

# THE DAWN

GUILLERMO ADELANTADO ROMERO

TUTOR: FRANCISCO MARTÍ  
COTUTORA: MARINA PASTOR

ANEXO DE TFM  
2020/2021



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MASTER en  
PRODUCCION ARTISTICA  
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

BRAINSTORMING	3
MAPA CONCEPTUAL	4
BRIEFING	5
ILUSTRACIONES	6
PROPS	6
ESCENARIOS	15
PERSONAJES	17
PIXEL	23
ANIMACIÓN	24
TEASER	30
PROCESOS DE TRABAJO	31
TABLAS DE CORRESPONDENCIA	31
MOODBOARDS	32
THUMBNAILS/SILUETAS Y GRISALLAS	40
PRUEBAS COLOR	60
VIDEO PROCESOS DE TRABAJO	65
MERCHAANDISING	66

apocalipsis  
 naturaleza  
tribes  
 new society  
 catastrofe  
 catástrofe  
 psurreal  
 mutación  
 Armagedon  
post-apocalipsis  
 Tsurunō  
 apocalipsis

Ecología  
 Madriacim  
 contaminación  
desierto  
 Tecnología  
Invasión  
 lucha  
Survival  
 yerno  
Punk  
ecotranssona  
 medicine

sin recursos  
 bíblicos?  
 alienígena  
 genocidio  
 mayor  
 soc industrial  
 post industrial  
Ecología  
 Scavenger  
 stampunk  
clonación  
guerra nuclear  
 guerra  
 militarismo  
 reconstrucción

Tipología 4.  
Concept art para  
videojuego de  
pixel art.

Practica  
artística.

Marco  
conceptual:

Objetivos:  
-Diseño de 3  
personajes  
-Diseño de 3 props  
-Diseño de 2  
entornos

Estética y referentes  
visuales:  
-Mad max  
-Bayoneta  
-Fallout 3  
-Bindic of isaac

Aproximación dentro del  
margen que permita el  
trabajo a la producción en  
pixel art de los concepts  
realizados, así como alguna  
animación básica

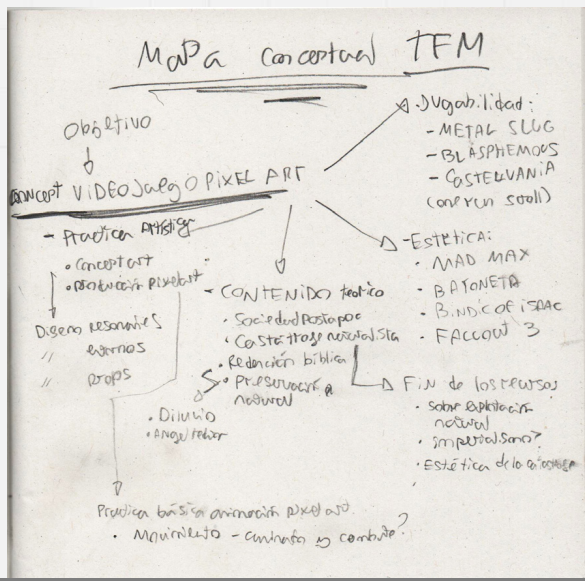
Jugabilidad  
(referentes):  
-Metal Slug  
-Castelvania (86)  
-Blasphemous

-El videojuego como  
dispositivo de  
concienciación social.  
-Sobreexplotación natural y  
catastrofe naturalista  
-El pixel art como estética  
de la nostalgia  
-Side-scrolling games,  
historia y jugabilidad

Arte como  
dispositivo  
social: Bertolt  
brecht walter  
benjamin

Videojuego como  
dispositivo social:  
Ian bogost,  
persuasive games,  
jonathan blow

Analisis caso  
por  
determinar



## THE DAWN



*The Dawn* es trata de un proyecto de videojuego crítico social enmarcado en las expresiones de crítica temática continua. El juego toma lugar en un mundo punk post apocalíptico desértico producto de las guerras y la sobreexplotación de los recursos naturales. En razón de ello el planeta es invadido por una fuerza superior de aspecto angelical que busca erradicar la vida humana en su totalidad como medio para salvar los restos que aún se conservan de la naturaleza en el planeta. El jugador se encarna en la piel de Trinity, una guerrera que ante tal situación decide abandonar los campamentos humanos para enfrentarse a la amenaza por ella misma y detener la invasión.

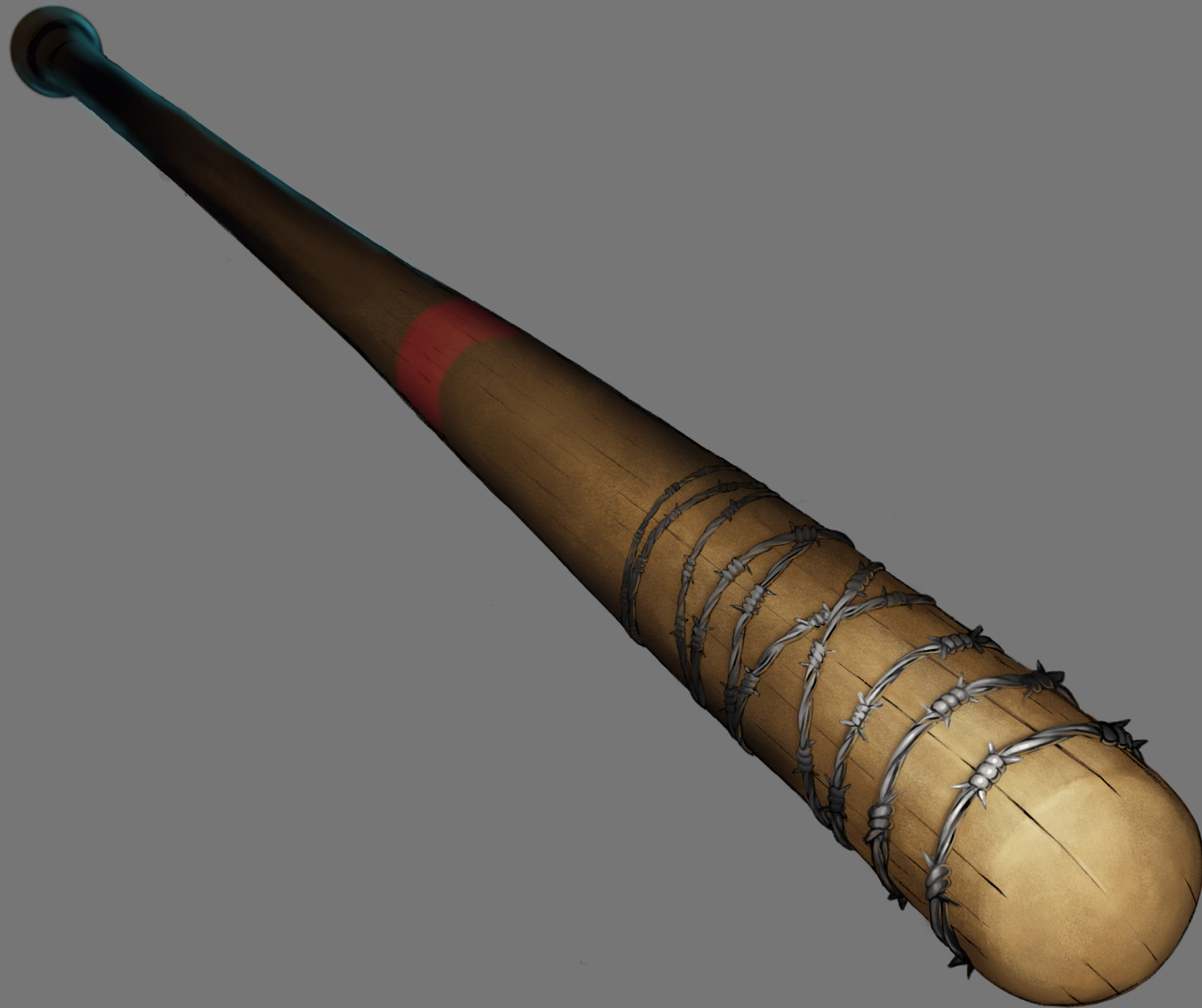




























GUILLERMO ADELANTADO ROMERO











## PIXEL ART



# ANIMACIÓN

Pixel y animación realizada en photoshop. Incluye: Stand by, anticipación, caminado, un primer ataque, y animaciones secundarias

