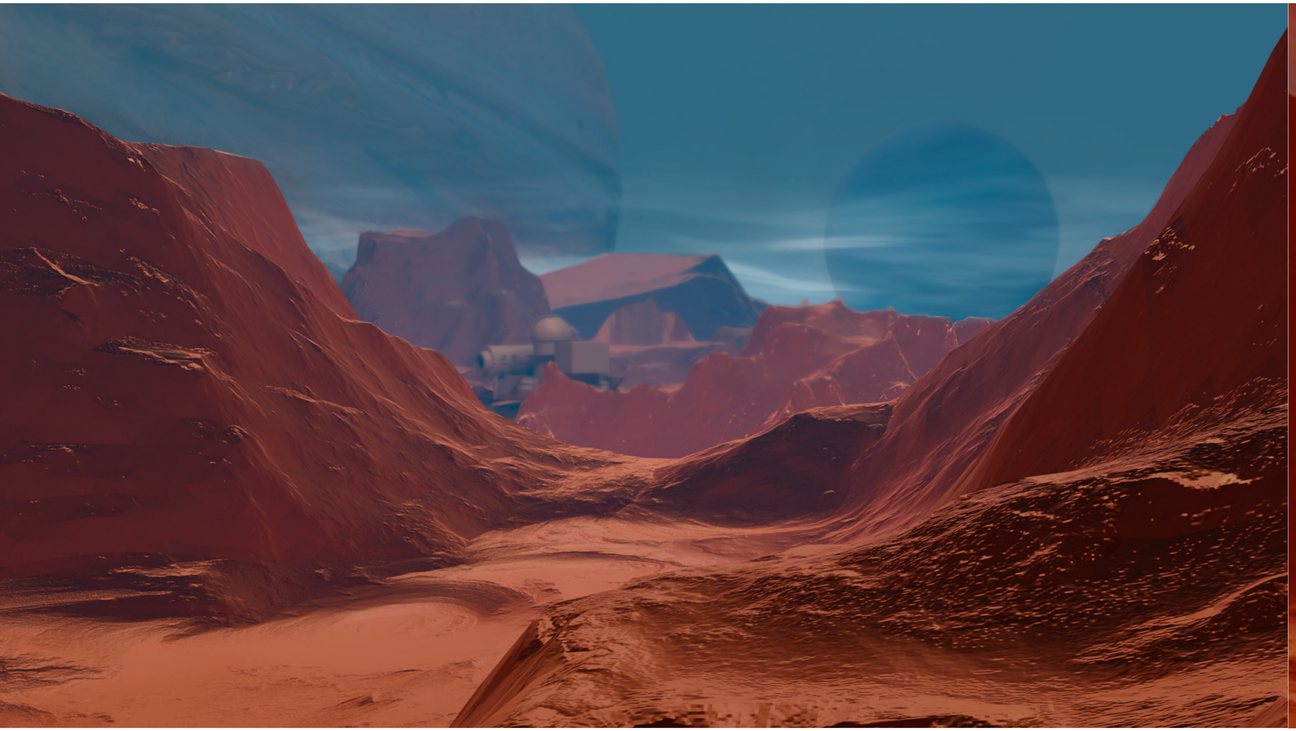


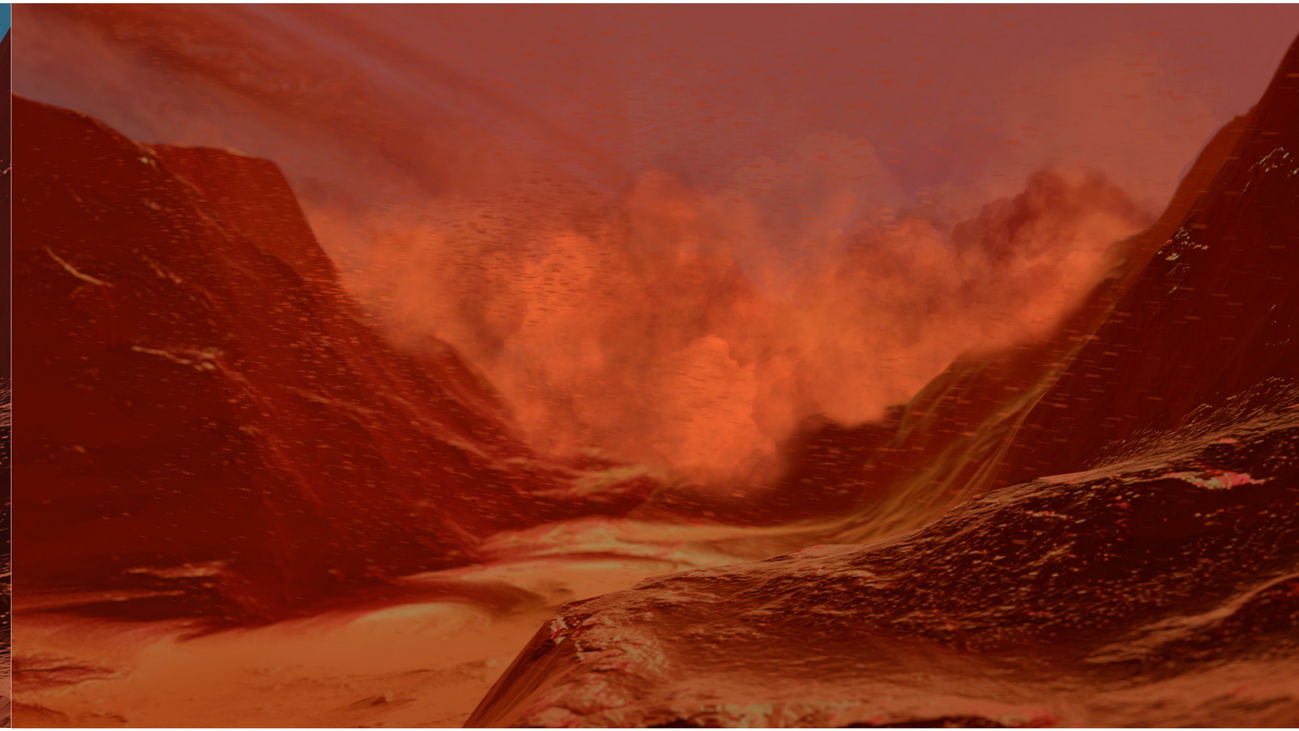







DESPUÉS DE
RENDERIZAR
PASÉ LAS
IMÁGENES A
PROCREATE
PARA AJUSTAR
COLORES Y
AÑADIR LAS
NUBES Y EL
POLVO.



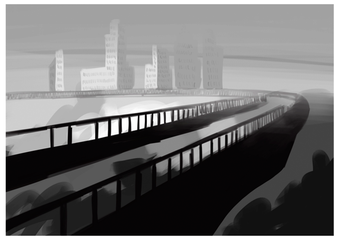


RUINAS DEL HABITAT ESPACIAL 23:

NEW STOCKHOLM

La vigésimotercera ciudad inhaugurada fuera de la Tierra. La ciudad al completo era un hábitat espacial, un satélite gigantesco capaz de verse desde la superficie de algunos planetas, contando con todo tipo de comodidades que, aún así, parecieron no ser suficientes para evitar la diáspora a lo desconocido de las decenas de miles de personas que la habitaban.

