

TFG

ARTBOOK OF SOMNIUM
“CONCEPT-ART” PARA UN VIDEOJUEGO

Presentado por Alba Castaños Ángel
Tutor/a: Miguel Vidal Ortega

Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El proyecto que se presenta es una creación de un artbook o libro de arte para un videojuego de plataformas donde se recogerán los diseños de personajes y fondos tanto a nivel de boceto como ilustraciones con un mejor acabado. La finalidad de este proyecto es, posteriormente, presentarlo a una compañía de videojuegos para que se pueda llevar a cabo.

PALABRAS CLAVE

- Videojuego
- Concept-art
- Libro de arte
- Fondos
- Plataformas

SUMMARY

The project we are representing here is a creation of an artbook for a platforms videogame, in which there are shown designs of characters and backgrounds, from the sketch to the last result. The purpose in the creation of this book is submitting it in a future to a videogame's company to make it possible.

KEYWORDS

- Videogame*
- Concept-art*
- Artbook*
- Backgrounds*
- Platforms*

AGRADECIMIENTOS

Le doy las gracias a mi hermano Borja Castañosa, sin él jamás me habría adentrado en el mundo de los videojuegos, a mi amiga Melania Ogalla por todas esas horas en su casa descubriendo nuevos mundos digitales y por haberme tendido la mano en este proyecto y finalmente a mi tutor, Miguel Vidal, por esa paciencia que ha tenido conmigo y haberme ayudado en todo lo que ha podido.

INDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	6
1.2 Teorización sobre los videojuegos.....	7
1.2.1 Juegos de Plataformas.....	8
2 OBJETIVO Y METODOLOGÍA	9
3 REFERENTES	10
4.1 Final fanstasy 9.....	10
4.2 Child of light	10
4.3 Rayman	11
4.4 Monkey Island	12
4.5 Hayao Miyazaki	13
4 PROYECTO PERSONAL	14
5.1 Historia.....	14
5.2 Personajes.....	15
5.2.1 Albor.....	15
5.2.2 Vespertina.....	16
5.2.3 Jimmy Long Gold.....	17
5.2.4 Satres.....	18
5.3 Entornos y niveles.....	20
5.3.1 Primavera.....	21
5.3.2 Verano.....	22
5.3.3 Otoño.....	23
5.3.4 Invierno.....	24
5.3.5Limbo.....	25

6 DESAROLLO TÉCNICO.....	25
6.1 Proceso de investigación.....	25
6.2 Fase de abocetado.....	26
6.3 Retoque digital.....	29
6.4 Maquetación final.....	32
7 CONCLUSIONES.....	35
8 BIBLIOGRAFÍA.....	36
9 WEBGRAFÍA.....	37
10 ANEXOS.....	38
11 INDICE DE IMÁGENES.....	38

1. INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto surgió a partir de un concurso que encontré navegando por la web en la página oficial de una escuela de creación de videojuegos, en él pedían los pre-diseños artísticos de un videojuego personal bajo el lema de la igualdad de género. Como premio final se otorgaba al ganador una beca para estudiar en esa misma academia. Lamentablemente no pude participar en semejante concurso por falta de tiempo, sin embargo ya estaba implantada en mi la curiosidad de la creación artística del juego digital, la idea de diseñar entornos y personajes de mi propio videojuego me rondaba y a pesar de que intenté aplacarla no pude acabar con ella, así que aprovechando que mediante el trabajo final de grado se puede llevar a cabo un proyecto de esta índole decidí no dejar pasar la oportunidad.

Sopesé que la mejor manera para recopilar todos los diseños y *concept art* era crear un artbook de mi propio videojuego, ya que me permitía tanto mostrar mis bocetos más sencillos y básicos como enseñar las complejas ilustraciones acabadas, tanto como de entornos como de personajes.