Sprites en movimiento en:

<https://youtu.be/cf7aPdV0ChE>

## ANTICIPACIÓN





# CAMINADO



# SALTO



# ATAQUE



# MUERTE



## ANIMACIONES DE EFECTOS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

## THE DAWN TEASER

Incluye las animaciones ya presentadas en conjunto como aproximación a teaser de The Dawn el videojuego. Incluye también los concepts animados en after effect. Un escenario en pixel y cuadros de diálogo.

Ver en:

<https://youtu.be/uZfE8mSV4pl>





# MOODBOARDS

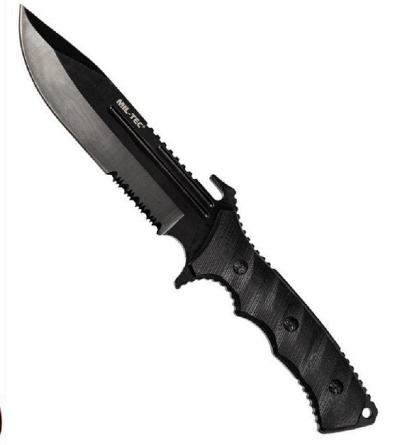


















## THUMBNAILS / SILUETAS Y GRISALLAS

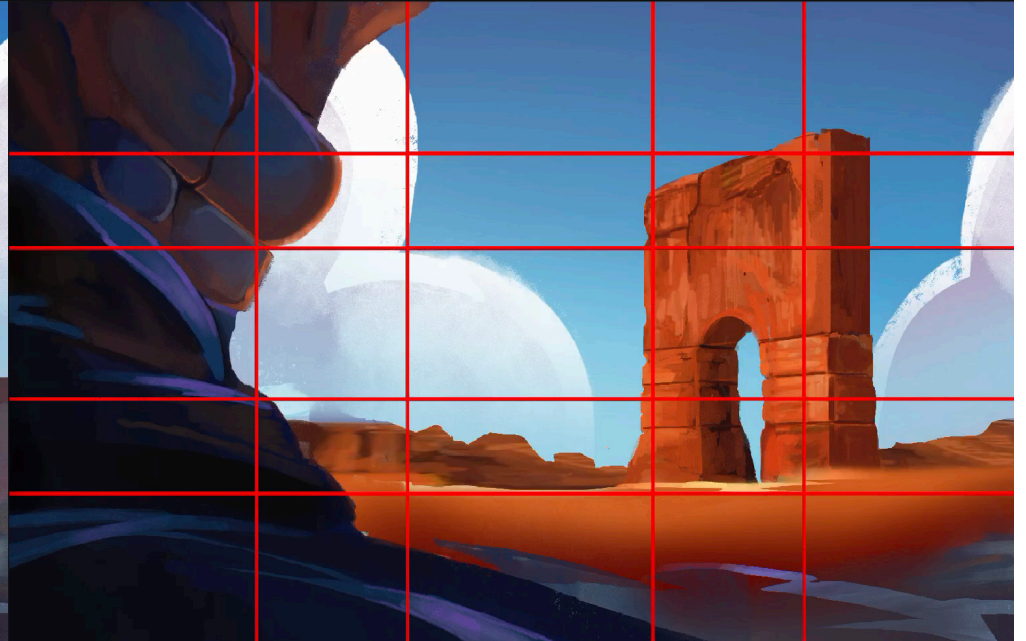
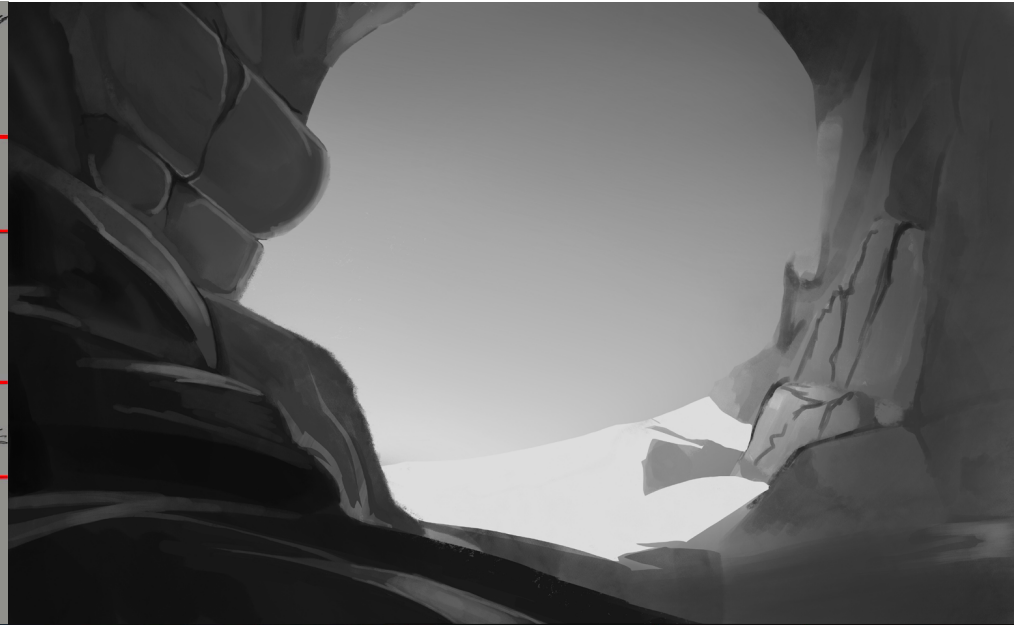
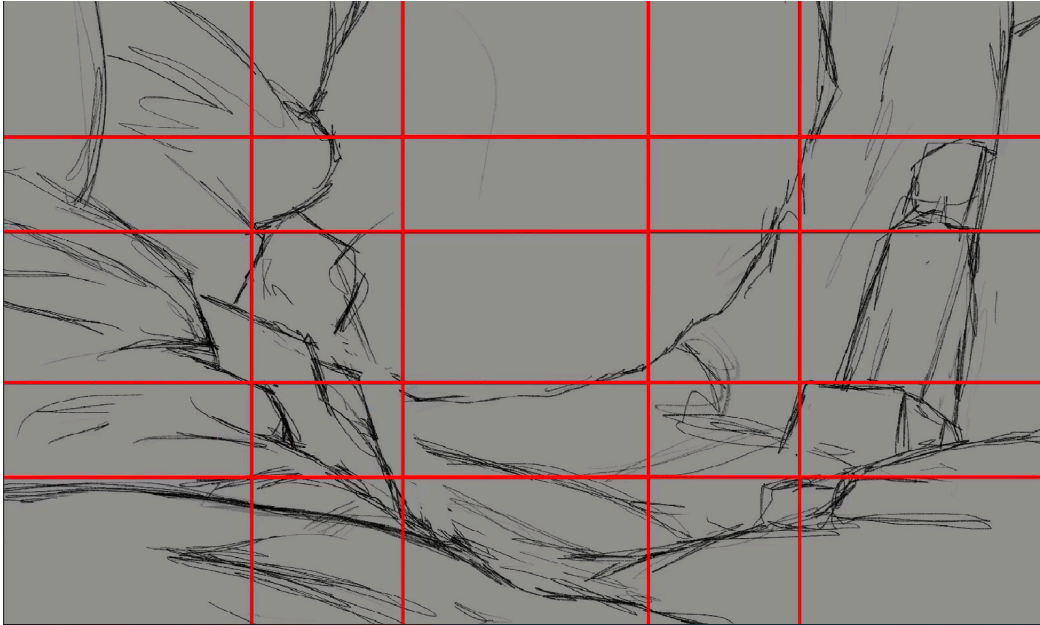