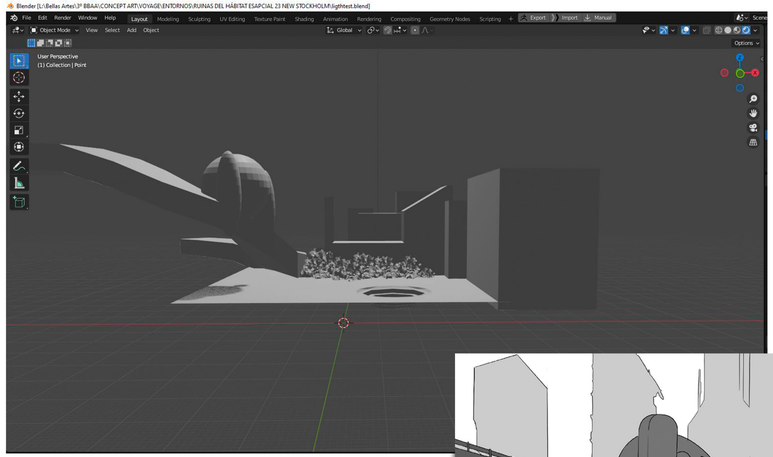




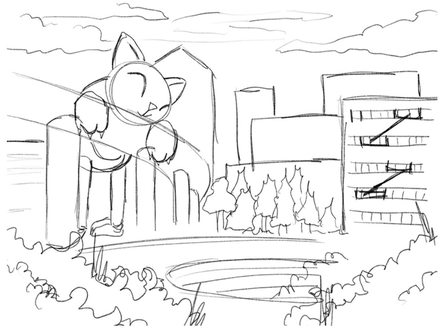


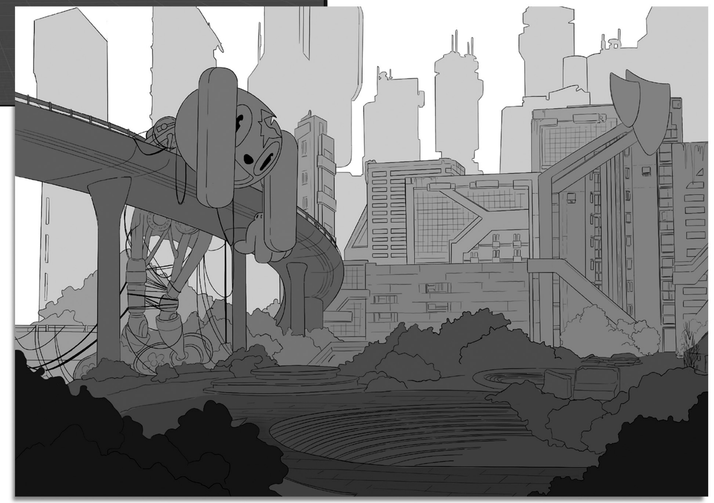




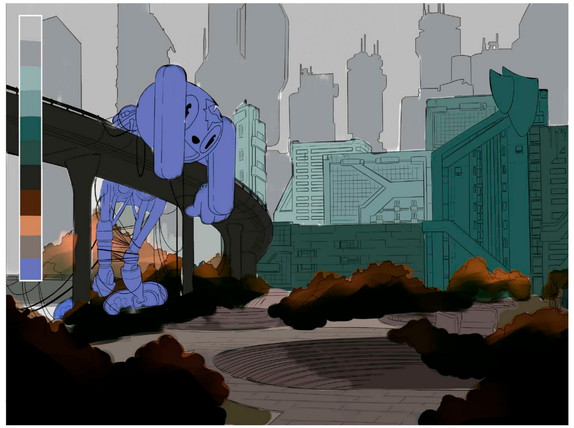


Para este entorno preferí hacer un *blocking* general de los elementos en escena para ajustar iluminación y perspectiva, ya que modelarlo entero habría requerido demasiado tiempo. Aún así, el proceso facilita el renderizado y ayuda a centrarse en otros elementos como el texturizado.