Lo cierto es que aunque haya decidido adentrarme en el amplio mundo de la creación de un videojuego no es una idea que me haya surgido de la nada. Realmente desde bien pequeña he sentido fascinación por este género, que, aunque sea considerado por la sociedad como mero entretenimiento, para muchas personas significa algo más que eso, algo más que pasarse las horas delante de una pantalla o un televisor, la mezcla de historia, aventura, exploración de mundos, personajes carismáticos todo ello por descubrir bajo las manos y la habilidad del usuario unidas a lo que el motor de la consola te ofrecía, toda esa acumulación hace que los videojuegos sean un verdadero arte.

Dejando aparte el vínculo entre humano y máquina y el lado lúdico que ofrece los juegos digitales, los videojuegos pueden ayudarnos o incluso servir como experimentación social en relación al comportamiento humano haciéndonos sentir o percibir emociones en situaciones que no hemos vivido ni probablemente viviremos nunca.

Por eso creo que una de las mejores formas de contar una buena historia es a través de un videojuego, ya que nosotros somos la mano que guía al protagonista a través del argumento, si bien ese argumento ya está prediseñado, el juego nos da la falsa ilusión de que el protagonista está bajo nuestra protección y que somos los responsables de guiarlo y ponerlo a salvo, esa empatía hacia el personaje hace que la historia tenga mucho más peso en nosotros, como dice Hironobu Sakaruchi.

“Lo más importante es crear una historia que involucre al jugador, que cuando apague la consola siga pensando en el juego”

Considero a Sakaruchi como uno de los mejores cuentacuentos de la actualidad, con anterioridad ya he comentado que los videojuegos eran algo más que puro entretenimiento, me refería precisamente a la mezcla entre narración con la que dota este hombre a sus juegos sumándole además su particular visión de los mundos que crea, lo que hace que me embarque actualmente en este proyecto.

1.2 TEORIZACIÓN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Mucho ha llovido desde que en la industria de los videojuegos se crease el que sería considerado como el primer juego digital de la historia, *el Tennis for Two* un sencillo juego de los años 60 que simulaba una partida de tenis entre dos participantes. Sin embargo fue en los 70 cuando realmente arrancó esta industria, con la creación de las máquinas recreativas los videojuegos se popularizaron y abarcaron mucho más público que en un comienzo. Fue el juego *Pong* la pieza definitiva para que la industria extendiera. Este juego en lugar de recrear una partida de tenis simulaba una de ping pong, mantenía la misma dinámica que su antecesora sin embargo el *Pong* consiguió la fama y con ella la divulgación del género. Hoy en día con una industria tan potente como la que abarca el mercado actual parece casi ficticio que solo hayan pasado 40 años de aquellos videojuegos primitivos.

No podemos hablar de los videojuegos y pasar por alto todo el diseño artístico que lleva detrás, el denominado como *concept art*.

Podemos definir *Concept art* como una forma de ilustración cuya finalidad son representar los diseños y apariencia visuales de películas, videojuegos, animación o libros antes de su puesta en el producto final. También nos podemos definir al *concept art* como “el proceso de desarrollo visual” ya que engloba desde los bocetos más básicos como las ilustraciones acabadas. Este término ha sido adoptado por la industria del videojuego, sin embargo ya era utilizado por la animación desde los años 30.

Los juegos digitales no solo han evolucionado en cuanto a gráficos y estética sino que además, gracias a la creatividad de los desarrolladores se ha abierto un gran abanico de géneros como lo de plataformas, lucha, shooters¹, de carreras, *survival horror*²... y no solo hay una amplia gama donde elegir sino que además cada uno de estos géneros tiene su propio subgénero.

¹*Shooters*: O videojuegos de disparos, tiene la característica de ser en primera persona

² *Survival horror*: Es un género de videojuego de tipo terror, enfocados principalmente a provocar miedo en el jugador

Es cierto que hoy en día los géneros de los juegos no están tan definidos como antaño, un juego de carreras puede a la vez pertenecer a otro género y funcionar perfectamente sin embargo en esta memoria si profundizaré solo en un tipo ya que el videojuego del artbook pertenece a los juegos tipo plataformas.