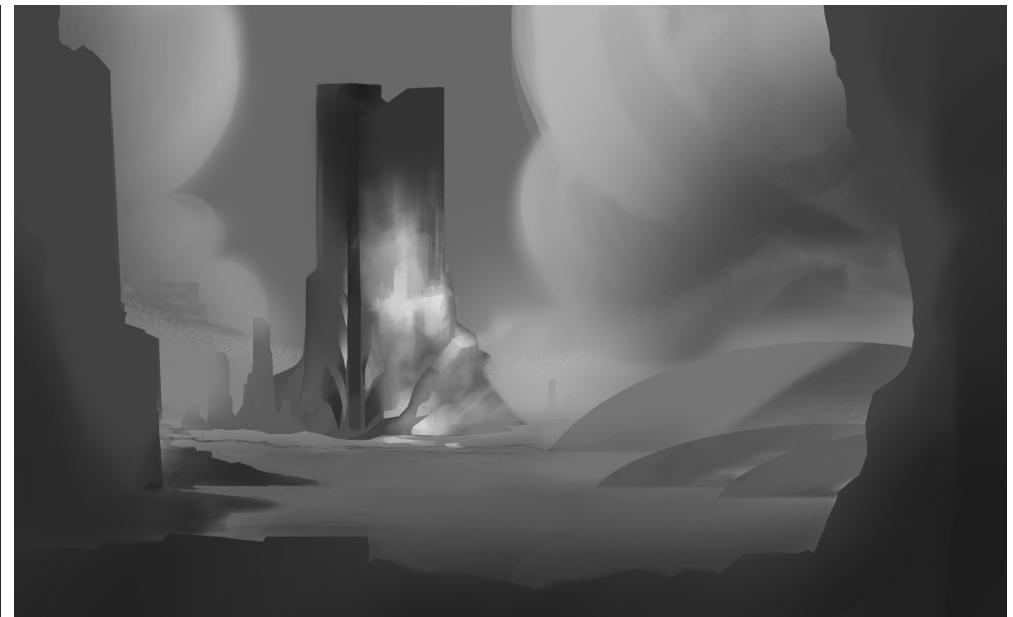
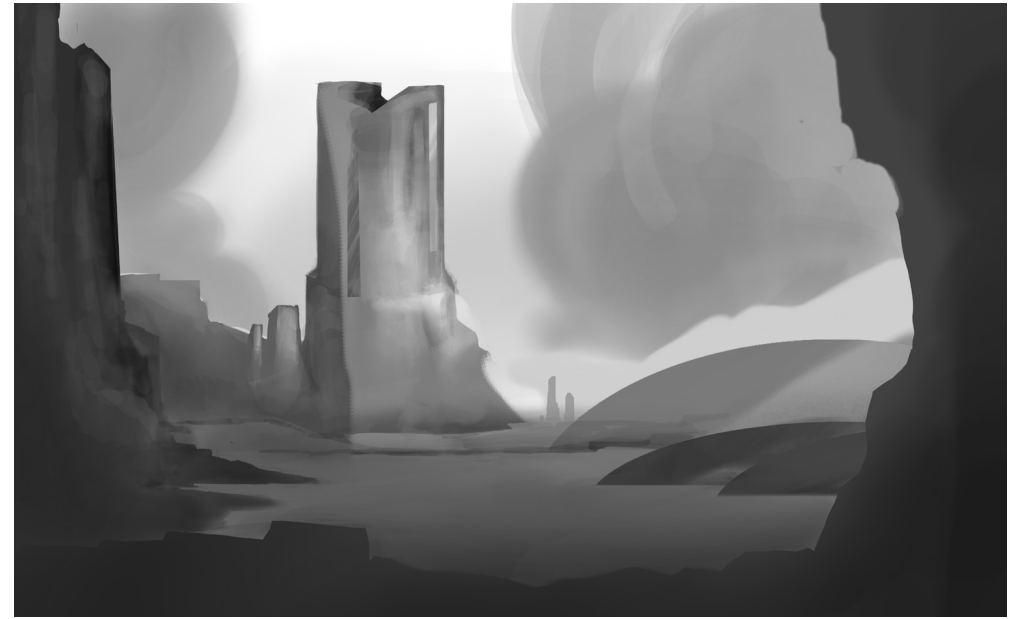
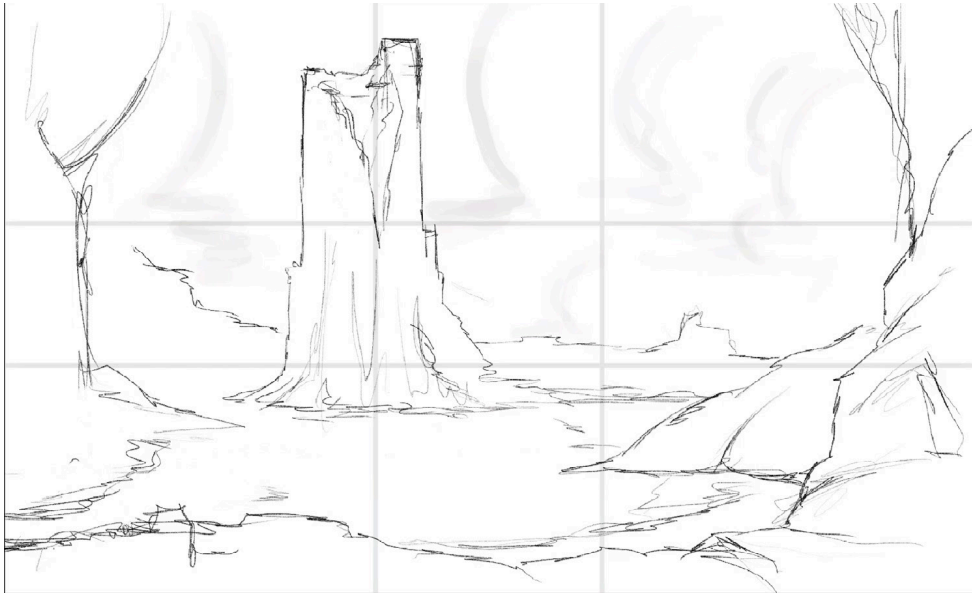