EL CONEJO QUE SE VE DESTRUIDO SOBRE LA AUTOPISTA NO ES UN JUGUETE GIGANTE NI UN MECHA PILOTADO.
SE TRATA DE UN ROBOT PUBLICITARIO. SE DEDICA A PASEAR POR LA CIUDAD PROMOCIONANDO SU MARCA CON UNOS GRANDES ALTAVOCES EN LAS OREJAS















ESCENAS



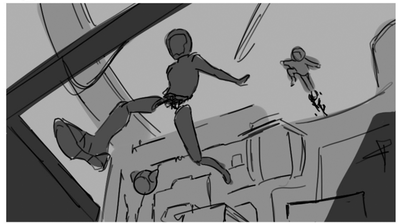
ESCENA 01:
EXPLORANDO LA CIUDADELA CON BLYTHE

Ⓐ



Blythe atiende las heridas de 021, casi consumido por la MO. BABA flota preocupada

Ⓑ



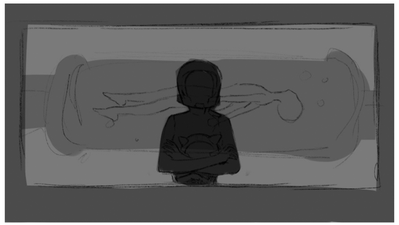
Blythe, BABA y 021 huyendo entre edificios.

Ⓒ



021 se acerca débil hacia Blythe que está preparando el Kit APA.

Ⓓ



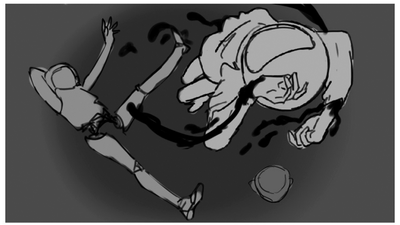
Blythe observa desde el cristal a 021, inconsciente, con BABA en brazos.

Ⓔ

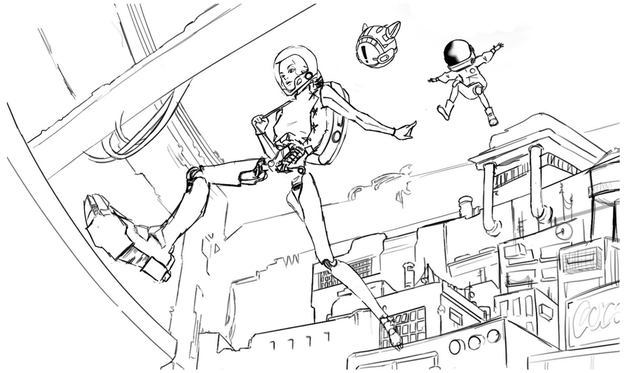


Blythe le enseña un pequeño ser a 021 mientras BABA recopila algunos datos.

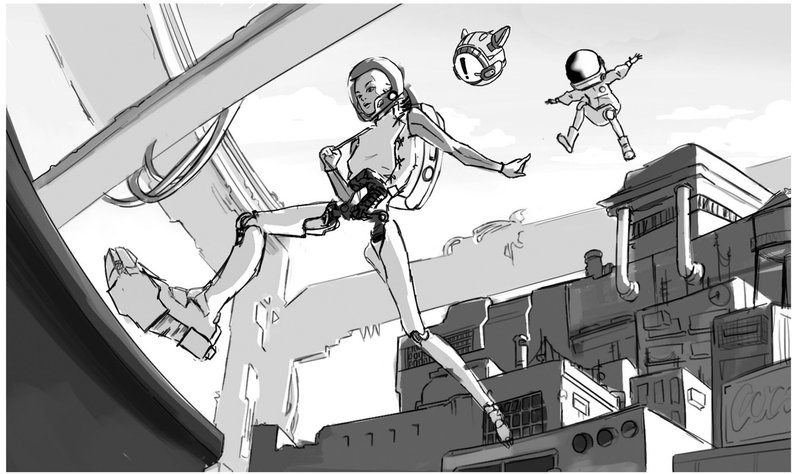
Ⓕ



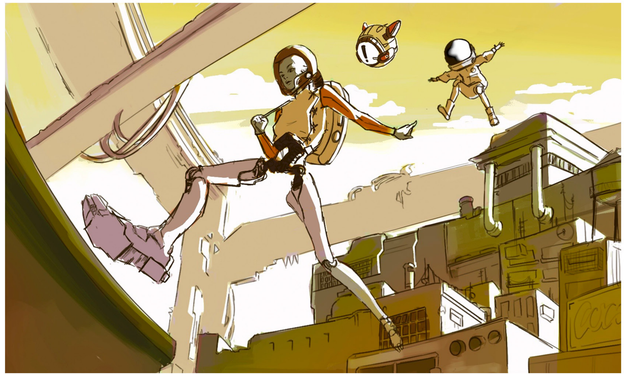
El grupo cayendo al vacío mientras 021 intenta activar la MO y BABA les intenta alcanzar.