1.2.1 Juegos de Plataformas

La principal característica de este tipo de juegos, los plataformas, es el manejo de personajes los que diriges corriendo, saltando o caminando a través de unos soportes, todo esto mientras se recogen una serie de objetos repartidos por los niveles, esquivas o acabas con diversos enemigos que te encuentras durante el camino. Generalmente el desplazamiento suele ser horizontal, de izquierda a derecha sin embargo esta regla no siempre se cumple, en algunas situaciones deberemos ascender o descender si la misma pantalla nos lo sugiere.

Estos videojuegos derivan directamente de los primeros Juegos *arcade*³ de los años 80 como el Donkey kong, juegos sencillos donde la vista estaba fija y el usuario debía desplazarse por unos soportes antigravitacionales que se mantenían sujetos en la nada.

A pesar de que aparecieron nuevos juegos digitales de este tipo durante los años venideros no fue hasta la consola NES que este género se popularizó ya que permitía crear niveles muchos más amplios y más costosos de explorar, de esta generación de videojuegos podemos destacar los míticos títulos de *Metroid*, *Castelvania* o el clásico *Mario Bros*.

En la década de los noventa este genero sufrió otro boom debido a la aparición de las consolas portátiles como la *Game Boy* y también al desarrollo de los videojuegos en 3d que nos traía sagas populares como *Crash Bandicoot* de la PSX

Actualmente este género está resurgiendo otra vez, sin embargo los juegos que están saliendo estos últimos años buscan algo más de conseguir la meta de llegar hasta el final del camino pasando una serie de pruebas donde se pone en juego la habilidad del usuario, con entregas como *Child of Light*, *Ori and the Blind Forest* o *Fez*, se está tratando de conseguir un nuevo género de videojuegos donde prevalece la belleza artística ante todo lo demás.

Este nuevo subgénero de plataformas actualmente está acuñado con el término de "Metroidvania" ya que recuerdan a las antiguas sagas de los 80 donde se vuelve otra vez a la exploración del mapa y al 2d.

3 Juegos *arcade*: *Arcade* es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión. El término "arcade" también se refiere a los videojuegos clásicos o que recuerdan a estas mismas máquinas.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En el primer punto de la memoria trato varios de los objetivos que me llevan a la creación de mi artbook, pero dejando de lado las causas personales como son la satisfacción de mi curiosidad y el entusiasmo de aprender sobre la industria del videojuego (concretamente el concept art) hay una razón de peso para realizar este trabajo. La idea inicial era realizar un proyecto profesional que pudiese llevar más tarde a alguna empresa de videojuegos independiente, por lo tanto mi objetivo principal fue realizar una propuesta de concept art para un videojuego desde la universidad, y el método más conveniente para preparar un dossier artístico. Un artbook me pareció la mejor forma de presentar todo el proceso de creación, ya que es una recopilación de ilustraciones sobre un proyecto visual como puede ser una animación, una película, un cómic o un videojuego, así que puede ser tanto un repositorio de imágenes como un guía ilustrada donde aparte de el concept art haya información sobre lo que ha sido ilustrado. En mi caso, en el libro de arte que hoy presento no solo aparecen los diseños sino que también hay amplias descripciones, la narración y el proceso de creación del propio proyecto.

Además el hecho de haberme centrado en el concept art y en el diseño artístico me permite que pueda utilizar algunas ilustraciones para mi dossier personal. Así que este trabajo me permite evolucionar tanto en el ámbito personal como en el profesional.

Respecto a la metodología que he utilizado para el proyecto comienza con la fase previa de la investigación, Es fundamental conocer aquello sobre lo que se va a trabajar así que necesitaba indagar e informarme sobre la creación artística de un juego digital, de todos los puntos y los pasos que se han de seguir. Después de haber investigado cómo funcionaba la industria a nivel técnico, concentrándome sobre todo en la parte de preproducción procedí a la creación de la historia principal, así como el desarrollo de la ambientación donde se van a suceder los hechos, definiendo en que mundos se desarrolla la trama y en que época sucede. Una vez resueltas las preguntas principales y teniendo claro el punto de partida y final de la historia empecé con el desarrollo artístico, el proceso de abocetado de los personajes, expresiones faciales, movimientos principales, hasta conseguir la figura completa y acabada con pruebas de color.

