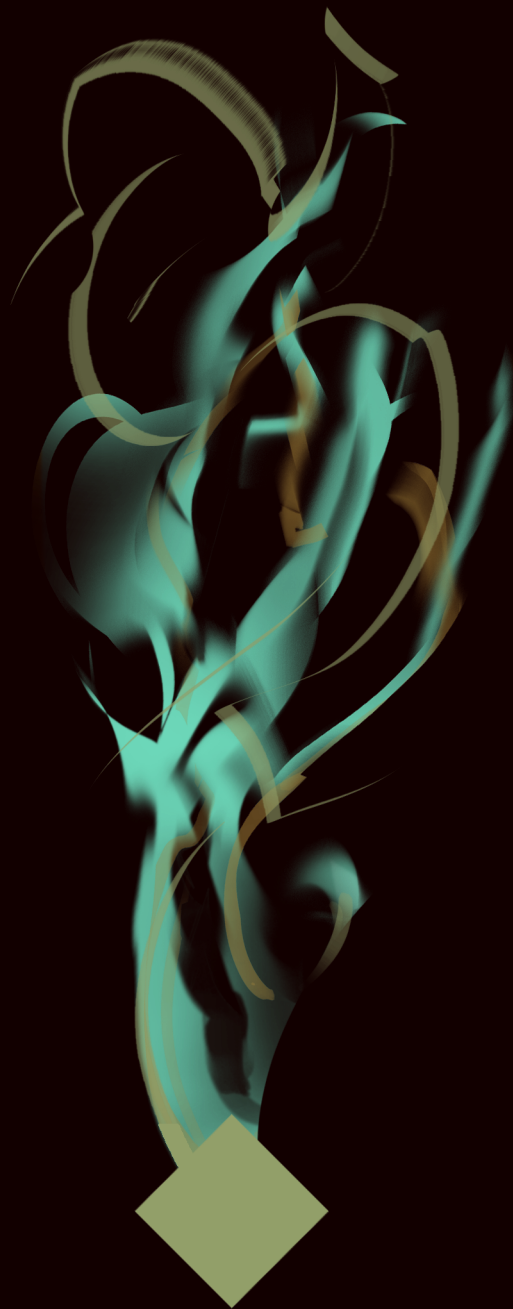


# MAZE

— DISEÑO DE ENTORNO —

ANEXO DE IMÁGENES · BIBLIA DE PRODUCCIÓN

LAURA GARCÍA GÓMEZ





# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
---------------------------	----------

## **ASHKA: EL DESIERTO DEL MAÑANA**

Moodboard .....	8
Referentes .....	9
Estudios .....	10
Concept art .....	11
Proceso de creación de un edificio de referencia .....	28

## **LUCERNE: LA CIUDAD OLVIDADA**

Moodboard.....	36
Referentes .....	37
Estudios .....	38
Concept art .....	40
Proceso de creación de un key art de entorno .....	53

<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>61</b>
------------------------------	-----------

# INTRODUCCIÓN

El ser humano, al morir, exhala una sustancia vaporosa con grandes propiedades inflamables y mágicas que vuelve a la naturaleza una vez disperso. Este humo, desde antaño, se le ha denominado como el fenómeno Haze. Su estudio ha proporcionado múltiples conflictos entre naciones e individuos por igual a lo largo de las eras, creando tensiones entre la población. Todo, por hacer una sola pregunta: ¿Es realmente el Haze la manifestación del alma?

Hace 500 años, esta incógnita encontró respuesta a coste de un gran precio para la Humanidad.

Todo cambió después del Gran Incidente.



# ASHKA

EL DESIERTO  
DEL MAÑANA



# A TRAVÉS DEL DESIERTO

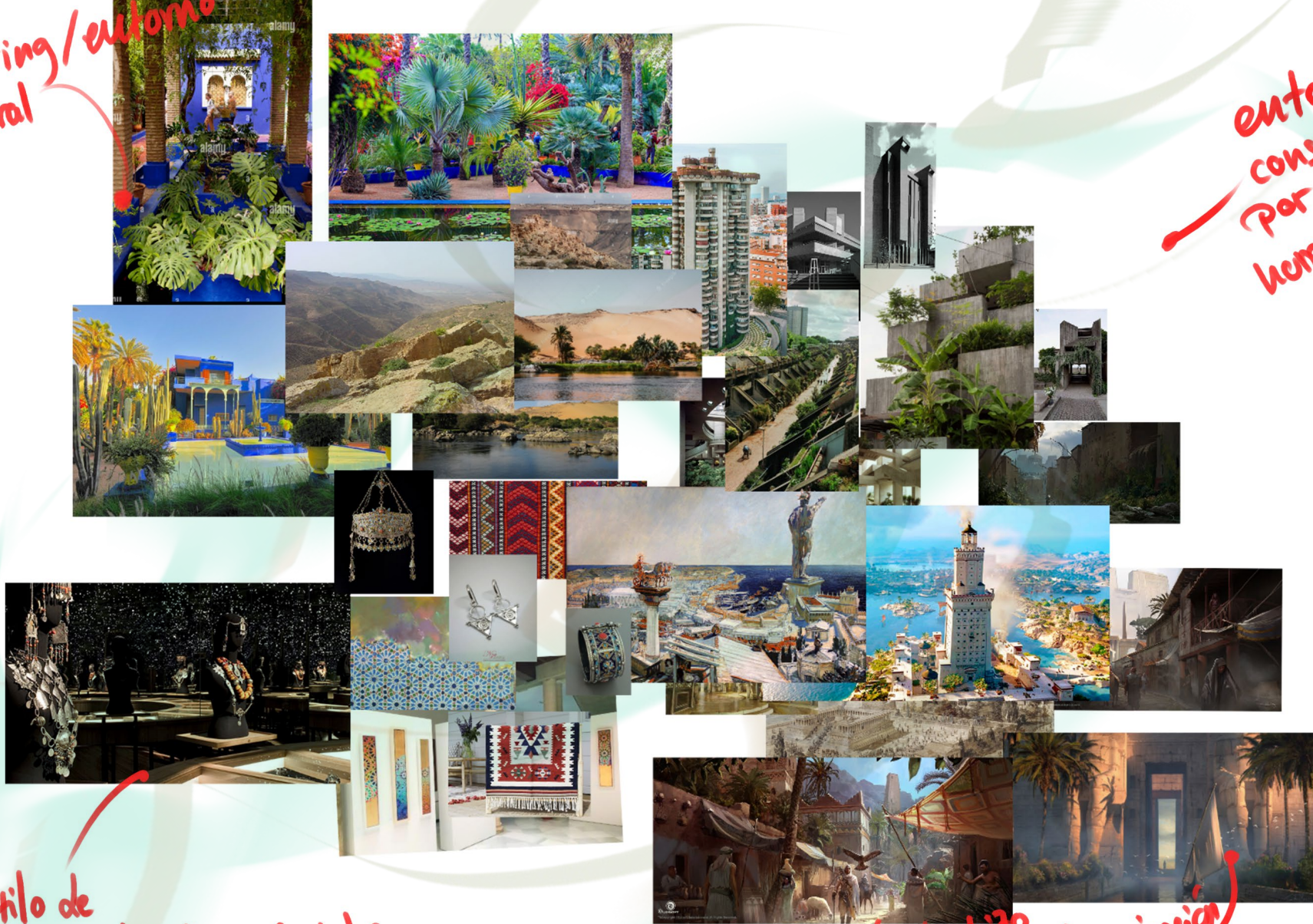
Surcando el océano de arena, se encuentra la región de Ashka, un lugar referente para el comercio y comunicación, lleno de vida y de diferentes clanes nómadas que circulan entre las diferentes ciudades transitorias de la región para crear mercado. Los saturados colores de sus dunas y sistemas montañosos no dejan indiferente a nadie, al igual que la hospitalidad de su pueblo. Hoy en día, la cultura y sociedad ashkana es un referente para muchos, pues bajo la filosofía de la conciliación y convivencia con la naturaleza (y con el Haze) han hecho que en estos 500 años la nación aflore como potencia.



# MOODBOARD

Setting / entorno  
Natural

entorno  
construido  
por el  
hombre



estilo de  
deco ración / motivos, símbolos

"¿Quién lo hizo  
antes que nosotros?" inspiración  
artística





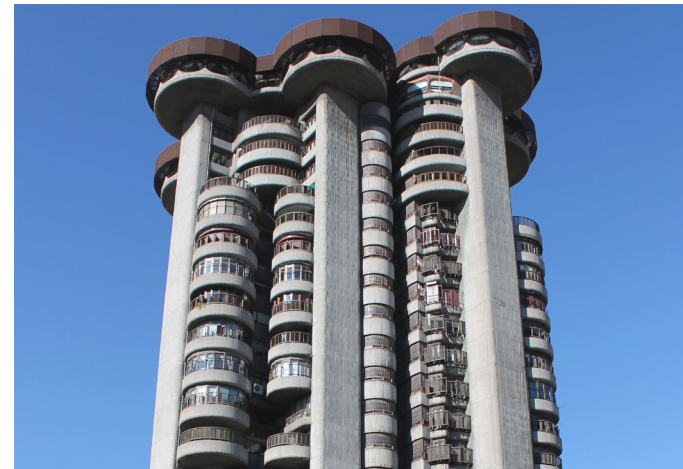
**BIBLIOTECA GEISEL, WILLIAM PEREIRA  
CALIFORNIA, 1970**



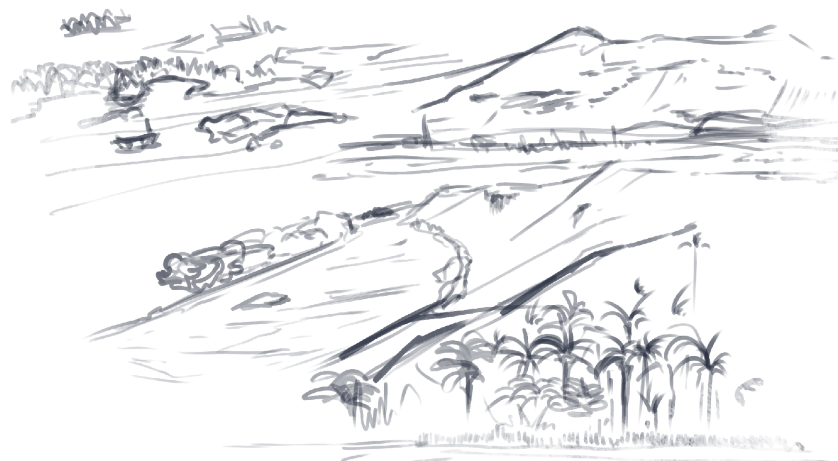
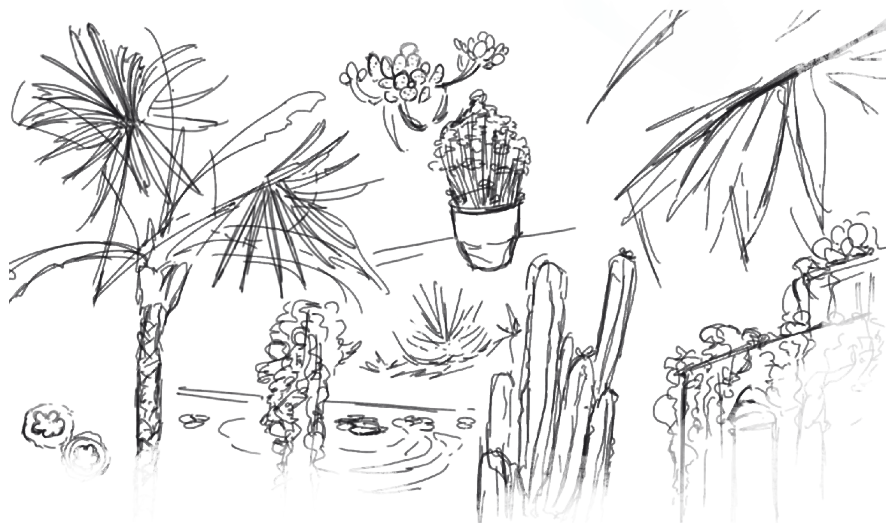
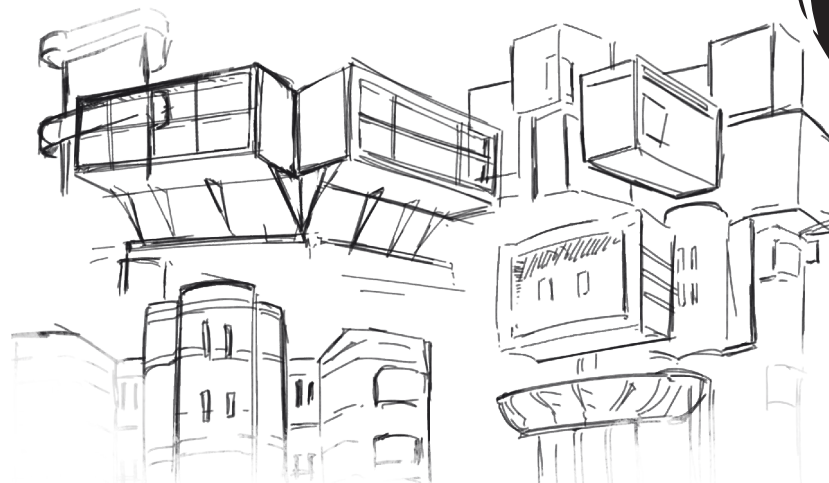
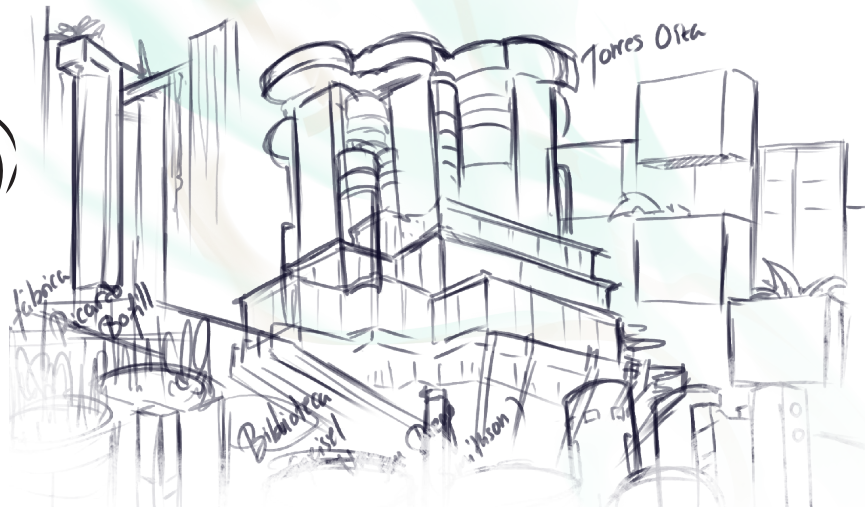
**ESPAI VERD, ANTONIO CORTÉS  
VALENCIA, 1991**