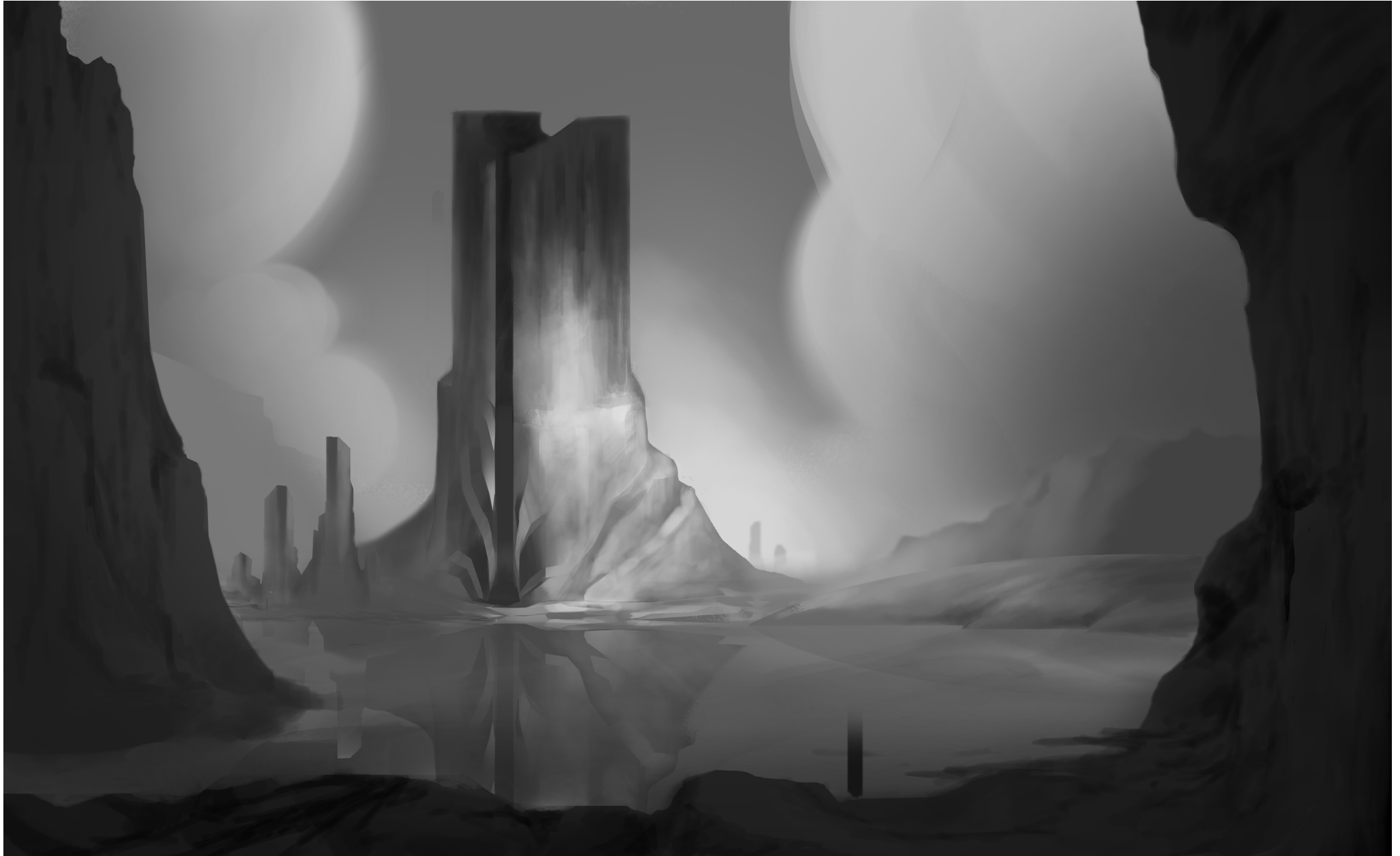


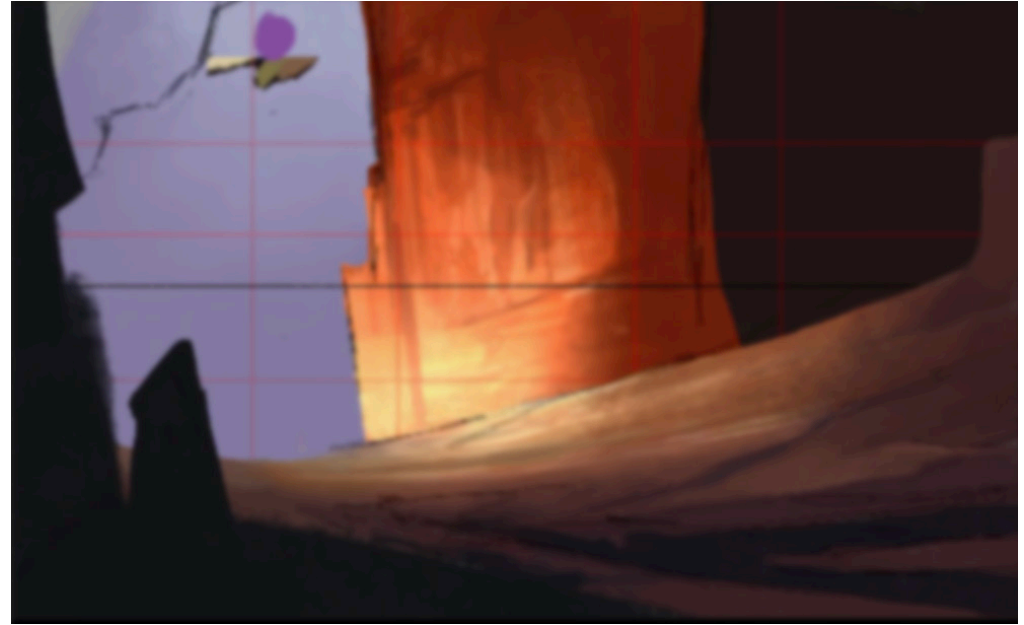
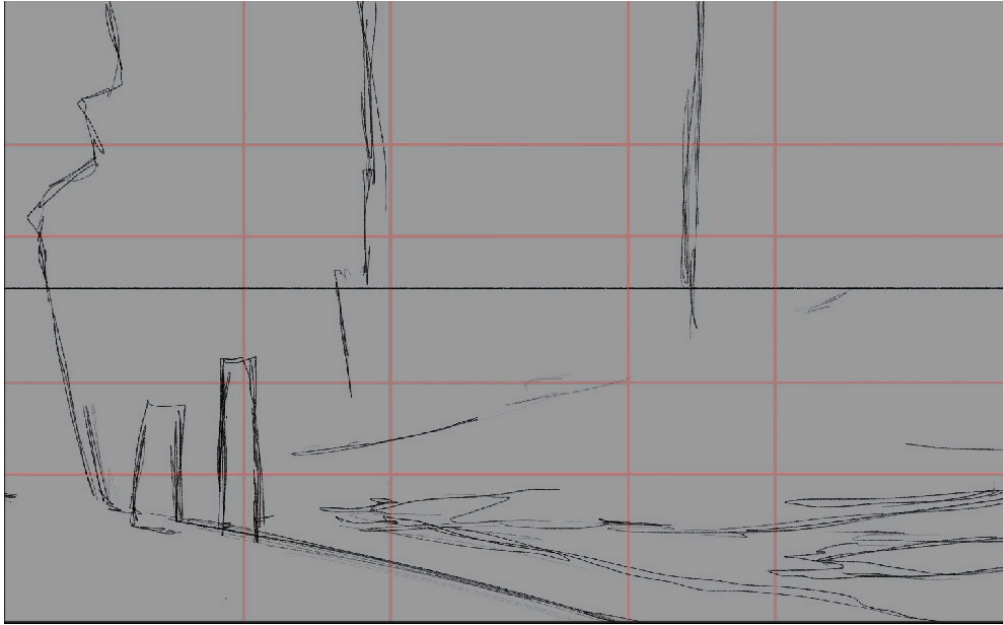