La fase de color se realizó mediante programas de ordenador especializados y haciéndome servir de una tableta gráfica. Tuve que informarme mediante tutoriales y buscar muchos referentes de pintura digital para poder conseguir un acabado óptimo.

3. REFERENTES

4.1 *Final fanstasy IX*



Final Fantasy IX: Caverna de hielo



Final Fantasy IX: Bosque maligno

Este juego es la novena entrega de una saga de rol de la empresa SquareSoft realizada en el año 2000. Fue creado con el fin de volver a los orígenes de la saga que, con tantas entregas había perdido parte de la esencia, una de las mayores diferencia entre esta y sus dos antecesoras es la vuelta a un mundo más fantástico aunque sin dejar de lado su contrapunto tecnológico, así pues encontramos una saga bastante equilibrada en cuanto a ambientación, toda ella revestida con un estilo de cuento clásico, desenfadado e incluso infantil que hace que el juego sea único de entre los RPG⁴

Los personajes no fueron diseñados con la medidas corporales de una persona normal, simplemente tienen una desproporción corporal, a pesar de ello siguen sin perder la figura humana lo que hace que los personajes sean más entrañables.

Pero lo que realmente más me llama la atención de este juego son sin duda sus entornos. Muy oníricos, detallados y con muchísimos registros paisajísticos, que va desde fondos arquitectónicos como grandes ciudadelas clásicas sacadas de la edad media o pequeñas aldeas escondidas en recónditos bosques a cuevas y desiertos desolados en mitad de ninguna parte.

Es mi primer y más importante referente ya no solo hablando del proyecto sino que además este juego ha marcado una diferencia entre un antes y un después de mi estilo de dibujo, y sin duda ha sido el motor inspirador que me ha llevado por esta senda profesional.

4.2 *Child of Light*



Child of Light: Background

Está considerado como un juego entre dos caminos, el plataformero⁵ y el rpg. Fue desarrollado por la empresa de Ubisoft en el 2013.

Si el *Final Fantasy IX* ha sido el juego que más me ha influenciado artísticamente, este juego, el *Child of Light* ha sido el detonante para que finalmente me decidiese a realizar un estudio artístico de un videojuego. Este juego digital no solo es un juego de plataformas que desputa por encima del resto, es como muchos lo consideran poesía convertida en videojuego, es la

4 RPG: Son las siglas de un término que proviene del inglés, *Role-Playing Game*, que significa «juego de rol».

5Plataformero: Acotación del término género de plataformas

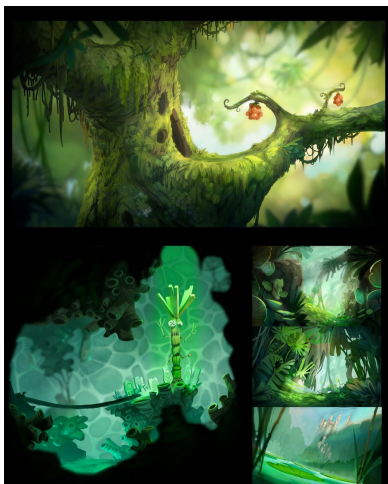
prueba de que un videojuego puede ser considerado como arte. A pesar de la sencillez de la narración y la linealidad de la historia, este juego cuenta con un gran apoyo tanto visual como auditivo.

El Child of Light es un juego que fue creado con la intención de representar las ilustraciones de los cuentos de hadas es por ello que tiene una estética suave aunque colorida con contapuntos en tonos negros opacos que emula la tinta china mientras que el resto del fondo está tratado con un acabado más aguado, más propio de la acuarela.



Child of Light

4.3 Rayman (Origins y Legends)



Rayman: Diseño de entorno

Rayman Origins: Es un juego desarrollado por la empresa Ubisoft y lanzado en 2011. Fue creado como continuación de la saga Rayman pero con una peculiaridad, la vuelta al 2D (Origins hace referencia al origen, el Rayman I), los demás juegos de la saga a excepción de Rayman I son en 3D y no tienen nada que ver con el desplazamiento lateral, pero con la moda de los juegos “retro”, los desarrolladores pensaron que sería una buena idea volver a los orígenes de la saga lo cual tuvo un enorme éxito (tanto que el juego fue lanzado para prácticamente todas las plataformas como, Xbox 360, Play Station III, PC, y Wii). Se trata de un juego de plataformas de desplazamiento lateral con elementos de resolución de puzzles y varios tipos de niveles. El objetivo es rescatar a las hadas que han sido secuestradas y devolver la paz al Claro de los Sueños.