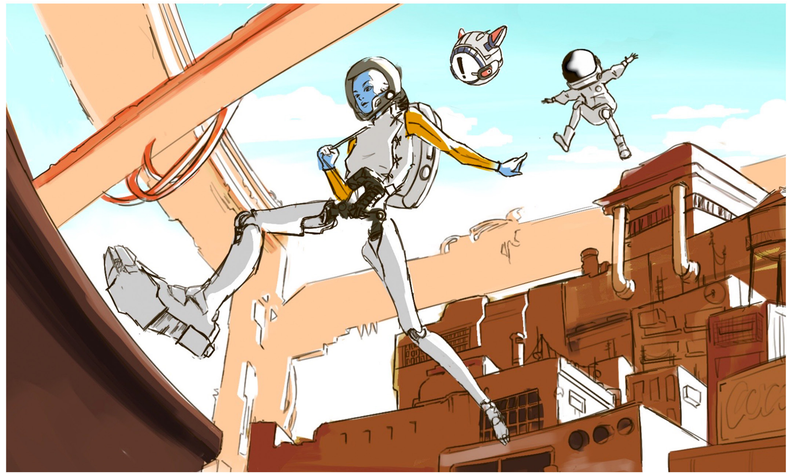
Acabé eligiendo la opción B porque era la más dinámica y con la composición más interesante.



Esta escena está pensada para ser más cinematográfica que un "*still" in game.* La perspectiva forzada con la cámara en contrapicado generan un ritmo enérgico.



Esta paleta hacía ver la escena como un territorio algo hostil. Los verdes lo hacían parecer el terreno tóxico y para mí la escena debía ser algo mas amena y divertida.



Con esta paleta se crea más contraste, separando a los personajes del fondo. Además los tonos son veraniegos, dándole un tono desenfadado al ambiente.



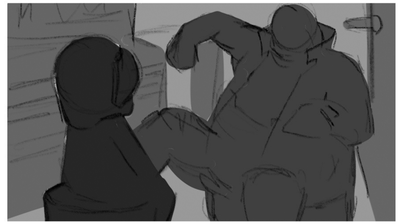
ESCENA 02:
EL TALLER DE GUS

A



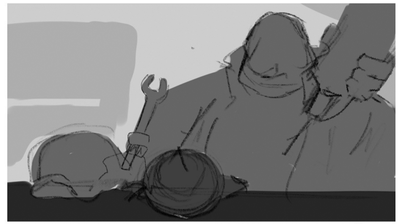
021, BABA y Angus riendo con algún chiste o anécdota del mecánico.

B



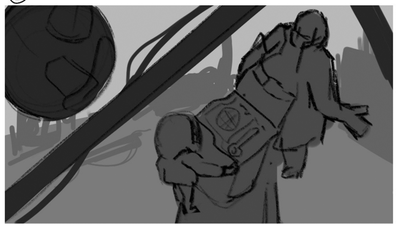
021 escuchando atentamente la historia que le está contando Gus.

C



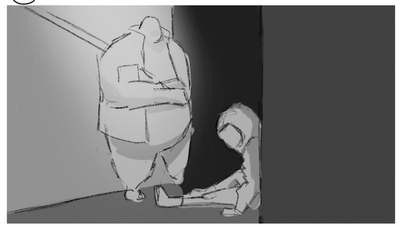
021 observa el proceso de reparación de BABA en eñ taller de Angus.