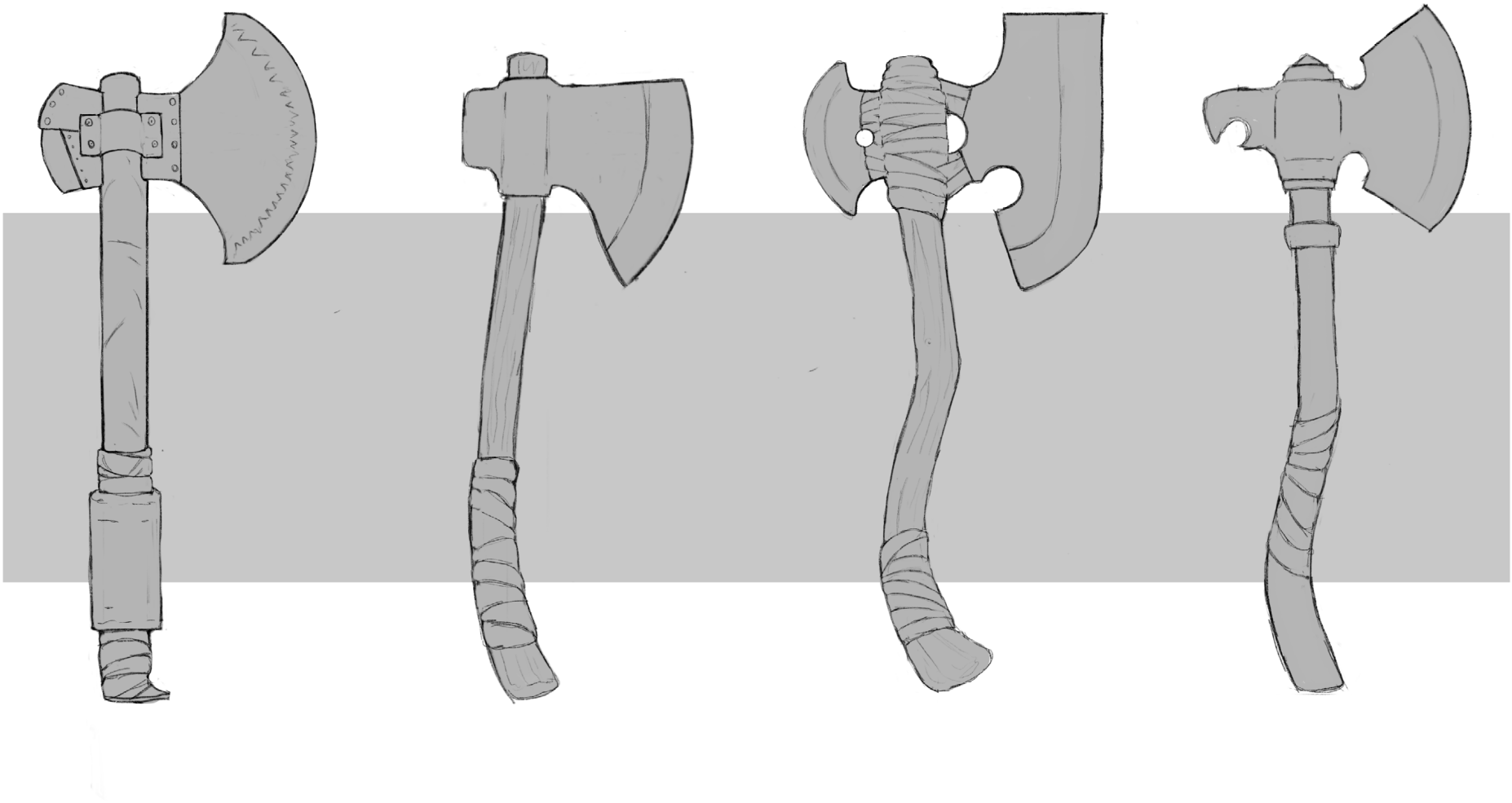




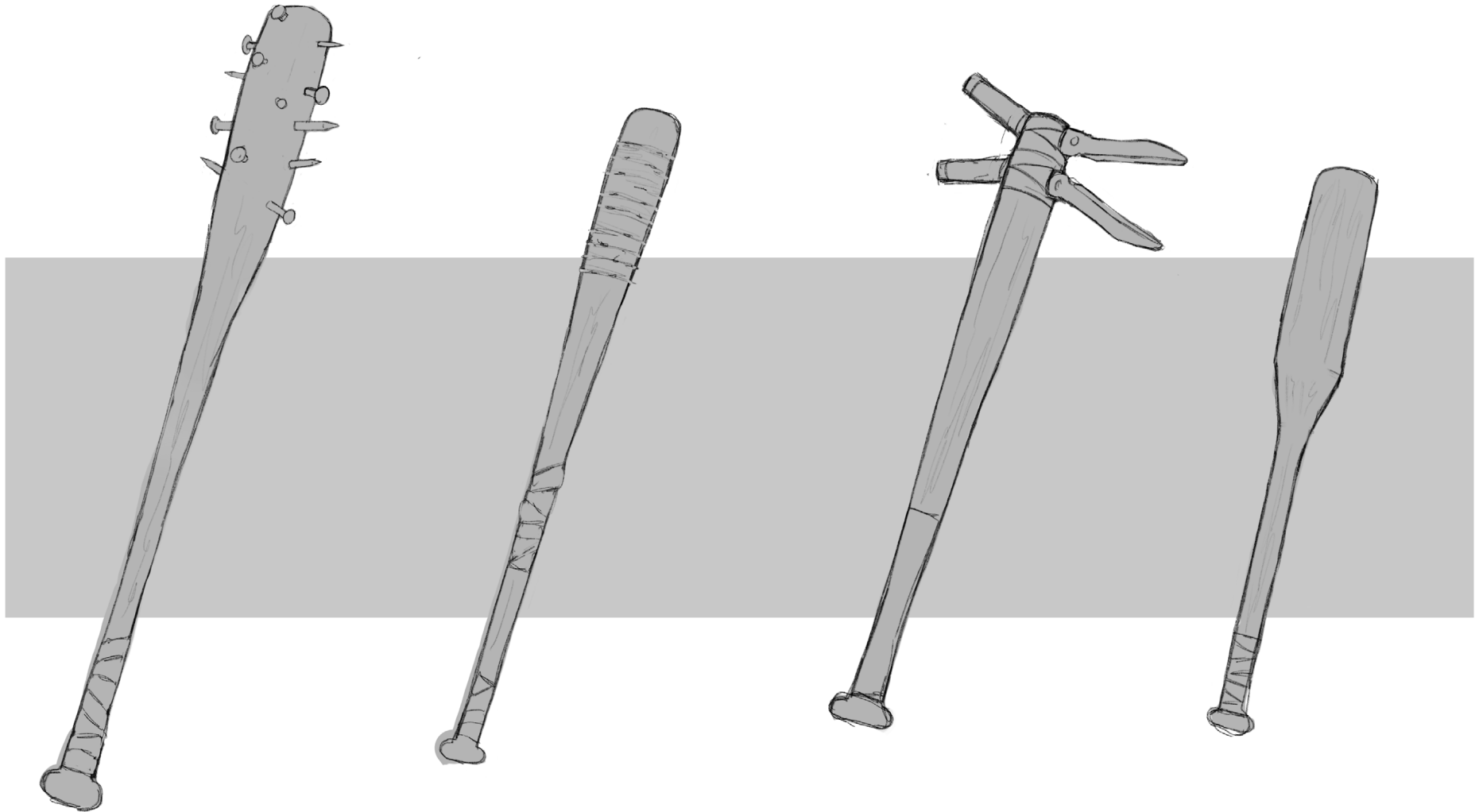


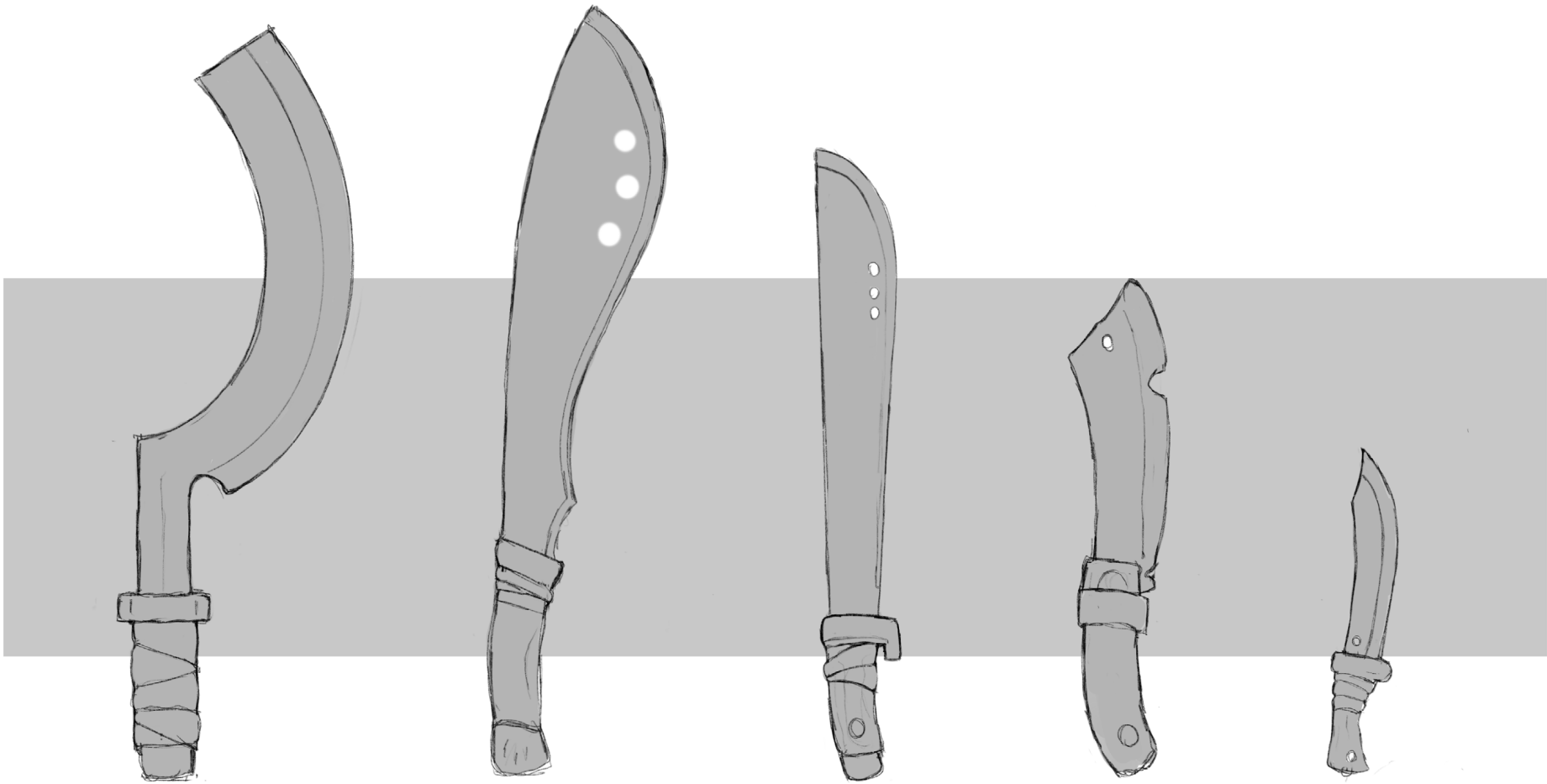


# LINEARTS



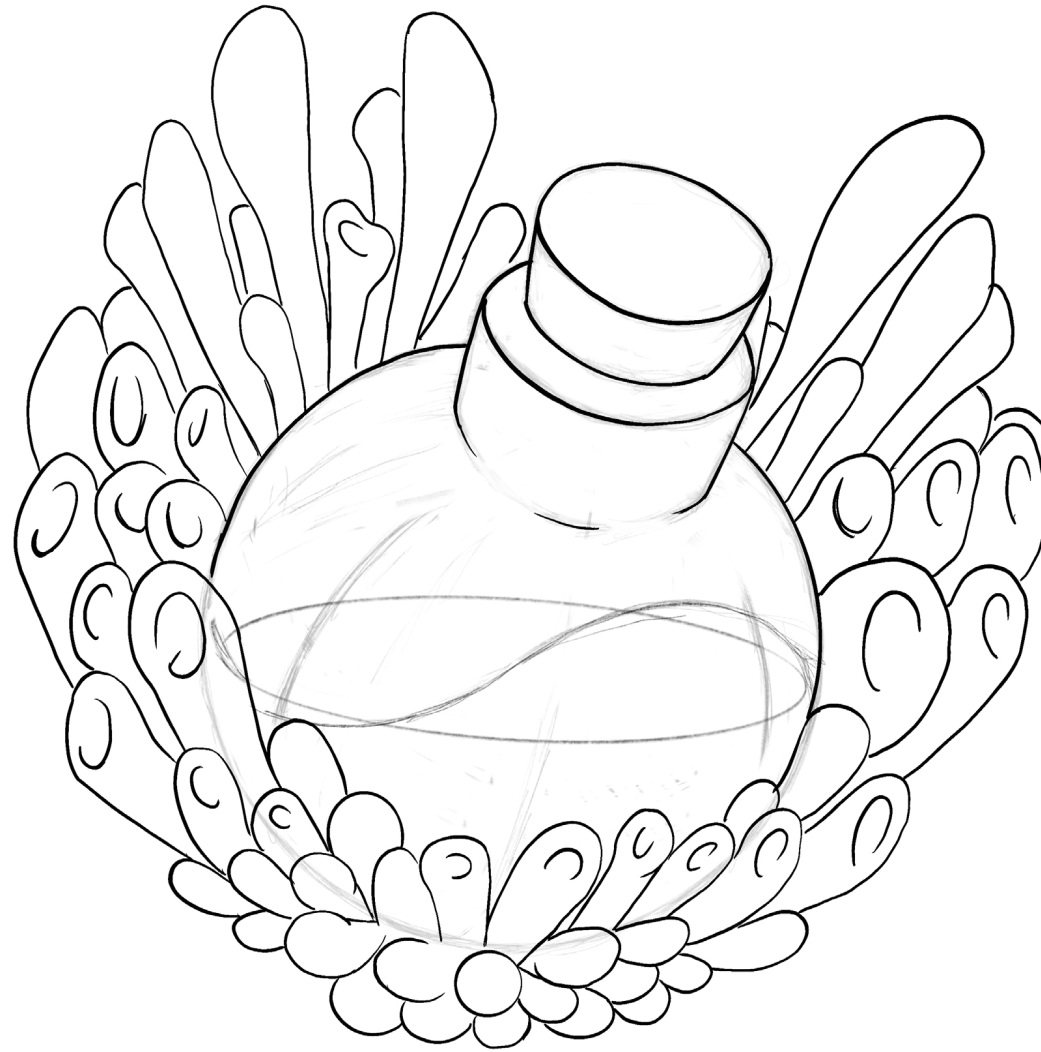