Rayman Legends: Desarrollado por la misma empresa y lanzado en 2013, la historia nos sitúa 100 años después de los acontecimientos de Rayman Origins,

cuando el Claro de los Sueños se ve nuevamente atacado por los 5 Diminutos Oscuros a los que deberemos derrotar, y salvar a las princesas que han secuestrado. En este caso nos encontramos un juego con una historia una animación mucho más trabajada, pero que sigue respetando el estilo 2D que caracterizó a su antecesor. Cabe destacar como han resaltado la importancia a la banda sonora en este juego respecto al anterior, ya que tiene niveles en los que debemos ir avanzando al ritmo de la música para sortear los obstáculos que van apareciendo.

La luminosidad tanto en los entornos nocturnos como diurnos que envuelen el entorno es espectacular. Son dos juegos cuyo *concept art* me ayudo mucho durante el entintado de mis fondos, sobre todo por los las gamas cromáticas que utiliza y el colorido del ambiente.



Rayman



Monkey Island: Diseño de entorno

4.4 Monkey Island

Es un videojuego de aventura gráfica desarrollado en 1990 por Ron Gilbert y Steve Purcell (la mano artística) bajo la empresa de Lucasart.

El juego cuenta con una historia bastante simple, debes salvar a la novia del protagonista, Guybrush Threepwood, que el mismo ha hechizado por error. Este suceso le hace embarcarse por una alocada aventura por las diferentes islas de la zona y donde finalmente te encontraras con el antagonico de Threepwood, el temible pirata Lechuck.



Monkey Island

Este videojuego es un ejemplo de que aunque la historia sea sencilla si el personaje principal tiene el suficiente carisma puede generar una de las grandes sagas inolvidables de los videojuegos. Pero no solo he escogido a esta saga de referente por la personalidad y los diálogos ingeniosos de Guybrush, sino porque además, en esta saga, el papel de los fondos donde interactúan los personajes es fundamental ya que muchas acciones están directamente entrelazadas con algún objeto que forma parte del ambiente, lo que causa que los entornos hayan sido creados con mucho detalle. Aunque esto no sea

novedoso de esta peculiar saga, realmente en los juegos de aventura gráfica⁶ los fondos suelen estar muy cuidados, sin embargo vuelvo a dejarme llevar por el estilo y la apariencia del videojuego, esa ambientación que lo caracteriza tanto lo convierte en otro de mis referentes predilectos.

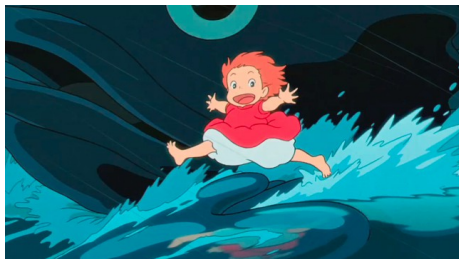
4.5 Hayao Miyazaki



Mi vecino Totoro

Director y productor de animación e ilustrador de cómics, Hayao Miyazaki es considerado como el padre de la animación oriental. Nació en Tokio el 5 de enero de 1941. Su padre fabricaba timones para aviones de guerra, esta influencia paterna se verá reflejada a lo largo de toda la obra de Miyazaki ya que suele tratar temas antibélicos aunque no formen parte de la trama principal y puede verse el interés que tiene hacia la aviación por todos los artefactos voladores que aparecen a lo largo de sus películas.

Miyazaki estudió ciencias políticas y económicas, a pesar de ello no lo desvió de su vocación, la animación. Comenzó como intercalador en una pequeña empresa de animación y poco a poco fue subiendo puestos hasta fundar la suya propia Studio Ghibli.