**LA FÁBRICA, RICARDO BOFILL  
BARCELONA, 1975**



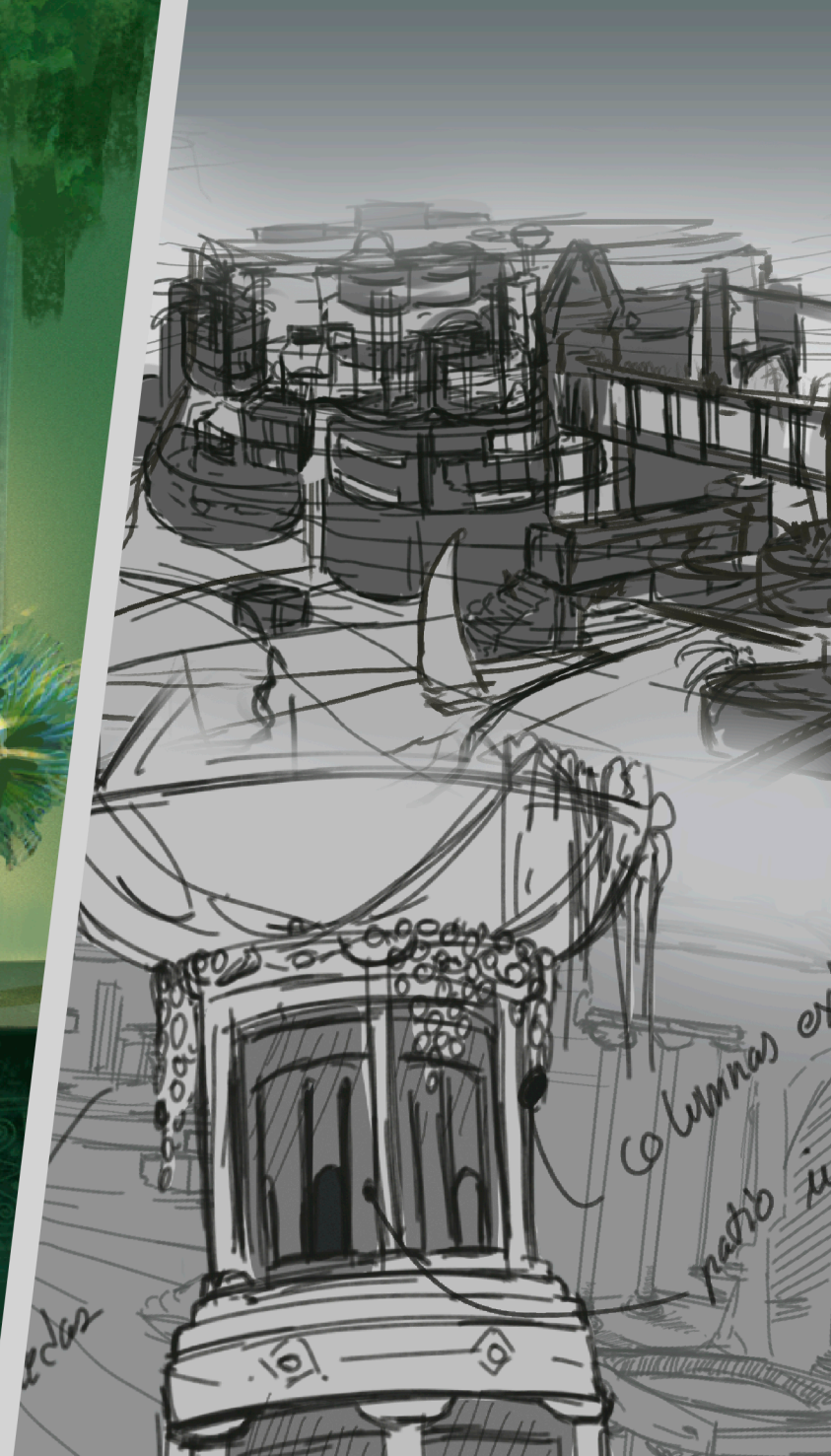
**TORRES BLANCAS, JAVIER SÁENZ DE OIZA  
MADRID, 1968**





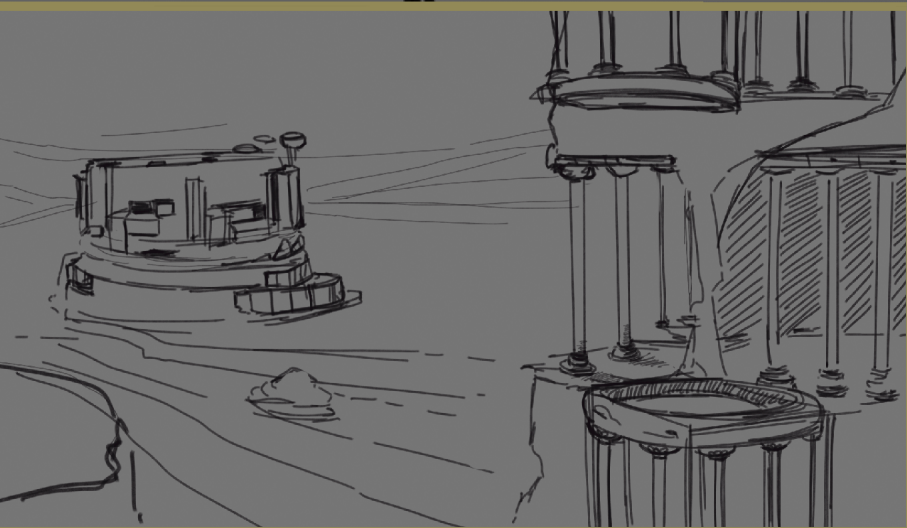
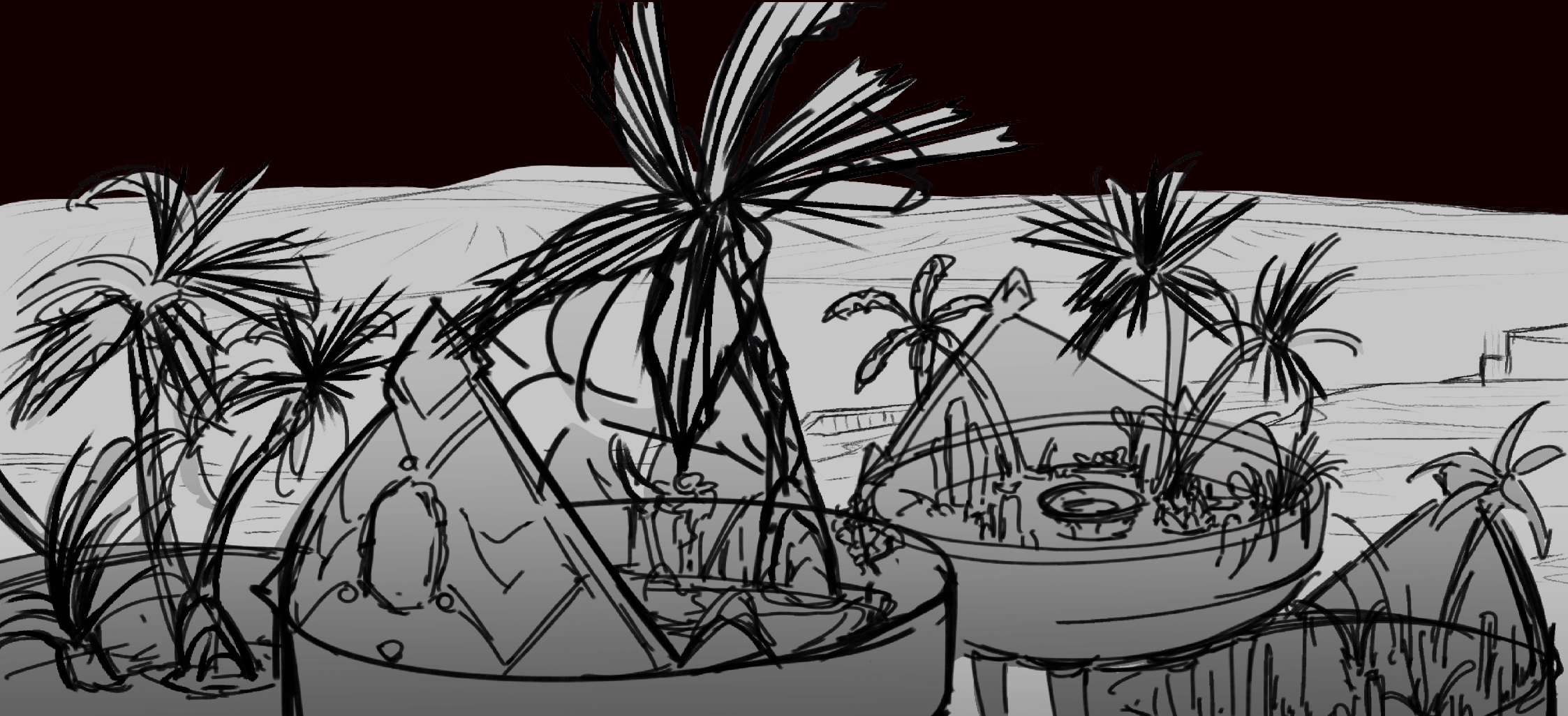
# ASHKA

CONCEPT  
ART



HAZE



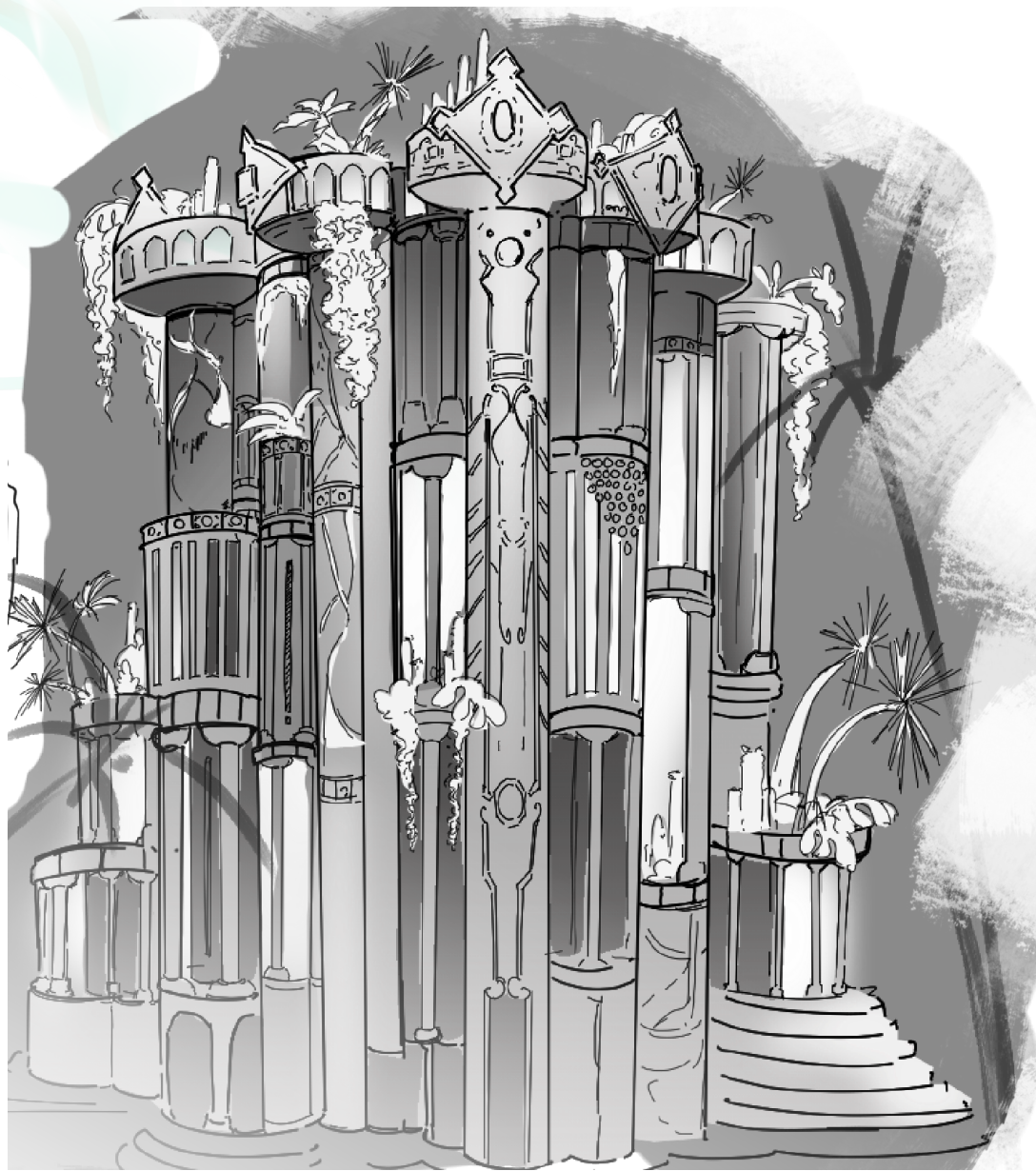


## COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DE ESTUDIO

Con ayuda de estudios previos, se crea una identidad completamente nueva para el mundo ficticio, integrando diferentes elementos de los referentes escogidos como edificios brutalistas y joyería tradicional Amazigh en combinación con el medio del paisaje rocoso y desértico.