D



Angus le enseña a 021 un plano de una mejora para BABA mientras esta les observa desde el techo.

E



Angus se encuentra a 021, agotado tras una de sus expediciones.

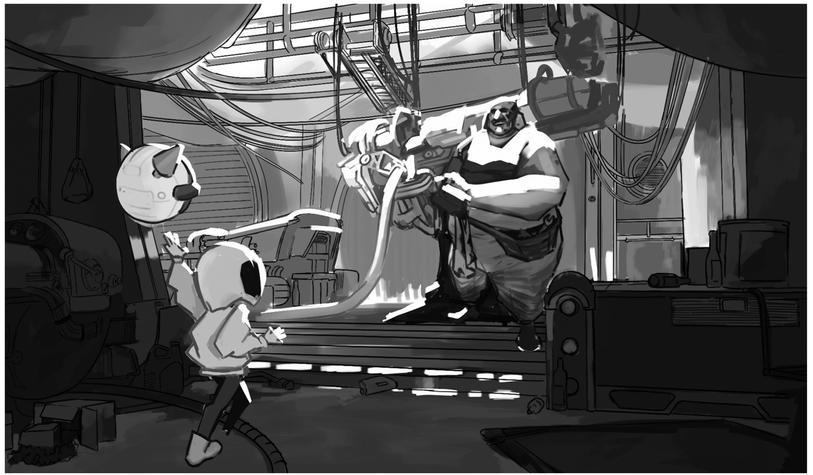
F



Angus alza a 021 para arreglar un motor, que se refleja en la visera del astronauta.

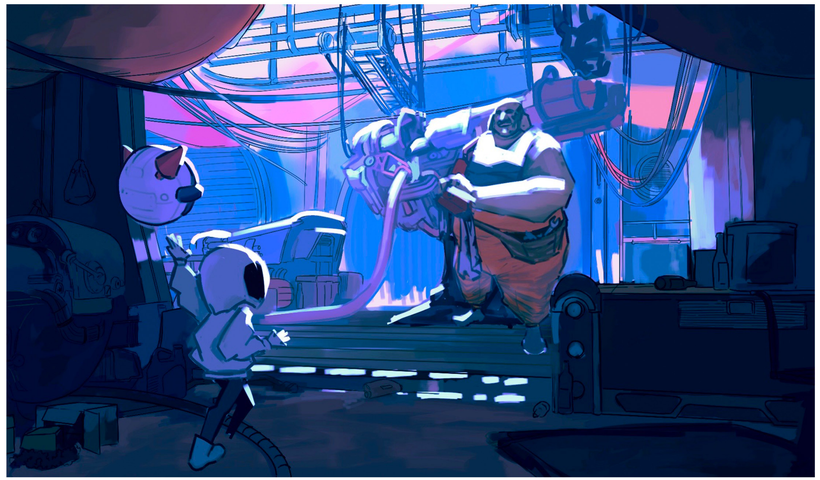


Tenía muchas ganas de dibujar el taller de Gus por lo que elegí la escena en la que más se veía. La cambié un poco desde los bocetos, haciendo que 021 y BABA aparecienran en lugar de que ya estuvieran allí, para hacerla más dinámica.