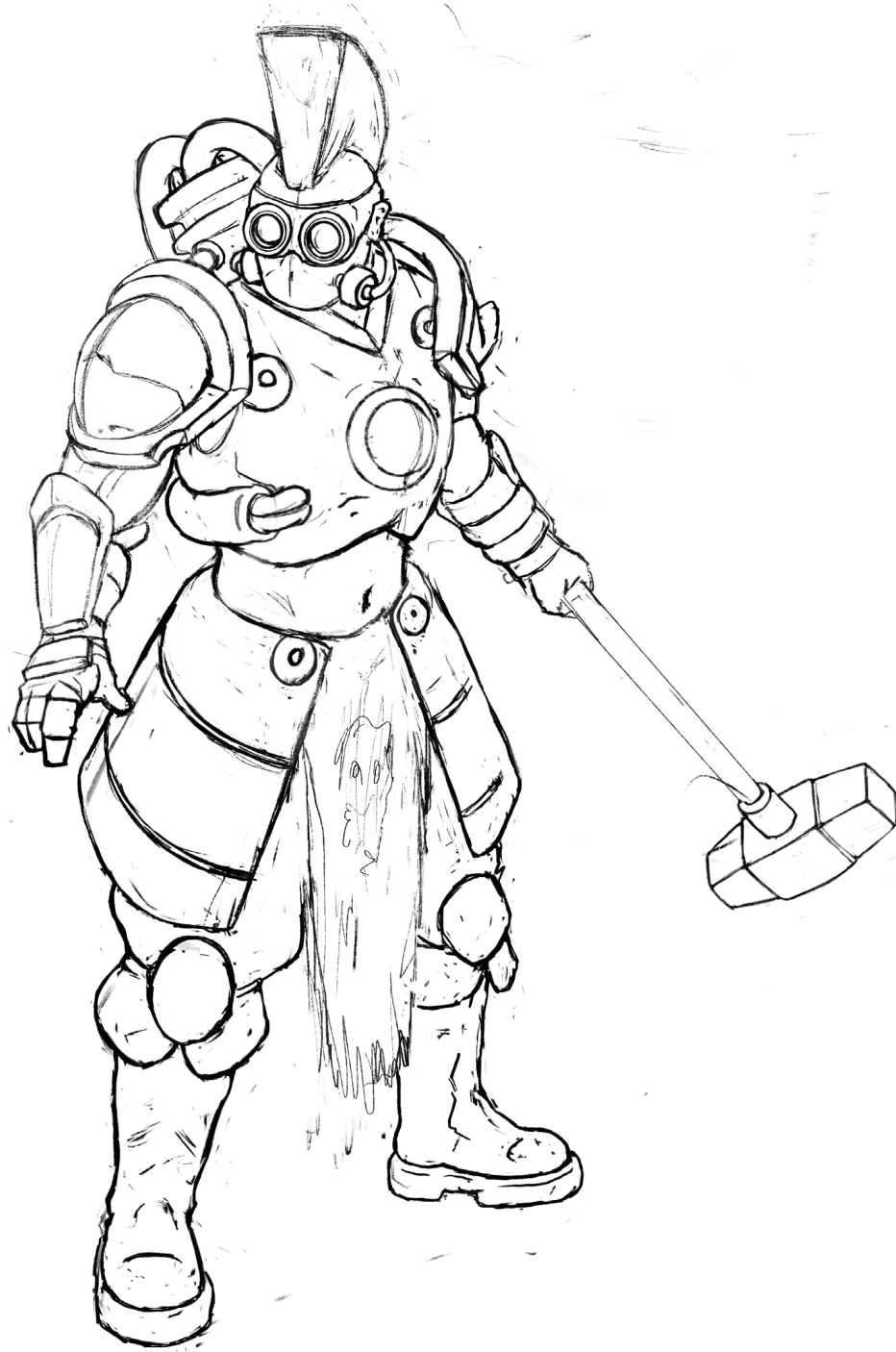




















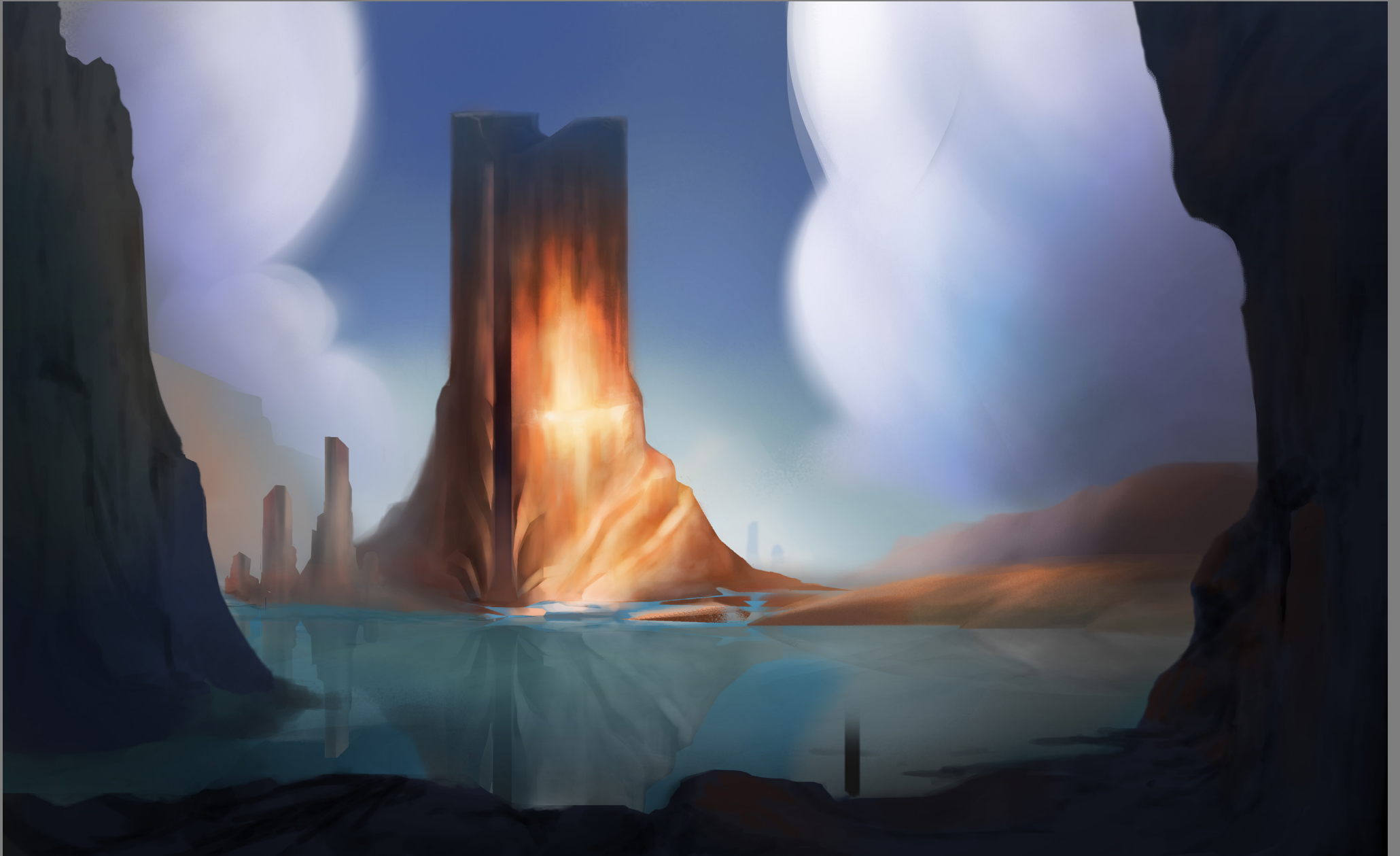


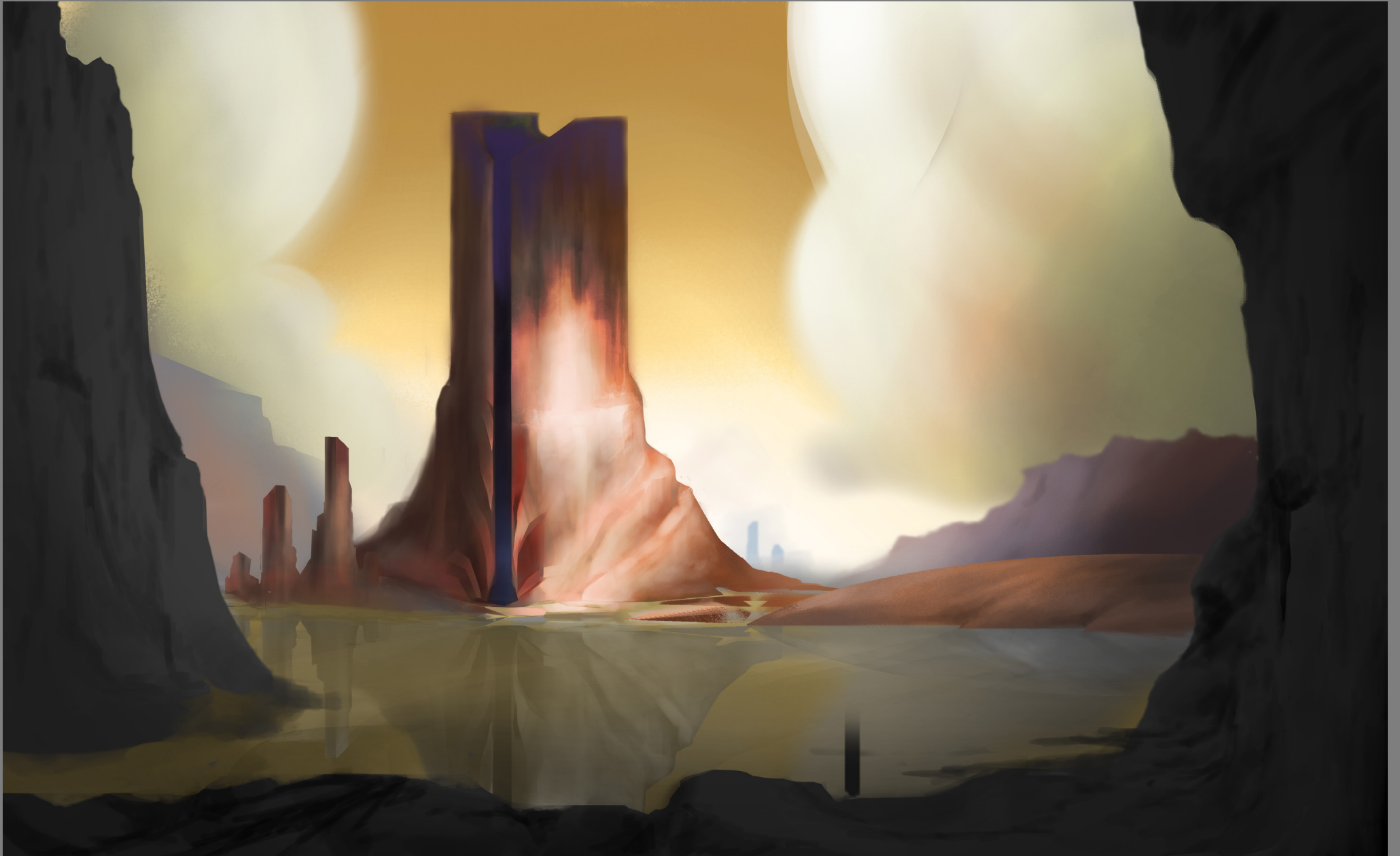
# PRUEBAS COLOR











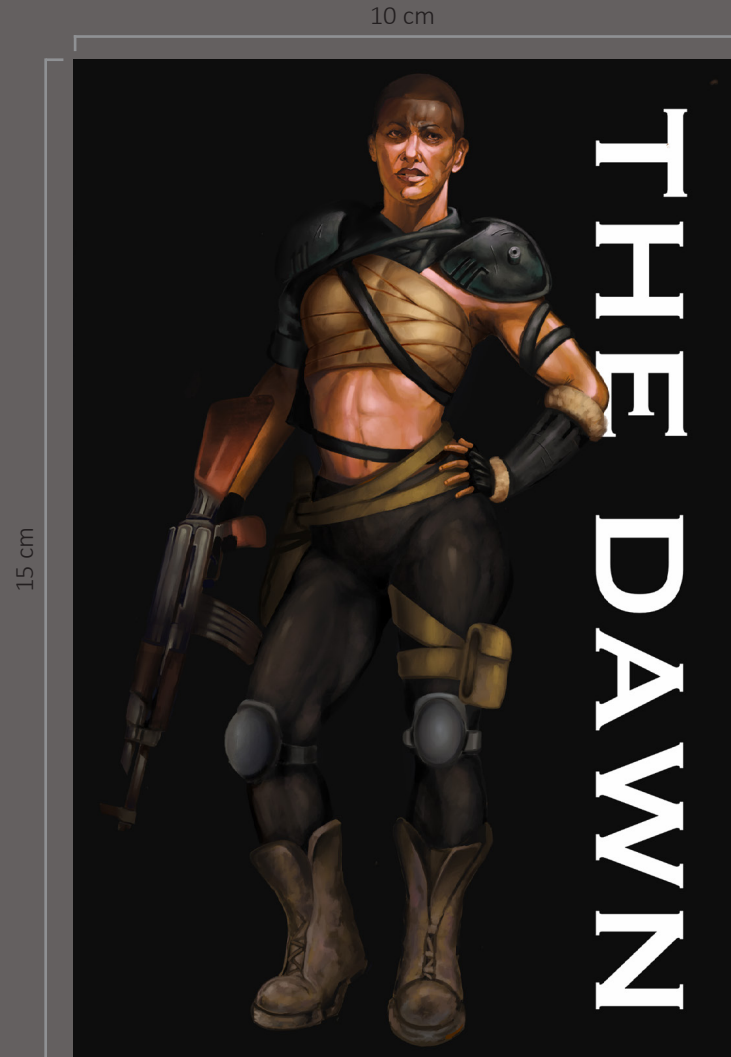


Ejemplo procesos de trabajo en  