# HAZE

## CONCEPT ART

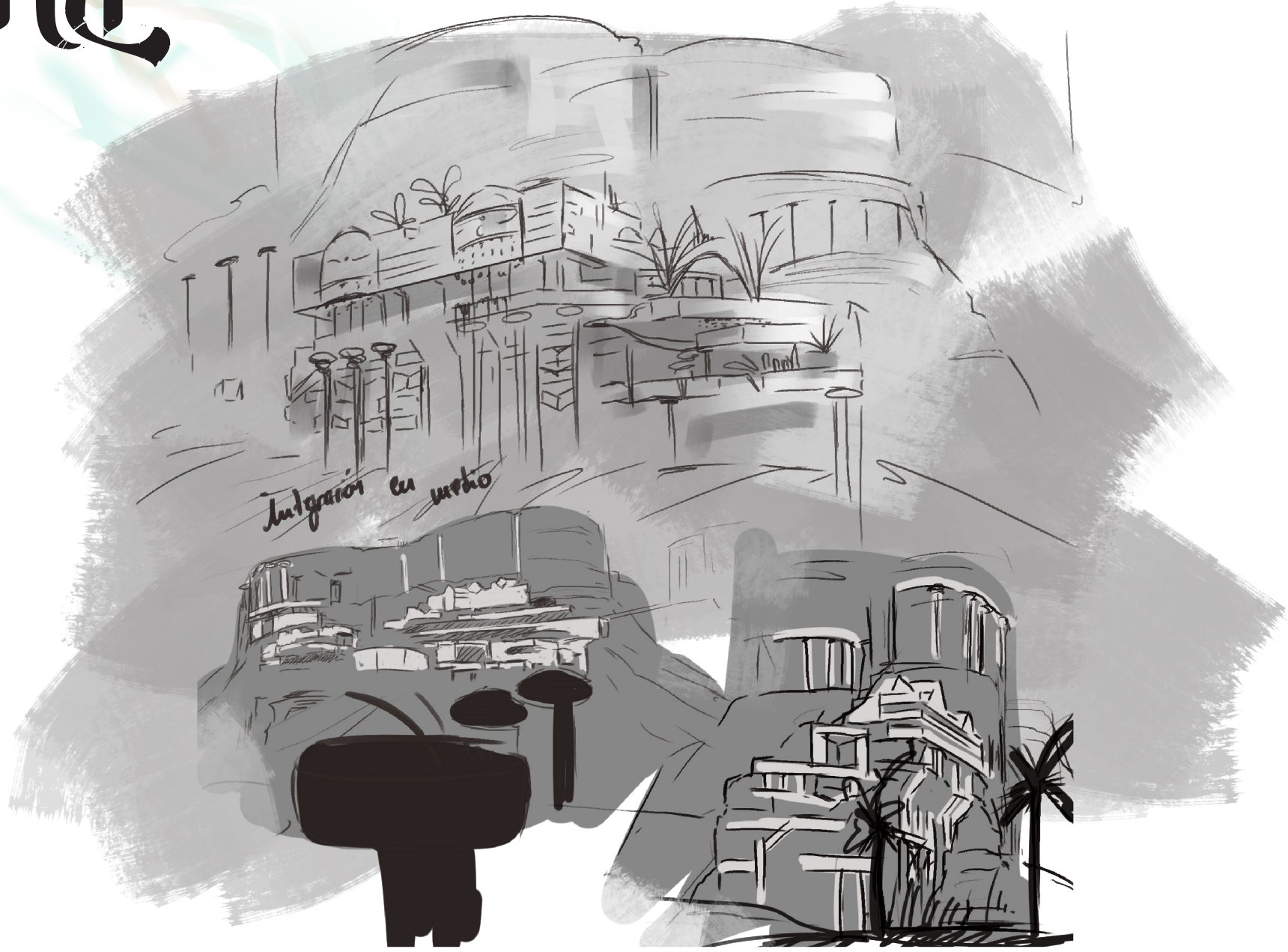




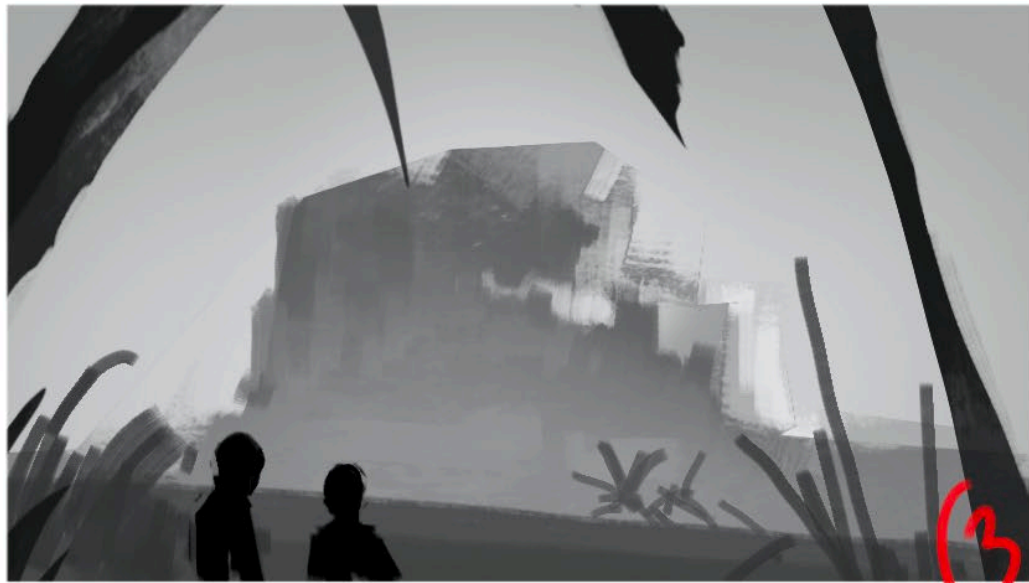
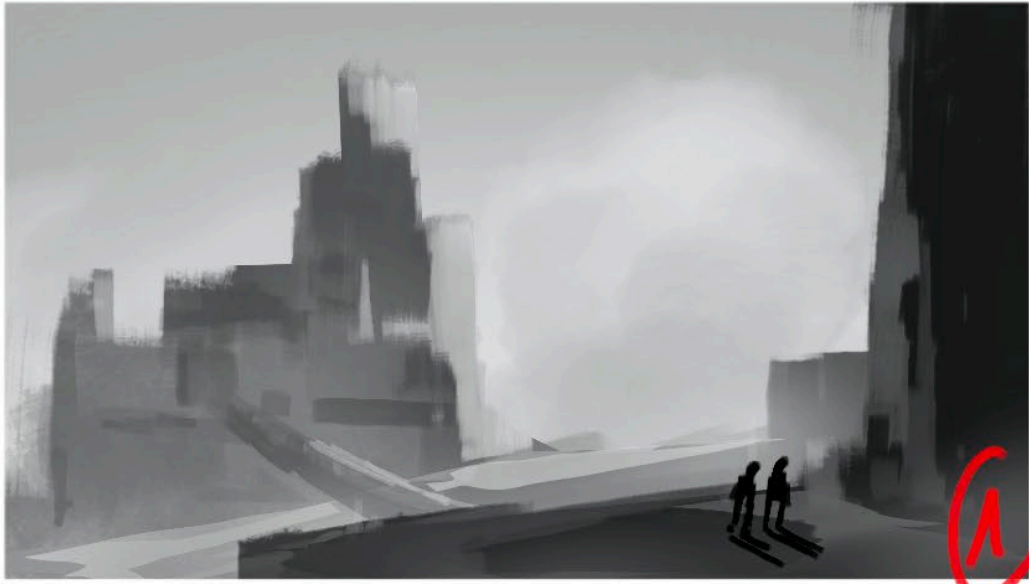


# HAZE

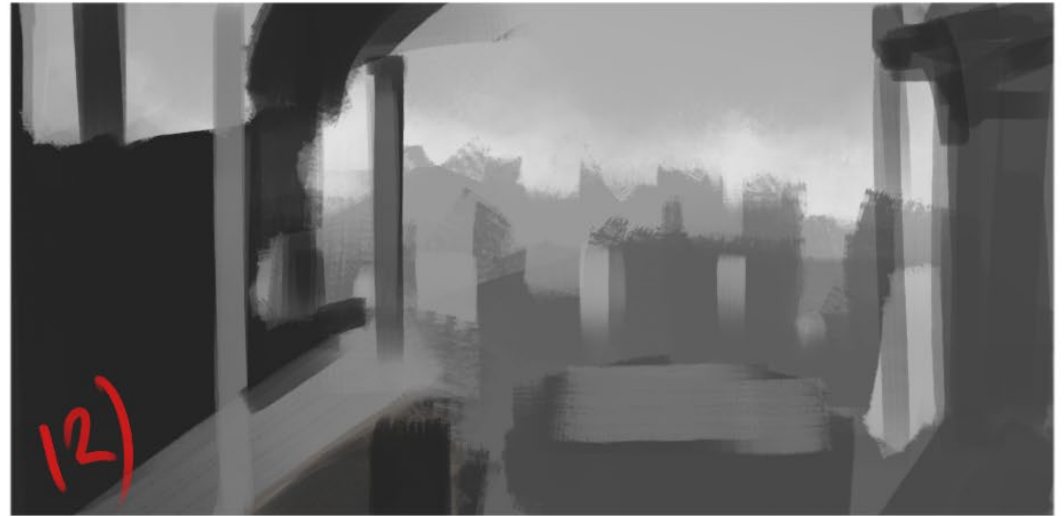
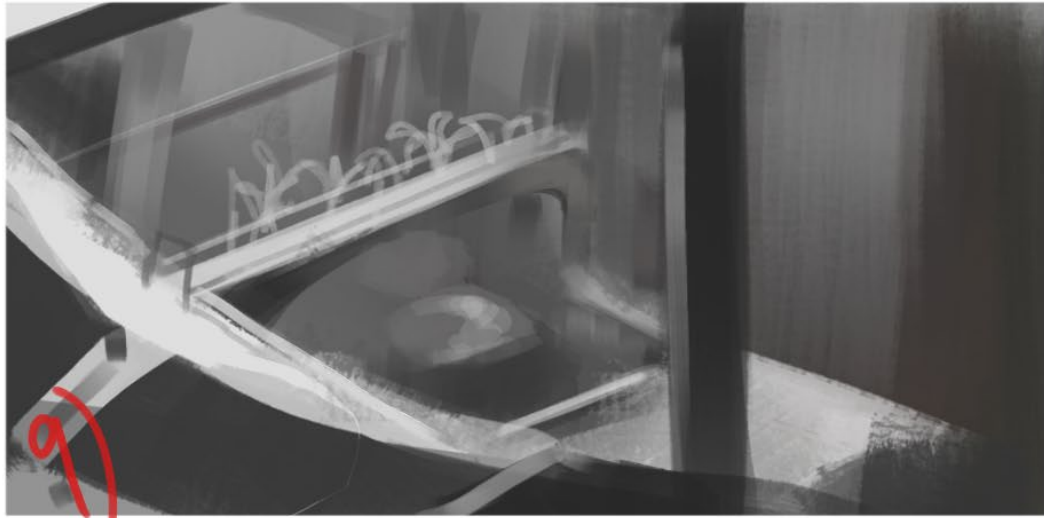
## CONCEPT ART



















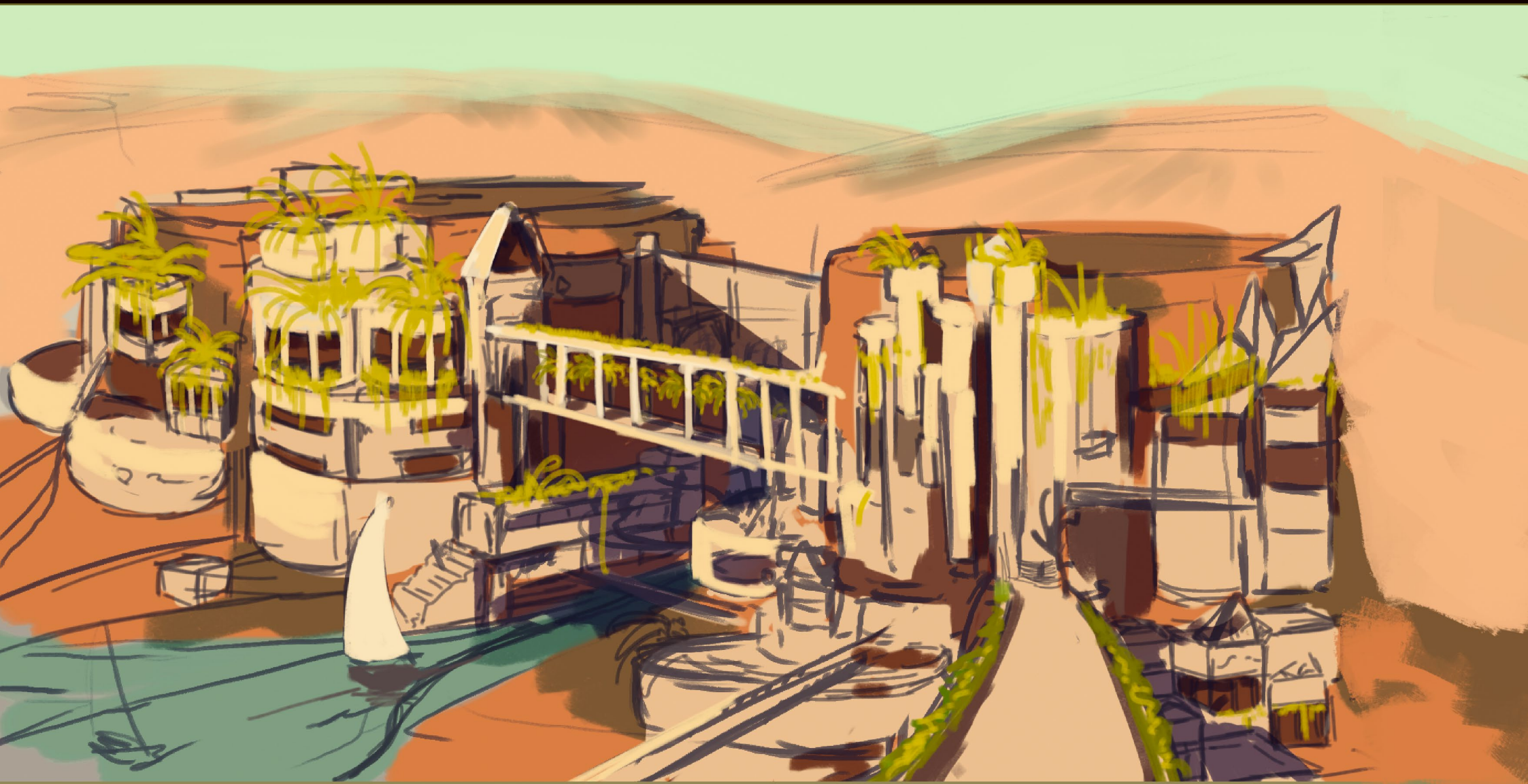
HAE



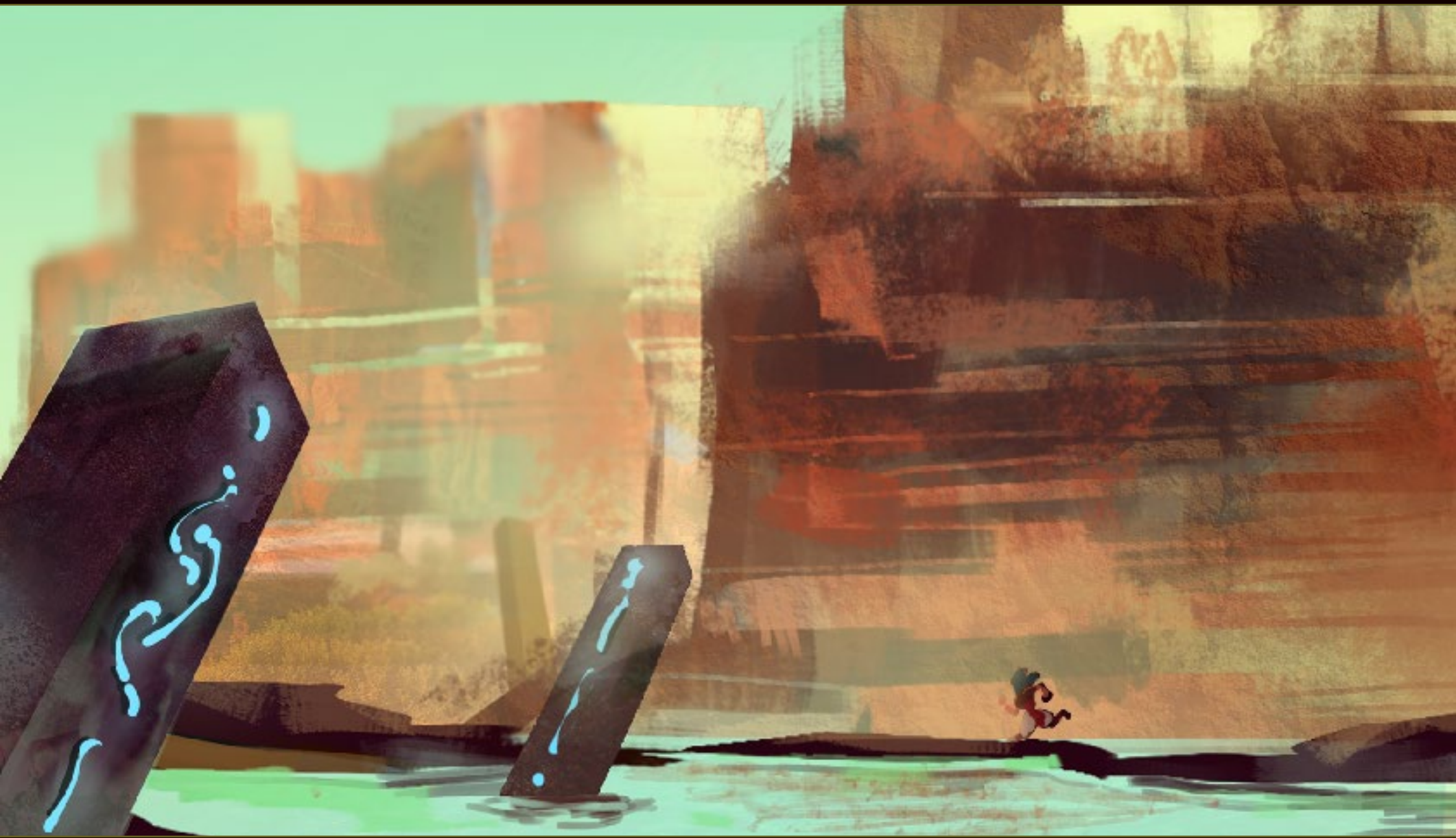
## LA IMPORTANCIA DEL COLOR

Las primeras iteraciones de color para Ashka no fueron muy satisfactorias. A pesar de que se transmitía la sensación térmica y ambiental, aún le faltaba algo de personalidad. Es por eso por lo que se enfriaron un poco las sombras y se le añadió saturación y luminancia general, resultando en una combinación de colores más carismática para la región.