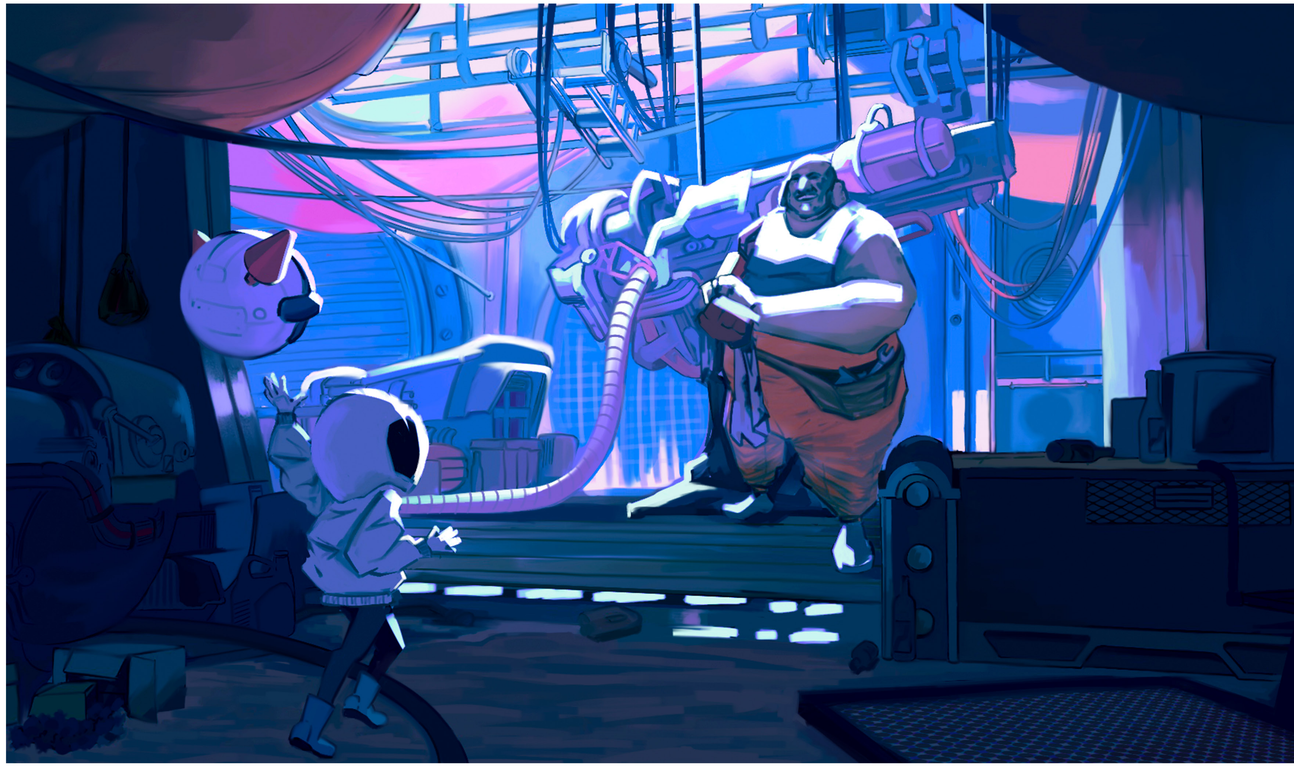




Esta es la paleta con la que yo me imagino el día a día en el taler de Angus. Con esos tonos que recuerdan al desierto y la luz brillante entrando por el techo. Le daba un aspecto cálido y acogedor a la escena.



Sin embargo, al hacer las pruebas de color fui a parar con esta paleta totalmente opuesta que acabé prefiriendo. A pesar de ser tonos azules y violetas/rosas fríos que pueden parecer que enfríe también el ambiente, la escena se vuelve íntima y casi mágica, como si se hubiera capturado un momento muy concreto de la noche en el encuentro del astronauta y su robot y el mecánico.



ESCENA 03:
LA BATALLA CONTRA LA ANOMALIA

Ⓐ



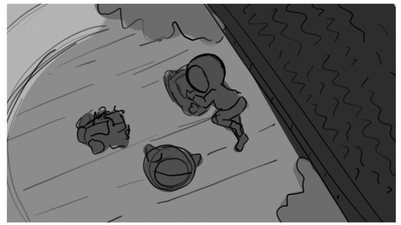
021 y BABA frente a la entrada a la Cuna de la Anomalía, preparándose.

Ⓑ



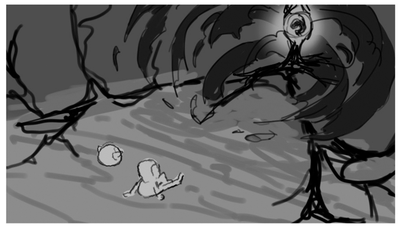
021 y BABA buscando rastros de la Anomalía bajo la lluvia.