Ponyo en el acantilado

Destaca por crear historias a simple vista sencillas, sin embargo, todas ellas denotan mucha más profundidad de lo que aparenta, en la mayoría de ellas busca el optimismo y la superación personal sobre todo de los personajes principales. Sus obras suelen estar cargadas de colores suaves pero alegres, debido probablemente a la utilización de acuarelas para sus películas.

Realmente las obras de este genio animador no han influido de una forma directa a la creación del proyecto, realmente trataba de transmitir tanto en la narración del videojuego como en los personajes que he creado la esencia que derrochan sus películas, buscaba que Somnium tuviese un poco de esa sensibilidad y delicadeza con las que crea Miyazaki sus obras.

⁶ Aventura gráfica: Subgénero de los juegos de aventuras, en el que para avanzar en la historia se han de reconstruir diversos rompecabezas a través de una interfaz de acciones.

5 PROYECTO PERSONAL

El videojuego sobre el que he realizado el concept art como ya he dicho anteriormente es de tipo plataformas concretamente “*Metroidvania*” (subgénero que he citado en el apartado 1.2.1 Juegos de plataforma) donde los entornos y la ambientación serán en 2d, un juego de exploración, de desentramar puzles y obstáculos con la habilidad de los personajes principales.

Está dirigido para todos los públicos, en especial para el infantil ya que es un juego digital con estilo tanto artístico como narrativo de cuento de hadas, sin embargo los juegos mentales que presentarán al usuario tendrán una cierta complejidad. A pesar de esto la gran importancia del juego será sobretodo visual y auditiva.

Para el argumento principal me he basado en el ideal de que una historia corriente según como se cuente puede volverse extraordinaria, es por ello que la narración al igual que el ya mencionado varias veces *Child of Light* es sencilla y lineal con la intención de que centren sus sentidos en el ambito artístico que ofrece al juego.

5.1 HISTORIA

Esta historia comienza como muchos cuentos de hadas, con una maldición.

En un día cualquiera, de un año cualquiera nacieron en un lugar sin importancia dos pequeños gemelos, un niño y una niña, ambos de tez sonrosada y ojos azulados. Sin embargo, a pesar, de lo ordinario del nacimiento fue vaticinado que estos “vulgares niños” estaban destinados a hacer cosas realmente extraordinarias, las historias de sus hazañas perdurarían en la memoria de la tierra. Pero no se puede conseguir grandes méritos sin ningún sacrificio, la buena ventura de los bebés pronto se vio zarandeada y aplastada . El azar quiso que un codicioso brujo con un oído tan fino capaz de captar el sonido de las gotas de llovizna golpear las hojas o de escuchar a una pluma posarse sobre una mesa, era capaz de oír cosas inimaginables, como la resplandeciente profecía de los niños y con uno de sus ojos tan profundo y brillante como el sol mantuvo la vista en ellos. Decidió que ninguno de los dos le haría sombra y para reírse del destino separó a ambos. Sobre ellos conjuró una maldición que los mantendría apartados para siempre. Al niño al que llamaron Albor lo condenó a una vida sin noche, cuando cayese el último rayo de sol quedaría inevitablemente sumido en un sueño hasta que el primer rayo del amanecer despuntase por el horizonte, mientras que la pequeña Vespertina la condenó a vivir sin mañanas ni tardes, caminaría entre oscuridad

y luz artificial sin ver ni rastro del sol, pues en cuanto amaneciese caería en otro imperturbable sueño hasta el atardecer. Así pues nuestro hechicero orgulloso de su proeza se retiró a las sombras desde donde podía orquestar las dichas y tragedias del mundo.

Pero el brujo no contaba que aunque estos pequeños estuviesen separados, todavía estaban unidos por sus sueños, por su mente y por su sangre, no pasó mucho tiempo hasta que ambos decidieron encararse contra el maleficio que pesaba sobre sus espaldas y acabar con el vil tirano que tan injustamente los había castigado. Y es justo en ese momento donde comienza esta historia.