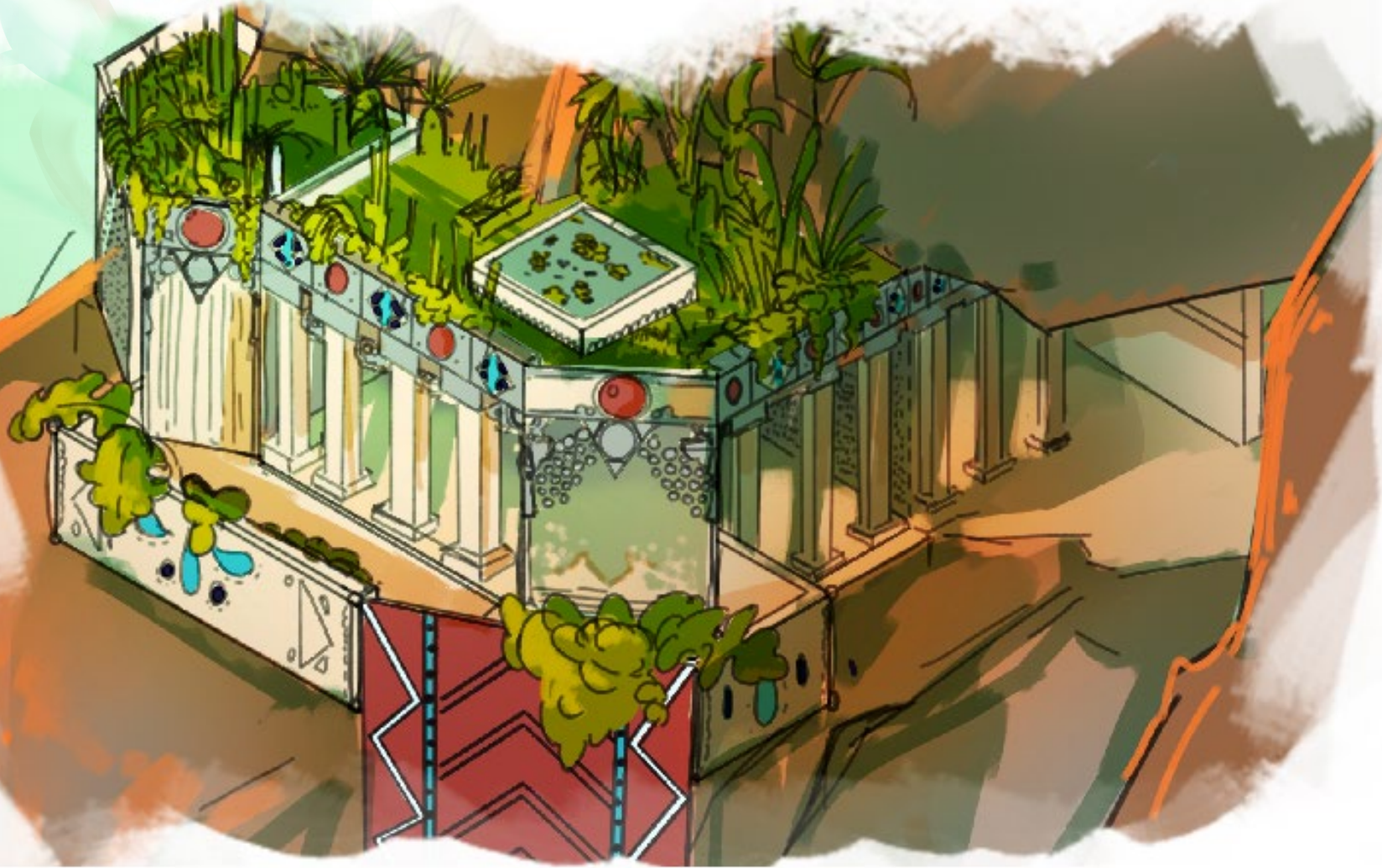
HAZE



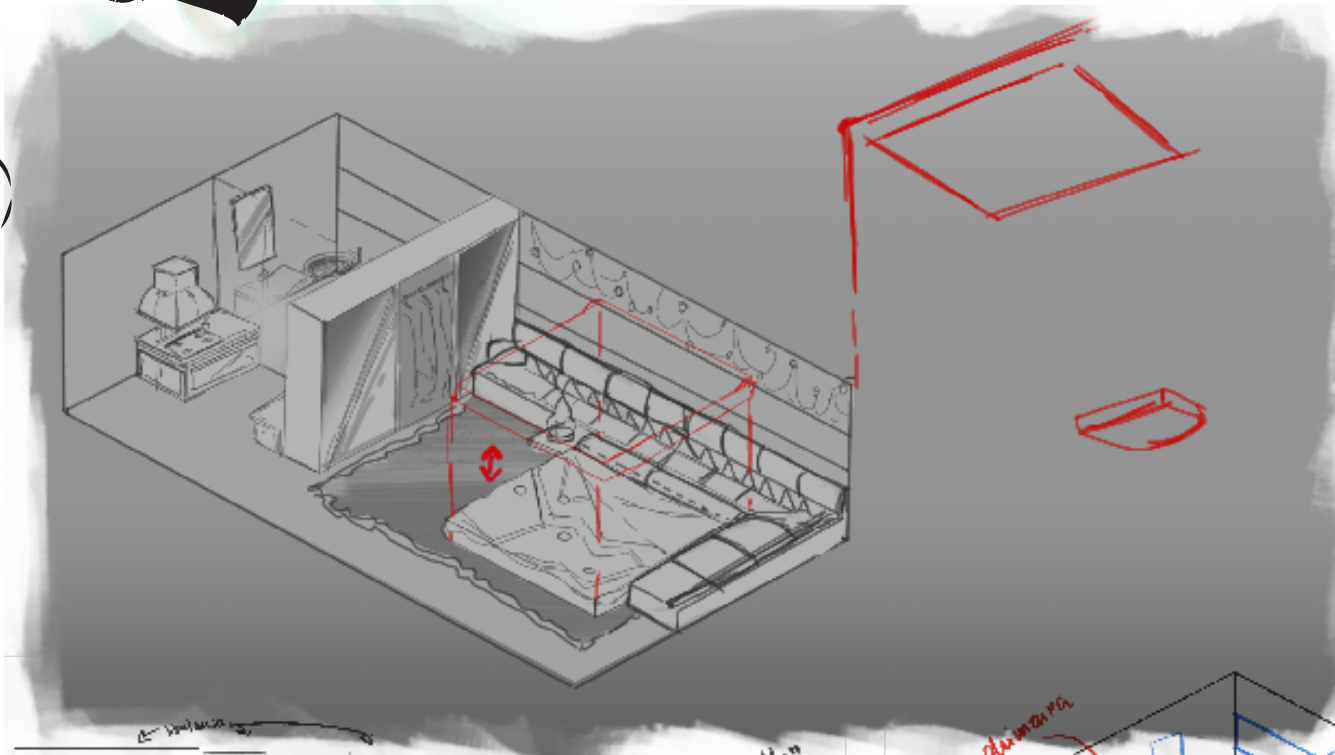


# HAZE

## CONCEPT ART

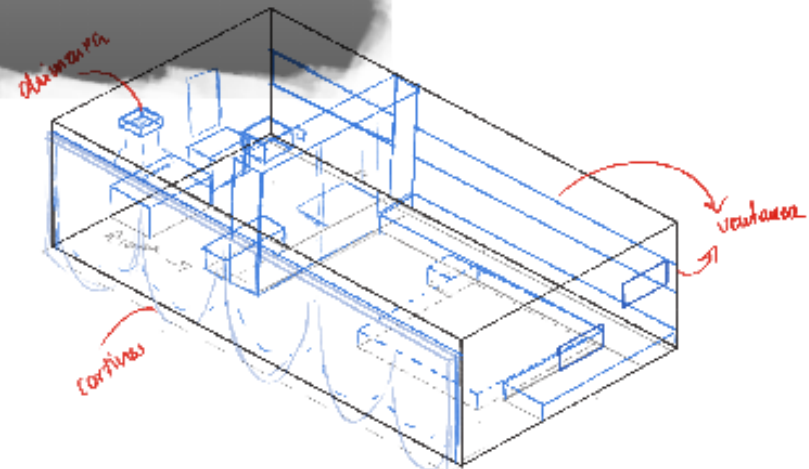






### DEL 2D AL 3D

A partir de un plano sencillo, se crea una construcción en perspectiva de uso referente. Este tipo de material es útil para la creación de un posterior modelado en 3D.



# HAZE

## CONCEPT ART

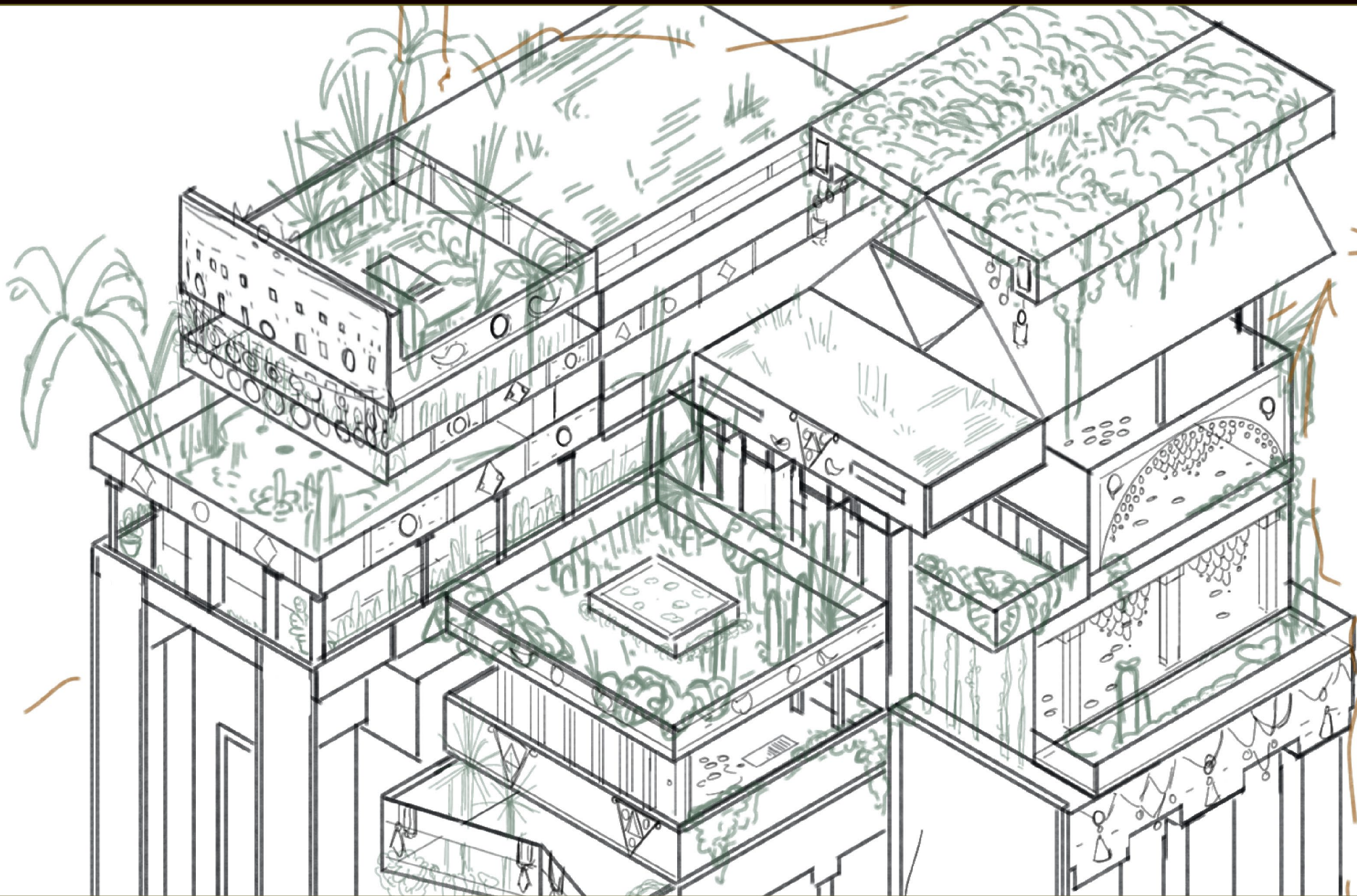


An abstract graphic consisting of several overlapping, flowing ribbons in shades of teal and brown, creating a sense of movement and depth. The ribbons are centered on the page and extend from the top towards the bottom, where they meet a dark diamond shape.