Ⓒ



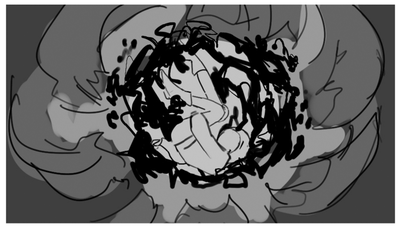
Acampada para descansar. 021 duerme mientras BABA recupera energía.

Ⓓ



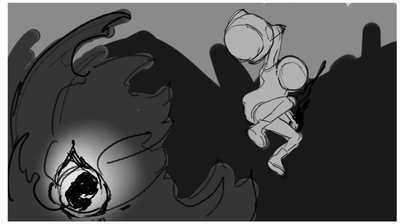
021 y BABA tirados en el suelo mientras la Anomalía se abalanza.

Ⓔ

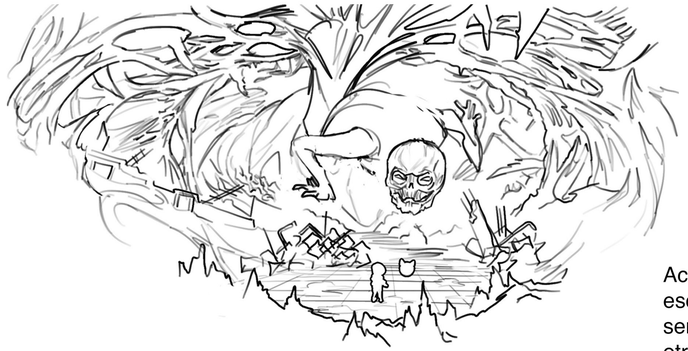


021 formando un escudo de MO contra la Anomalía.

Ⓕ



021 se ceulga de BABA para atacar a la Anomalía desde arriba.

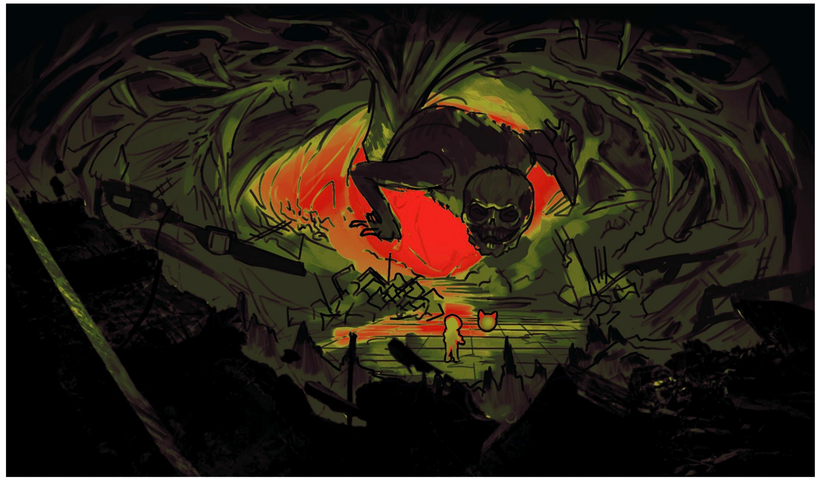


Acabé eligiendo la opción D porque era la escena con más acción y con la mayor sensación de peligro, para contrastar con las otras dos.





La Anomaía 0017 es una especie de feto monstruoso que extiende sus “raíces” de carne por toda la cueva donde vive, por lo que la idea principal era hacer una paleta donde el rojo fuera el color predominante.



Sin embargo, igual que en la anterior, al hacer pruebas de color, darle un tono verde a la piel le da un aspecto de putrefacción que además ayuda a asociarlo a las plantas. Además el halo de luz roja a su alrededor aumenta la sensación de peligro y hace contrastar el fondo y la figura.