5.2 PERSONAJES

5.2.1 Albor

Es el protagonista junto con su hermana gemela Vespertina. De carácter tranquilo y taciturno, a menudo anda medio dormido y relajado, pocas cosas hay en el mundo que le alteren su temperamento calmado, aunque si hay algo que no soporta es la oscuridad ya que el vive durante el día y cuando cae la noche duerme plácidamente.

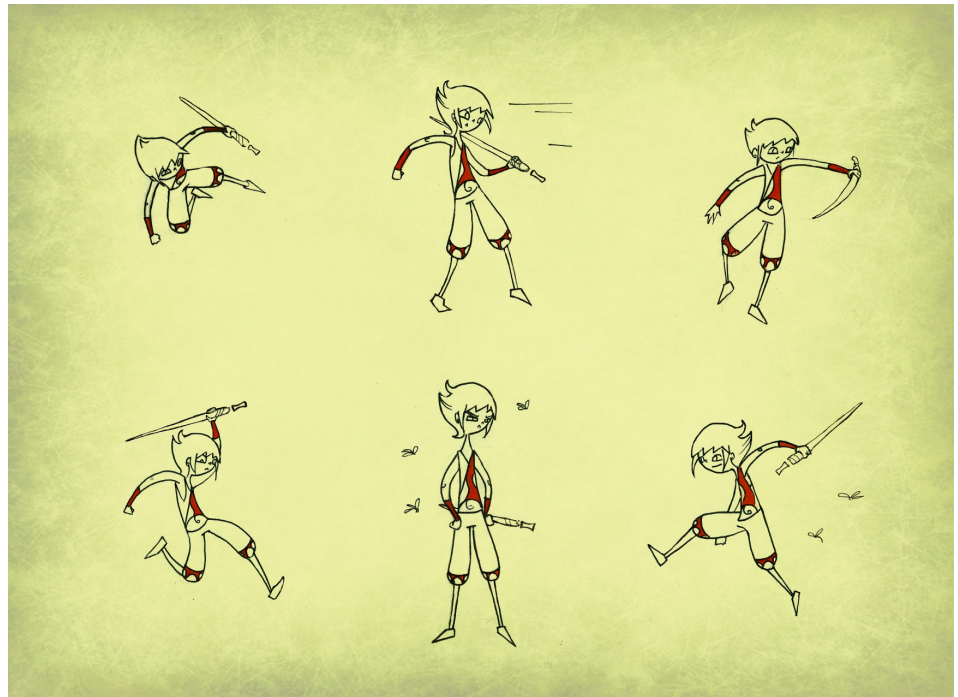
Albor siempre va acompañado de su paraguas, ya no solo con el fin de protegerse de agentes meteorológicos como la lluvia o el granizo sino para protegerse del sofocante sol que brilla durante el día. Cuando esta plegado es un arma realmente contundente y si está abierto es el escudo perfecto, sin embargo si lo agita como una varita puede convocar los seres de la noche de los sueños de su hermana gemela Vespertina para que le ayuden durante el camino.

Le sigue una pequeña manada de libélulas verdes que le acompañan durante su aventura por el mundo, sin embargo estas apenas realizaran acciones de ayuda

Albor va vestido con una camiseta cruzada con el símbolo de un sol amarillento en uno de los laterales, y unos pantalones bombachos que le llegan hasta las rodillas, en el bajo de sus pantalones tiene como decoración seis semiesferas que simulan un sol durante el crepúsculo.



Albor



Página de movimientos Albor

5.2.2 Vespertina

Es la menor de los dos hermanos. Vespertina es una pequeña e intrépida niña, que a pesar de vivir solo durante la nocturnidad no tiene miedo a nada, alegre por naturaleza suele tomarse las cosas con un humor muy característico en ella, no deja que nadie le diga lo que debe de hacer y a menudo eso le saca su carácter oculto.

Vespertina está condenada a vivir sólo de noche, la única vez que vio el día fue al nacer, antes de ser maldecida. Debido a estar rodeada de oscuridad se ve obligada a llevar siempre un pequeño farolillo que le ilumina el camino, sin embargo este mágico objeto no solo alumbraba sino que, además, a parte de utilizarlo como arma de ataque lo usa para canalizar e invocar a los seres de luz que sueña Albor.