# PROCESO ARTÍSTICO

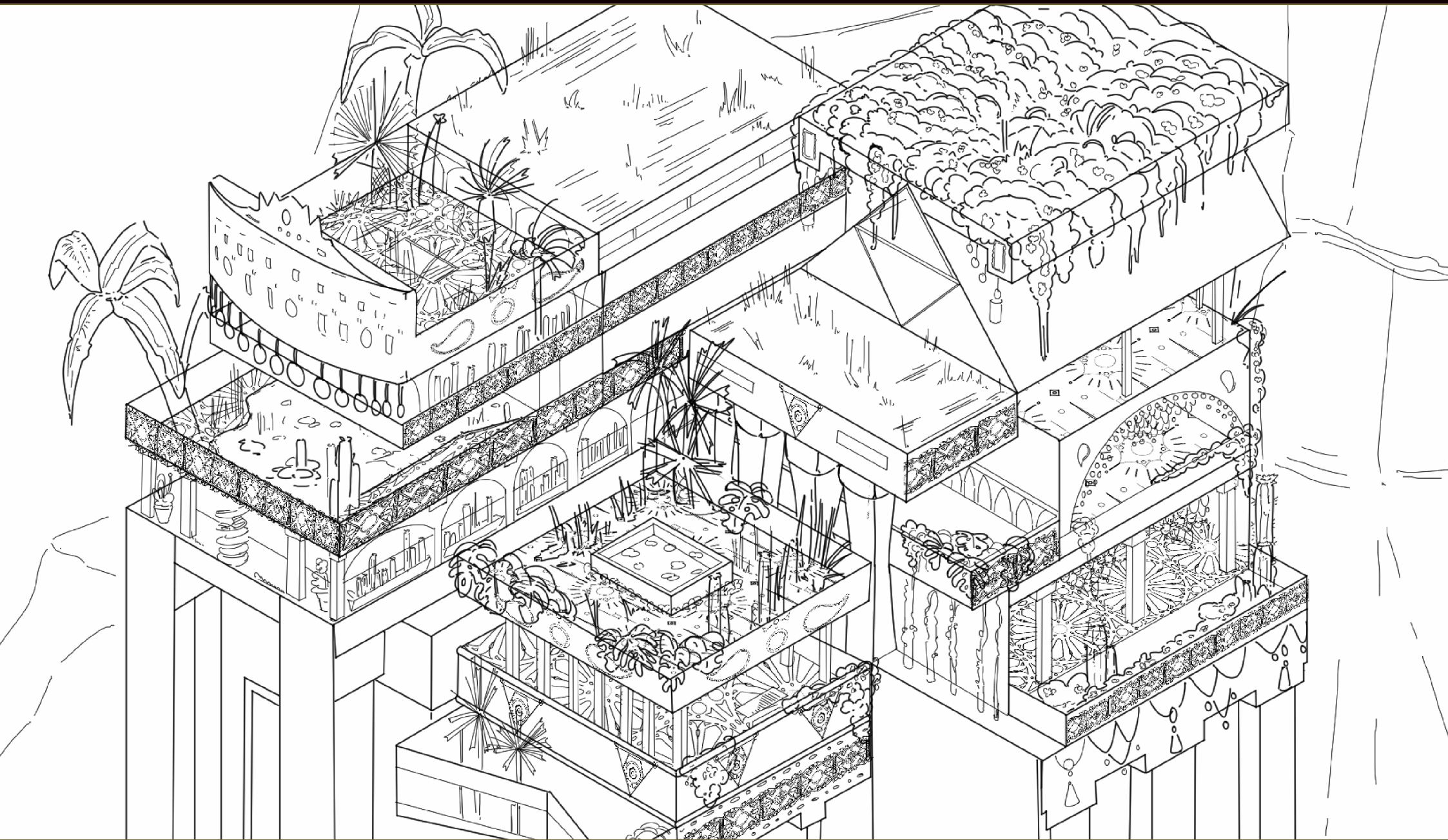
CREACIÓN DE UN EDIFICIO DE REFERENCIA





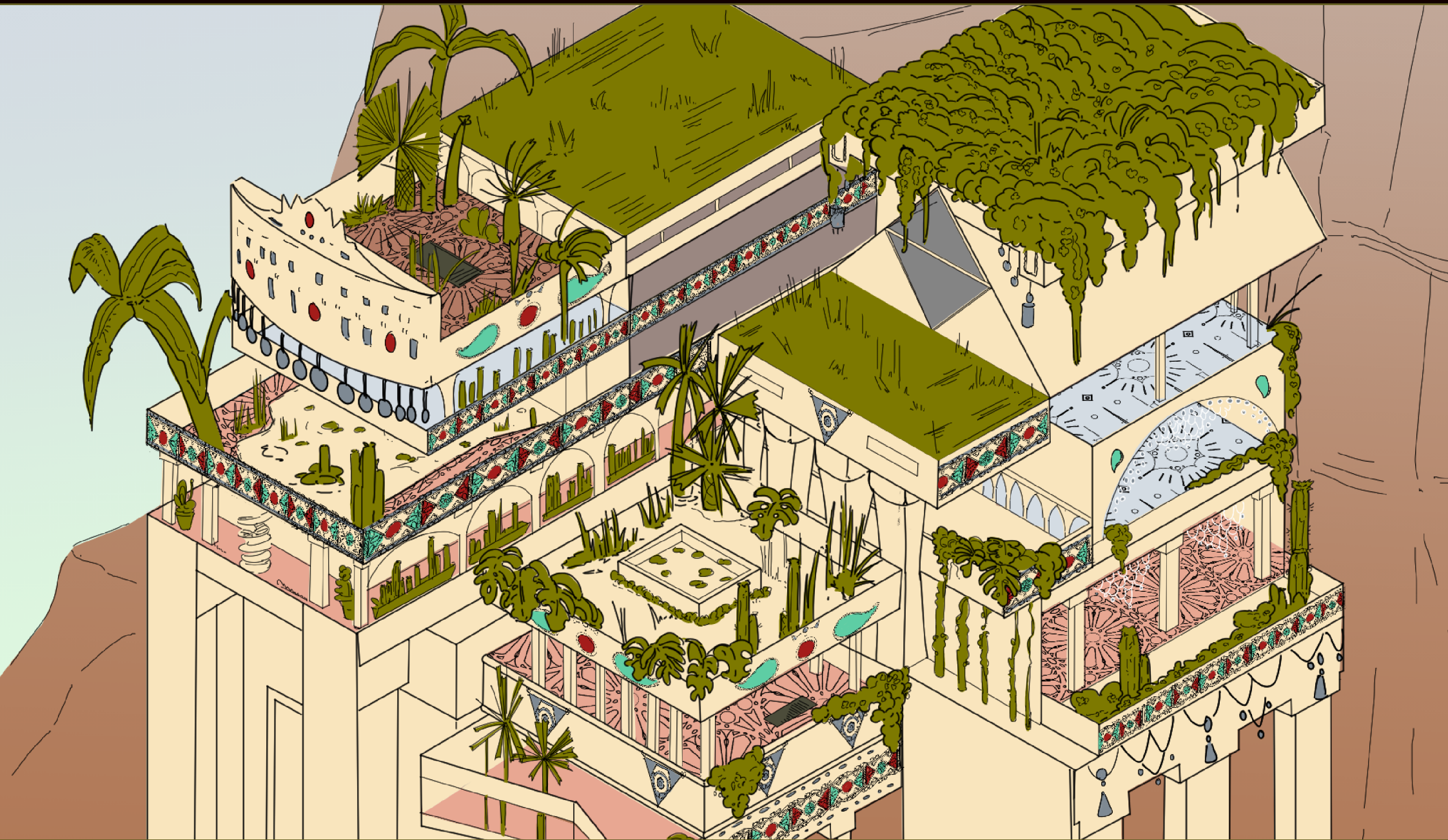
**BOCETO**



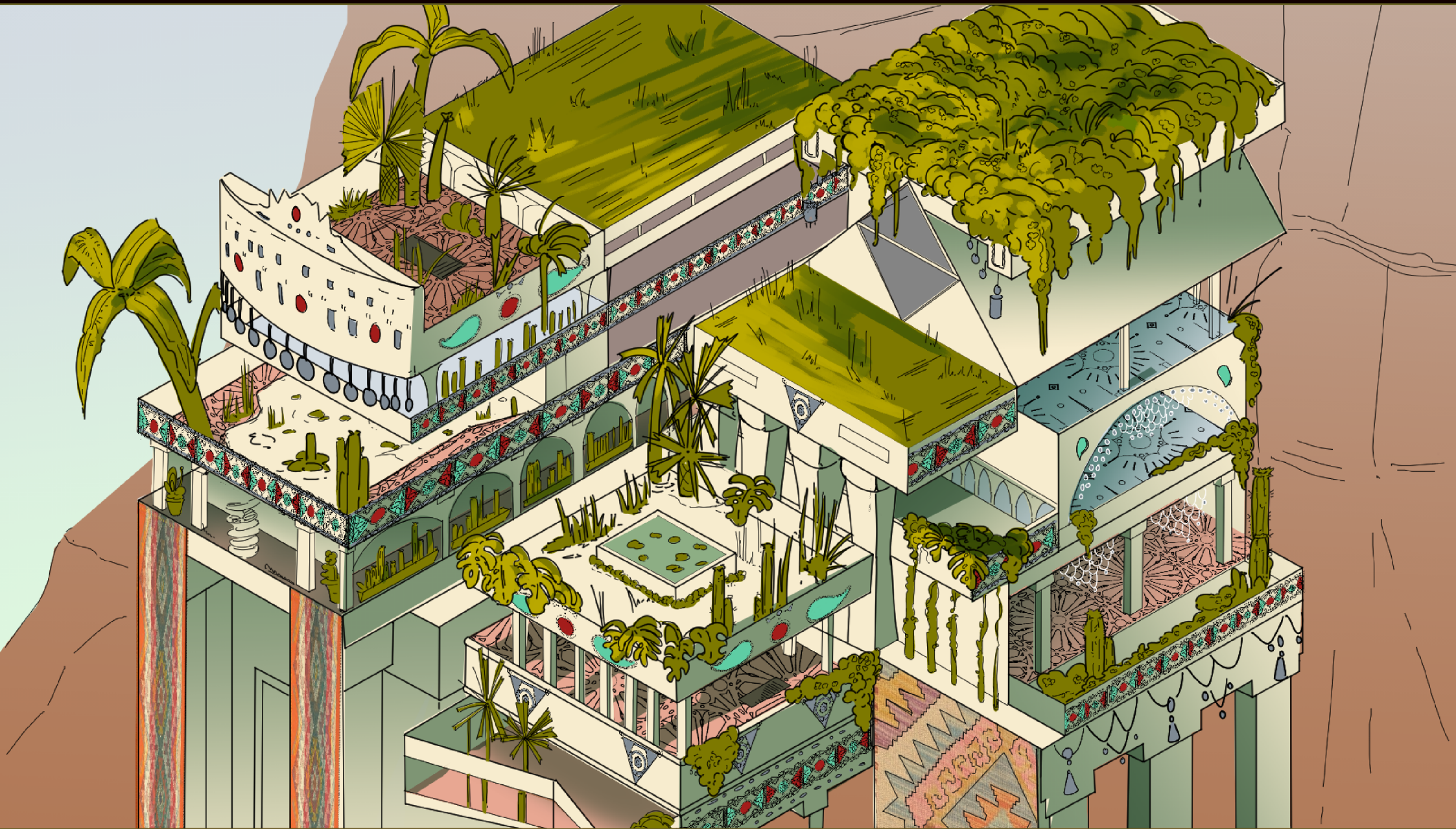


LÍNEA









**RESULTADO FINAL**





# LUCERNE

LA CIUDAD  
OLVIDADA





# HACIA LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO

En las entrañas del océano, se vislumbra una débil luz entre los infinitos bosques de algas. Se trata de Lucerne, la ciudad enterrada por las aguas. Iluminada por las tenues luces de un tiempo pasado, ahora se viste de los fríos tonos del agua y el hierro de su propia cúpula de cristal, protegiéndola de la presión del exterior.

Surcando las llanuras abisales del mar, esta ciudad se oculta del resto del mundo de la superficie, pues su propia existencia es información de alto secreto, ya que sus ciudadanos deberían estar extintos desde aquel incidente 500 años atrás...



# MOODBOARD

setting / entorno  
Natural

entorno  
construido  
por el  
hombre



HAZE

estilo de  
decoración / motivos, símbolos

"¿Quién lo hizo  
antes que nosotros?" inspiración  
artística





**TEMPERATE HOUSE, DECIMUS BURTON  
LONDRES, 1863**



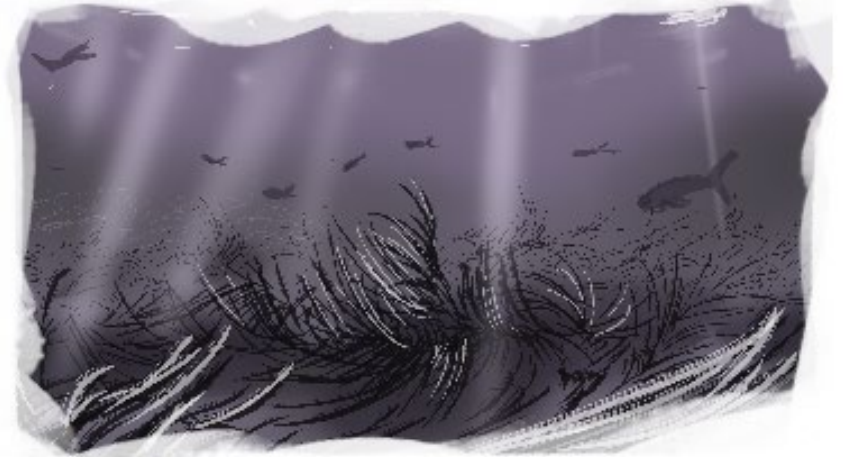
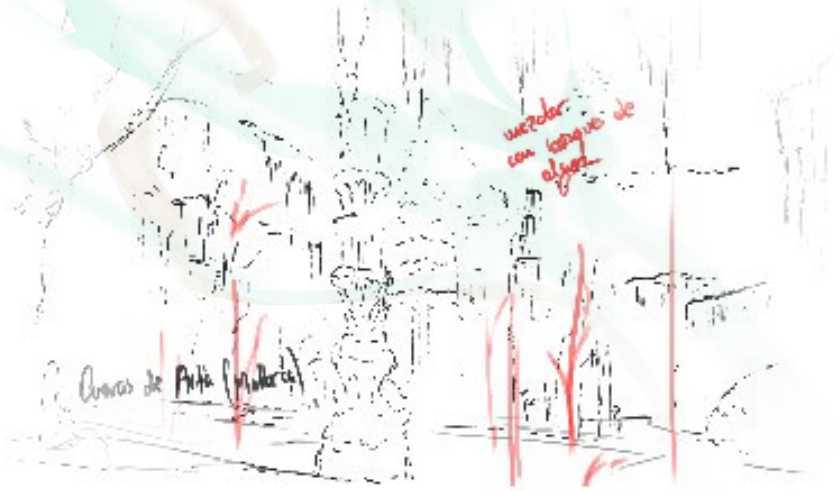
**PALACIO DE CRISTAL, RICARDO VÁZQUEZ  
MADRID, 1887**