timelapse

<https://youtu.be/HFf7XrEsWEY>



# MERCHANDISING / POSTALES



Maquetación postales reverso







*"Nuestros destinos serán consecuencias de nuestras decisiones.."*

# THE DAWN



"Nuestro

# THE DAWN



# THE DAWN



# THE DAWN

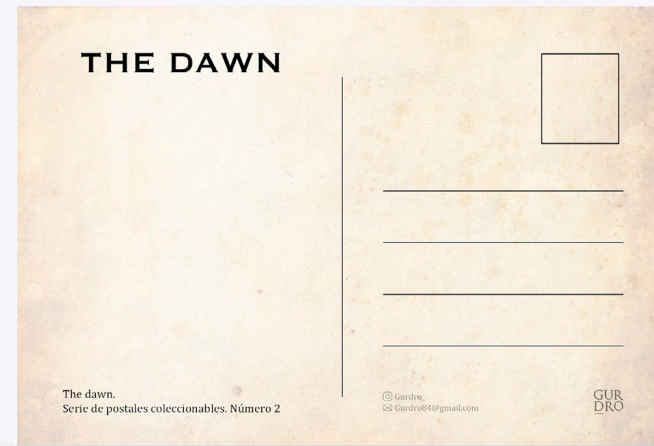


The dawn.  
Serie de postales coleccionables. Número 2

© Gurdro  
✉ Gurdro84@gmail.com

GUR  
DRO





THE DAWN



THE  
DAWN



IDGUR  
PRO