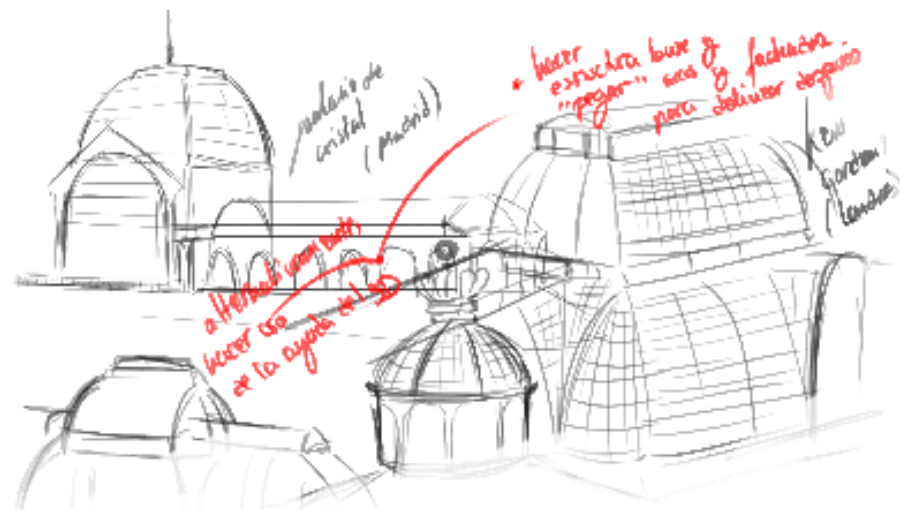
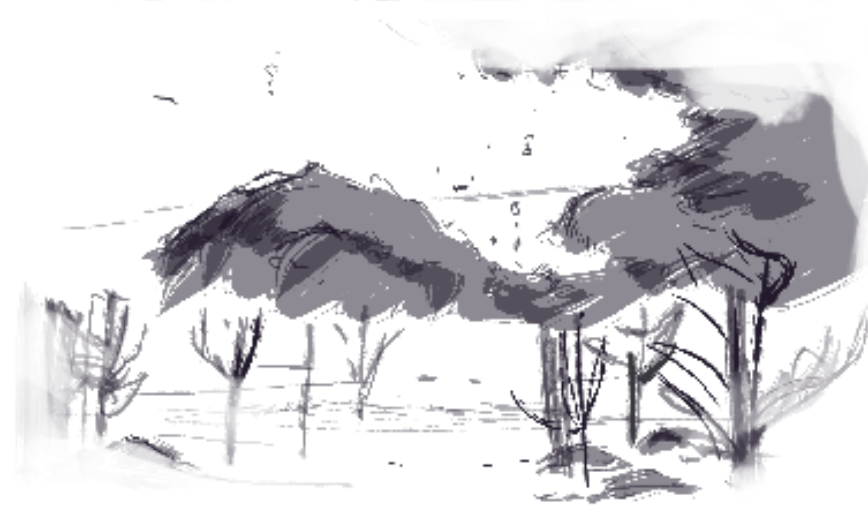
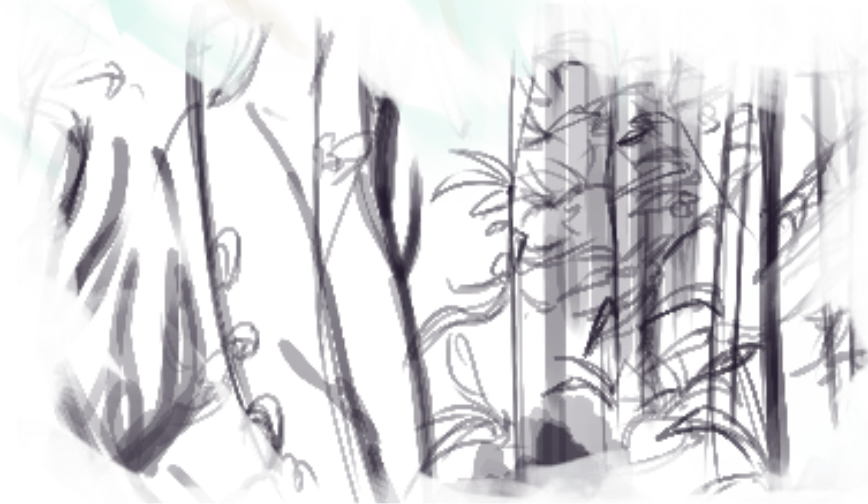
**OLD ENGLAND BUILDING, PAUL SAINTENOY  
BRUSELAS, 1899**



**CASA TASSEL, VÍCTOR HORTA  
BRUSELAS, 1894**



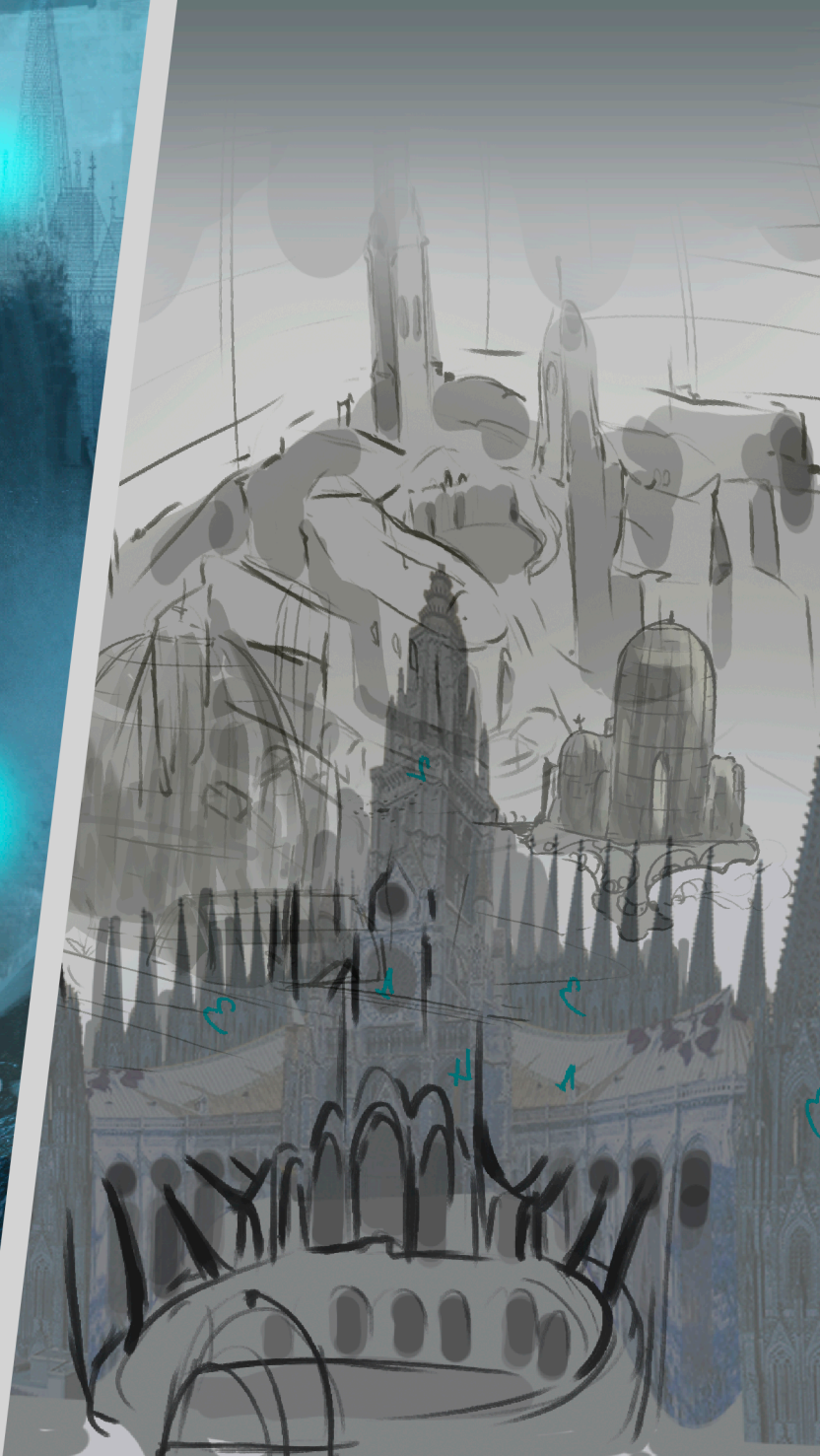






# LUCERNE

CONCEPT  
ART



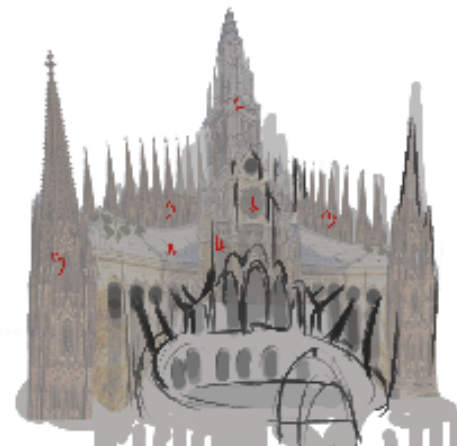
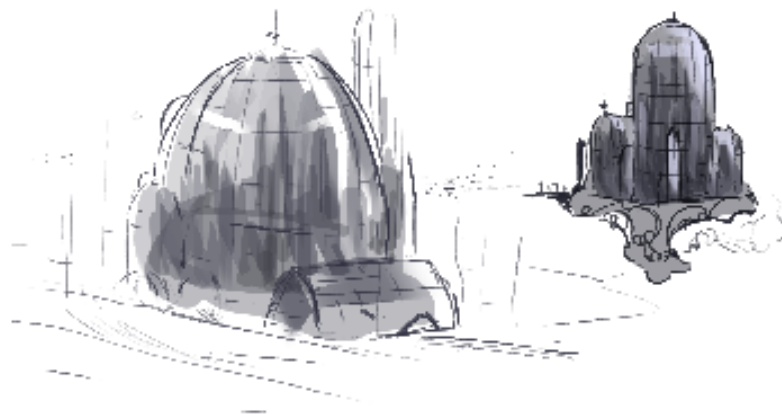
HAZE



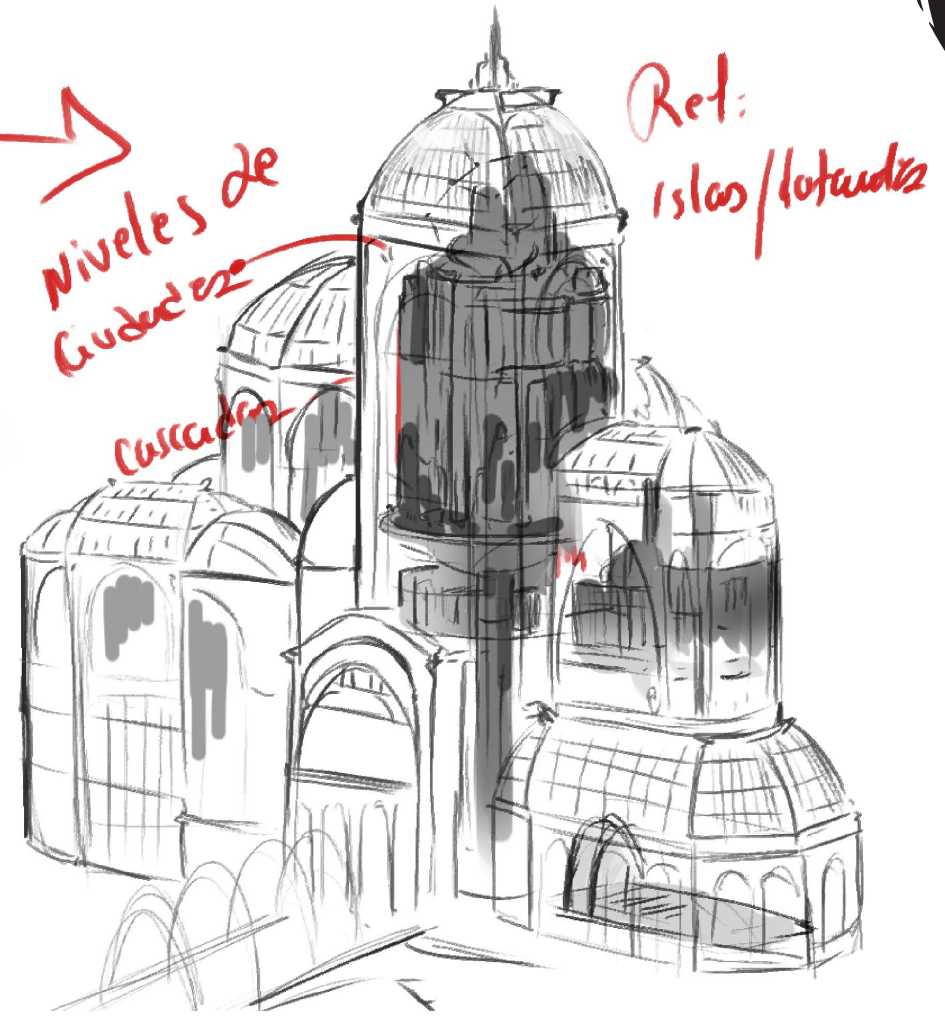


### TRANSMITIR UN ESTADO DE ÁNIMO

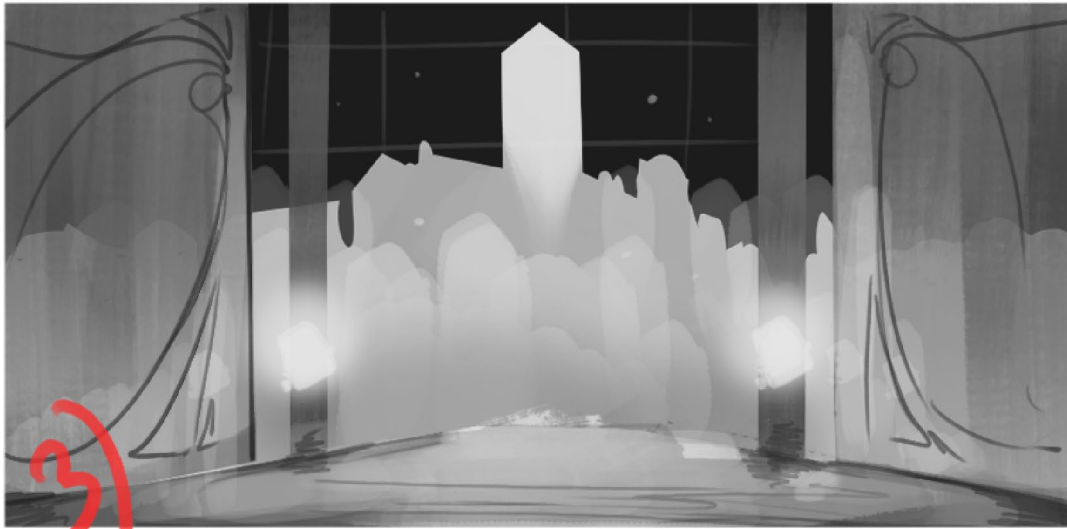
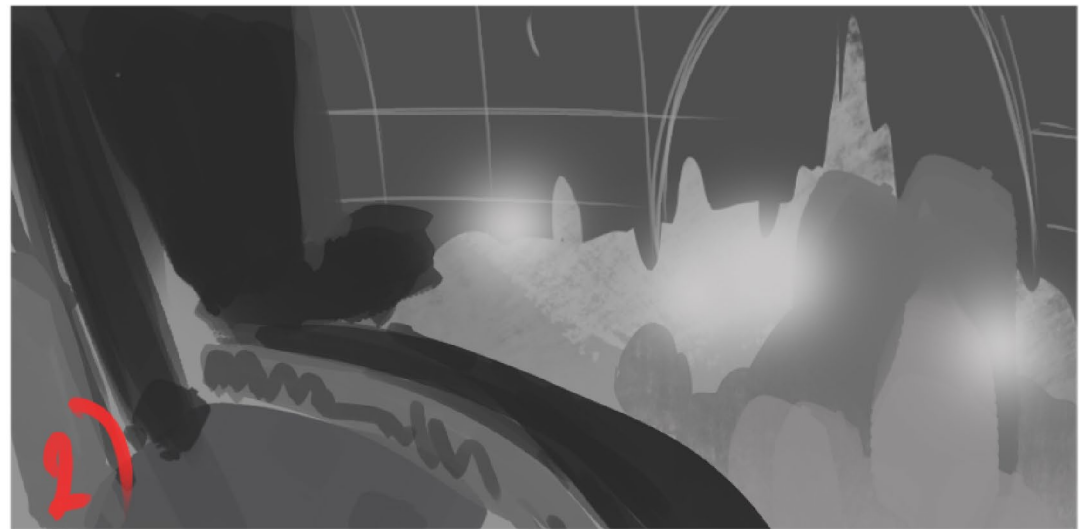
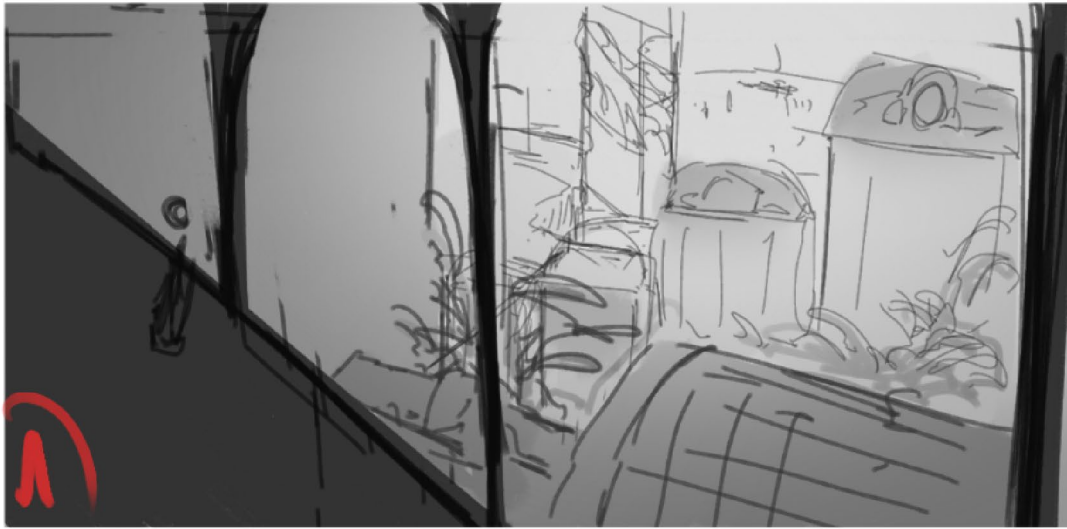
Las sensaciones que describen Lucerne recaen sobre cada uno de los elementos y conceptos que componen el lugar. Desde su cúpula de cristal y sus edificaciones, hasta la iluminación tenue que caracterizan la ciudad pasando por su fría paleta de color, dotando de una personalidad única.

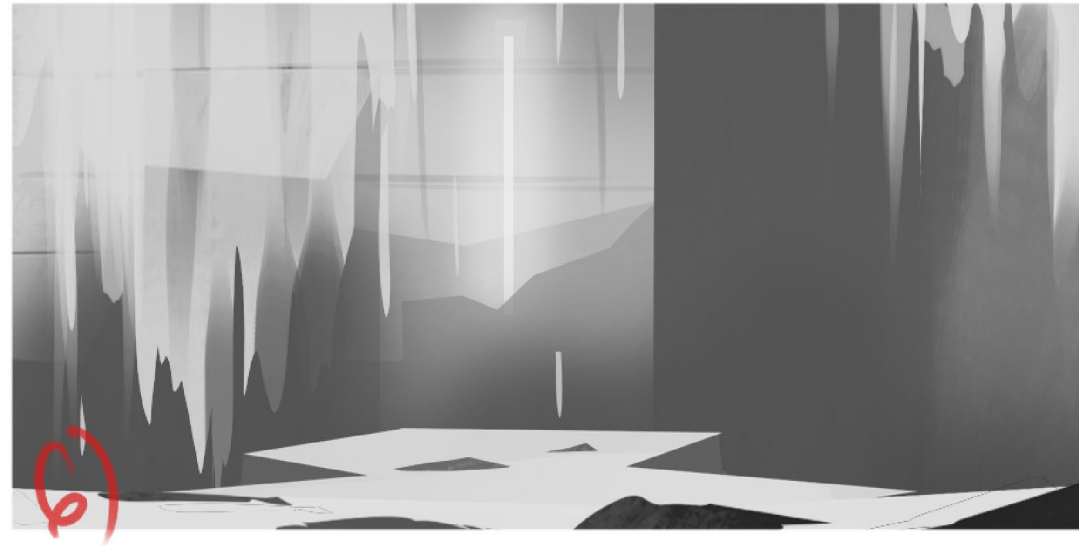
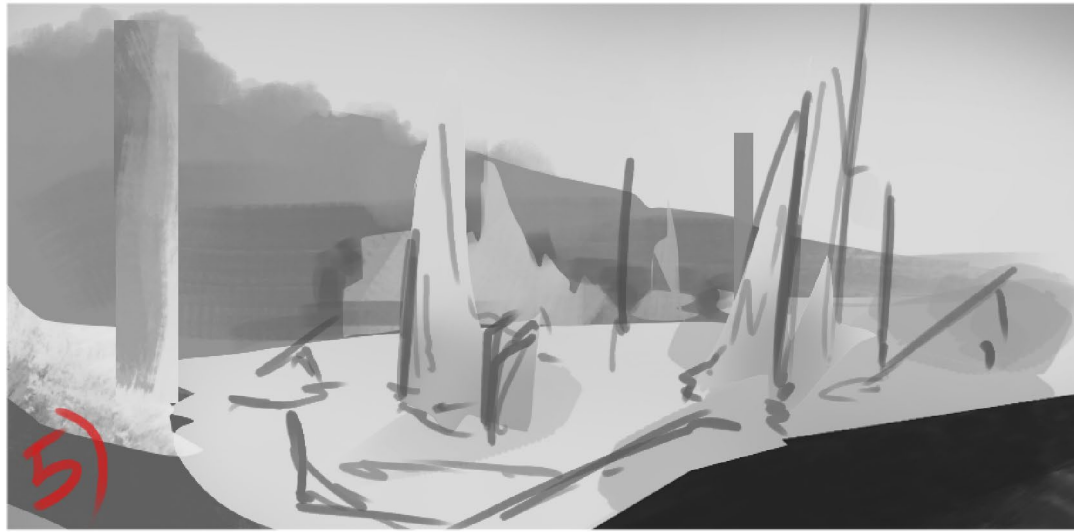


- cajón de exhibición  
#1 + práctica de  
silveta*
- 1- Notre Dame (París)
  - 2- Santa María de Toledo
  - 3- Hofe Domkirche (Colonia)
  - 4- Abadía de Westminster (Londres)











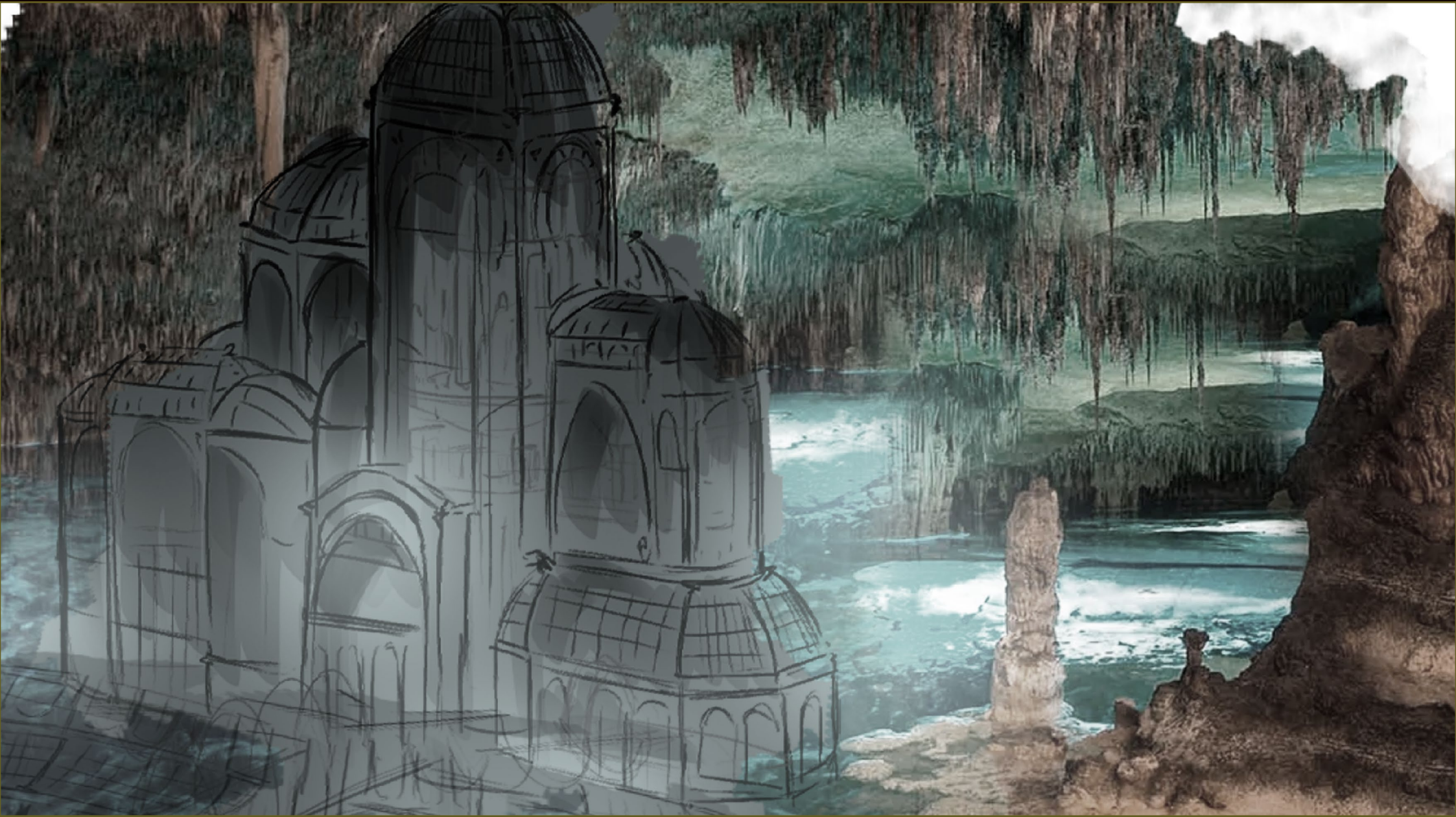


HAE

# SOBRE EL PHOTOBASHING

Esta técnica es una herramienta muy útil para los concept artists que buscan ideas rápidas sin necesidad de abusar del pincel. En los concepts primerizos para Lucerne no se estaban consiguiendo los resultados deseados que se idearon para el concepto inicial, así que se hizo uso de la mezcla de fotos (propias y de repositorios fotográficos online) para entrar en un proceso de ensayo y error hasta conseguir el ambiente deseado.







# HAZE

## CONCEPT ART

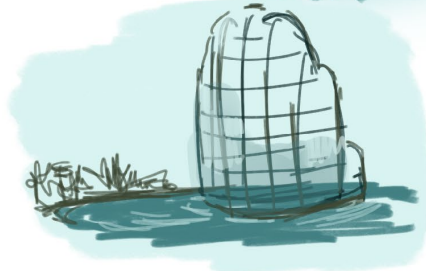
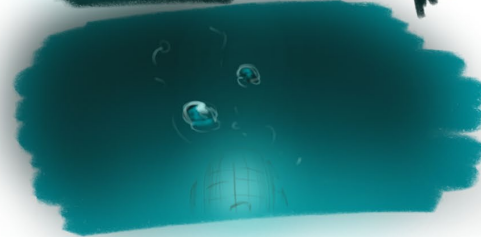
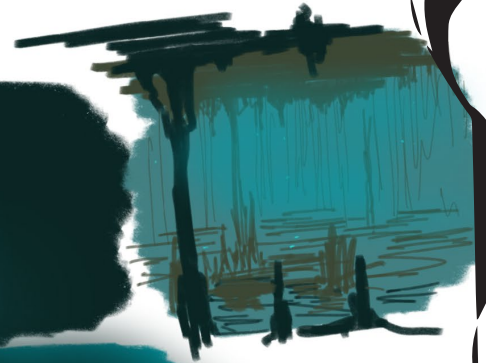
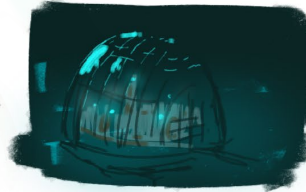


Asinha  
paleta

Contraste  
de tons



Lucome  
paleta  
+ test  
de luminosidade





# HAZE

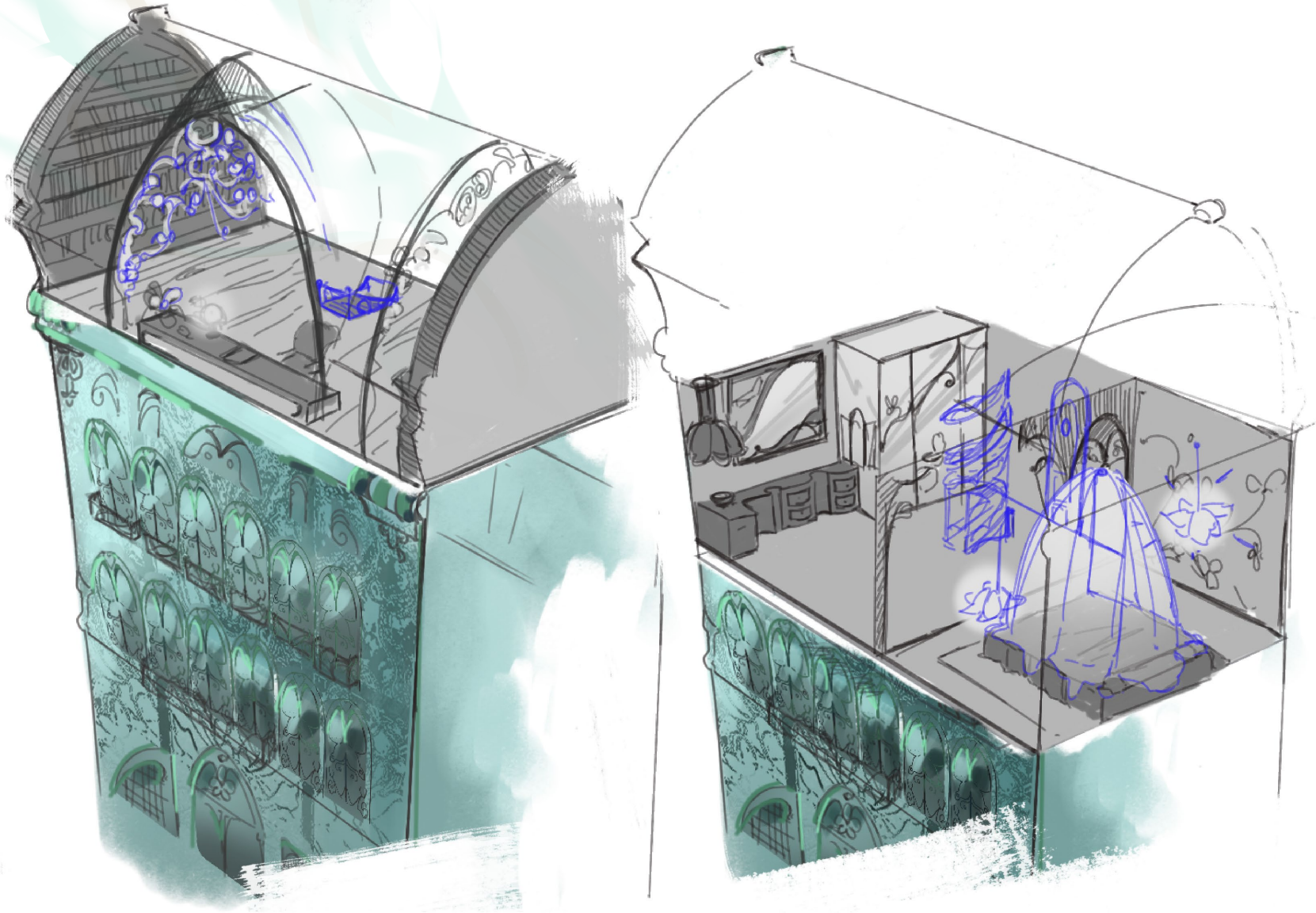
## CONCEPT ART





# HAZE

## CONCEPT ART



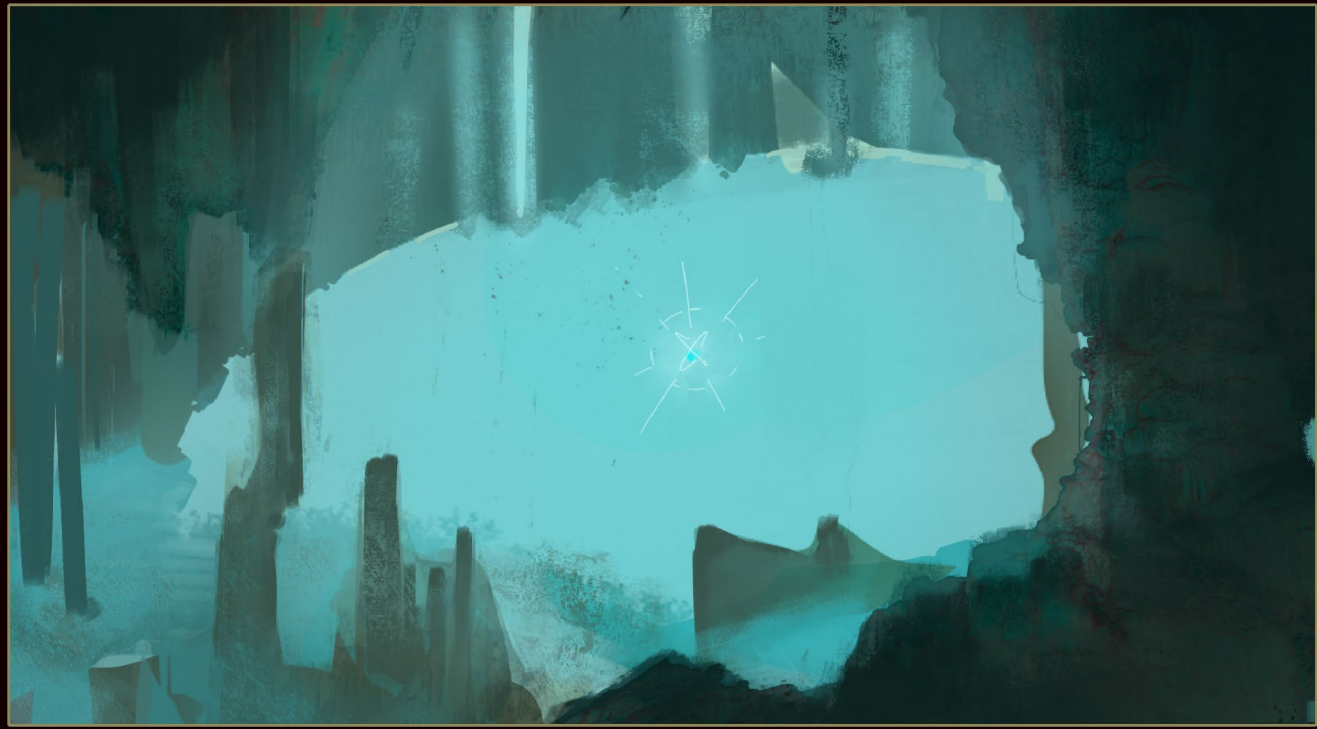
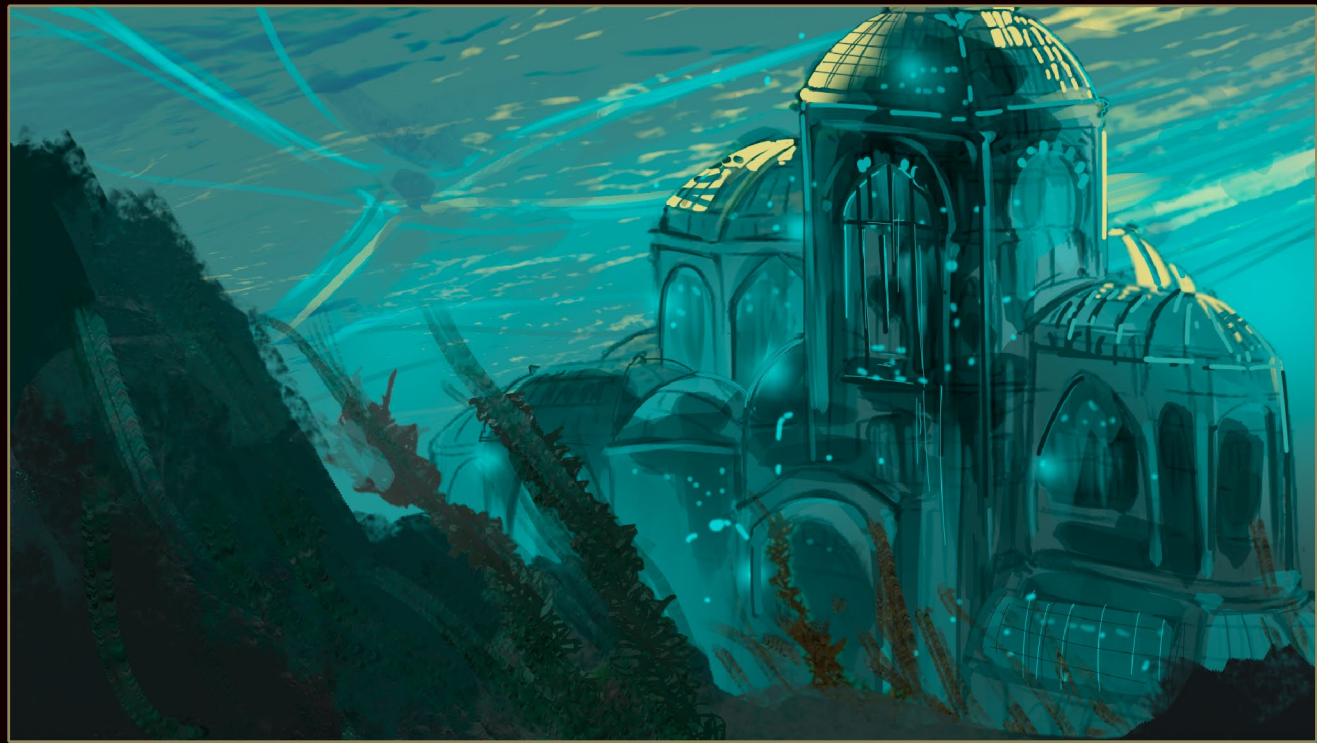


# HAZE

## CONCEPT ART





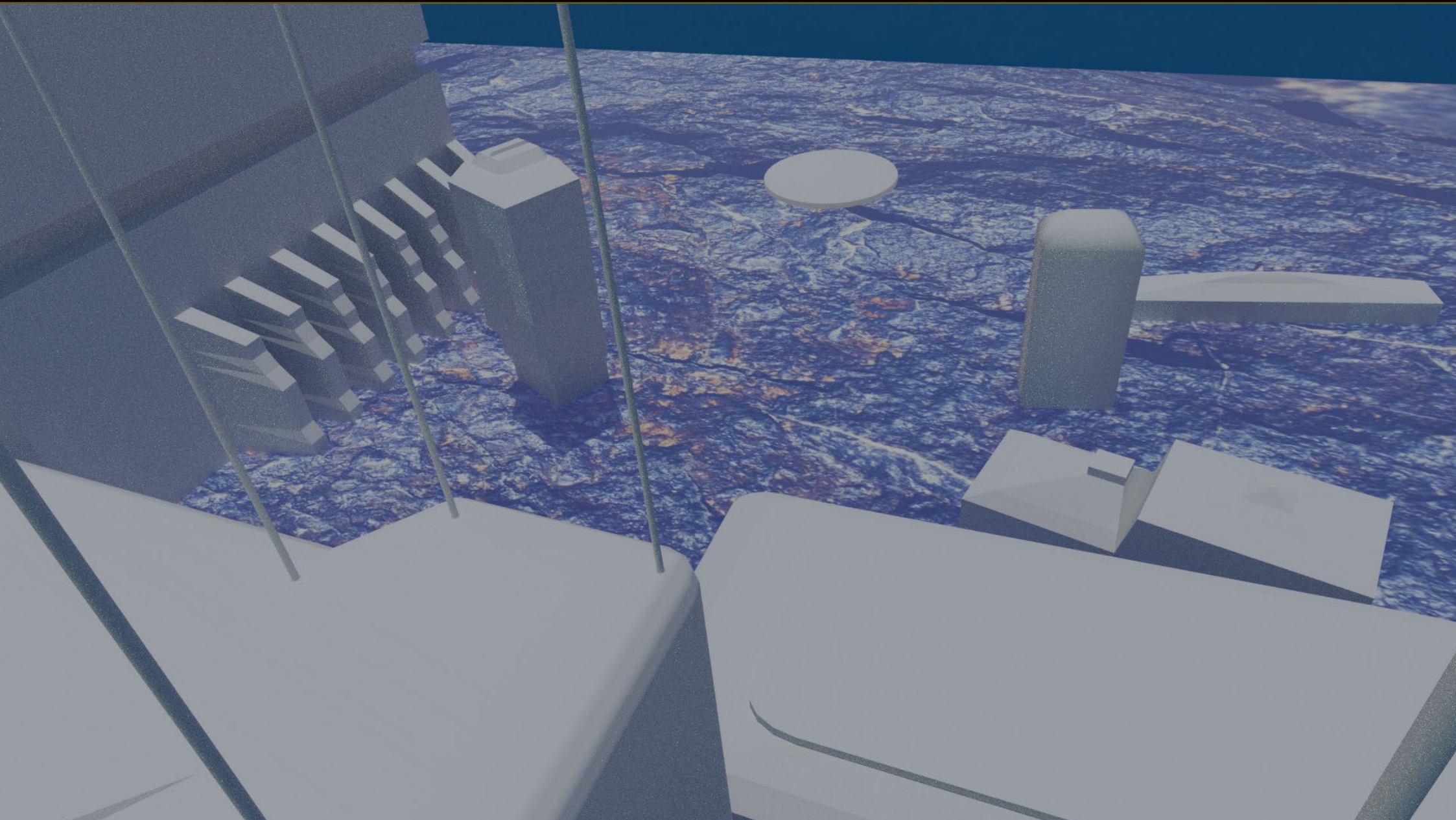






# PROCESO ARTÍSTICO

CREACIÓN DE UN KEY ART PARA UN VIDEOJUEGO



**BOCETO EN BLENDER**





**TEXTURIZADO EN PHOTOSHOP**





**ILUMINACIÓN**





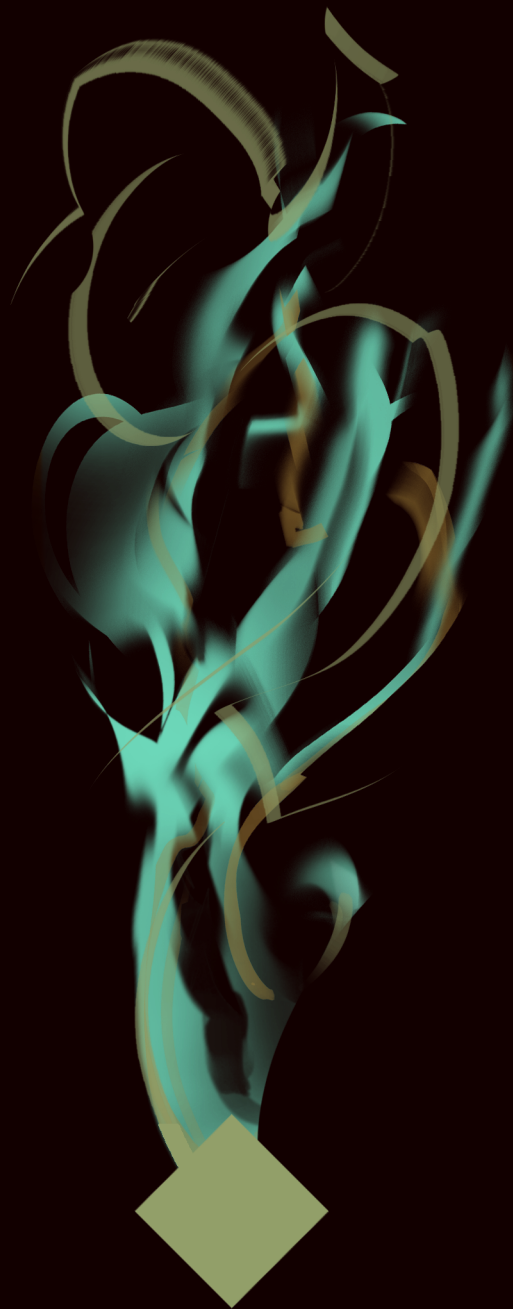
**RENDER**





**RESULTADO FINAL**





# AGRADECIMIENTOS

A María, por tener una paciencia infinita con nosotras y nuestras dudas.

A Didi, por compartir este viaje conmigo y compartir esta experiencia en equipo.

A mis padres, por darme libertad y motivarme a hacer aquello que me apasiona.

A Raúl, por hacer de mi vida un viaje más emocionante.

A Laura y Mel, por escucharme siempre que lo necesito.

A Clara, por mostrarme el mundo de los videojuegos y llenar mi infancia de risas.