La pequeña Vespertina tampoco estará sola a lo largo de su aventura, como Albor, a ella le seguirán varias luciérnagas, aunque no tienen por que estar alrededor de ella siempre, algunas se las irá encontrando por el camino y en muchas ocasiones no serán solo decorativas como ocurre con las libélulas sino que la protegerán haciendo un escudo de luz o cayendo ellas antes de que le hagan daño a la niña.

Lleva el flequillo recogido con un pasador sobre la parte posterior de la cabeza y su pelo lila pálido está peinado con dos cortas trenzas adornadas cada una con una cinta azul. Tiene una camiseta de cuello en pico sujeta con un lazo



Vespertina

por la parte superior al pecho simulando un kimono, en la parte delantera lleva el dibujo de las fases lunares, las mangas de la camiseta son anchas y acaban sobre el codo, al final de cada manga tiene seis medias lunas decorándolas.



Página de movimientos Vespertina

5.2.3 Jimmy Long Gold

El capitán Jimmy es un pirata que surca los vientos de las tierras de otoño con su barco volador.

Al igual que el resto de su tripulación tiene aspecto antropomórfico, es un halcón del tamaño de una persona adulta con los ojos rojos como el fuego y plumaje gris y blanco.

Su vestimenta es propia de las galas de un pirata del siglo XVIII aunque sus mangas sean un poco más anchas por el hecho de tener alas y no manos. Porta un gorro granate de ala ancha sobre su cabeza y una grande y volátil pluma decora un lateral del gorro, el ala le cae por el lateral contrario dejando a cubierto la mitad de su rostro. El cuerpo lo lleva cubierto con una camisa blanca con volantes en la parte de cuello y una chaqueta larga del mismo color que su sombrero con hebillas en la zona del pecho y unos pantalones de lino algo desgastados y rasgados por la parte inferior por donde emergen las grandes zarpas del pirata.

Realmente no ves su apariencia hasta que te topas frente a él al final del mundo de otoño, durante todo el camino solo se oye su profunda y burlona voz que surge de dentro del barco.

Este personaje no solo es un villano más al que se debe sortear o vencer como aparecen en el resto de regiones, sino que representa un vínculo entre los dos gemelos. Aparece por primera vez en el nivel de Albor, a partir de ahí lo persigue con el fin de conseguir echarlo de su dominio, no se da cuenta de que son dos hermanos lo que se han colado en sus tierras y les habla como si fuesen solo un único personaje.

El vínculo aparece mediante los diálogos que suelta durante la persecución ya que hace alusión a los momentos del día que no corresponden con el personaje, de esta forma los dos hermanos saben que su gemelo se encuentra bien.

5.2.4 Satres

Satres es el gran villano de esta historia, si bien el capitán Jimmy era solo una piedra en el camino para los dos gemelos Satres es la causante de toda la odisea.

Amenazado con peligrar su poder, este cruel hechicero hecha la maldición sobre los críos para que cuando estos sean adultos no puedan causarle ningún mal, tras la acción decide retirarse a una zona alejada del mundo terrenal con el fin de no ser perturbado mientras mueve los hilos de la tierra como si los seres vivos fuesen marionetas bailando a su meced.

Satres es un anciano muy poderoso pero de apariencia frágil, vestido con una larga túnica ajada de tonos grisáceos y rojizos que oculta todo su cuerpo, lo único que se entre ve son sus dos antebrazos. La mano derecha es la que porta su antiguo reloj de arena, es una mano esquelética, directamente en los huesos, sin ningún tipo de piel o musculo, mientras que la otra no porta ningún objeto, sin embargo, será con la que lanzará sus poderosos hechizos. Lo más característico de la apariencia de este anciano son sus ojos, dos profundos pozos blancos y azulados que rezuman pequeños rayos como muestra del poder contenido en su cuerpo. Cuando Satres hace girar su reloj de arena el día se torna noche y viceversa, es su arma clave para derrotar a los dos gemelos ya que puede hacer dormir a uno y a otro y evitar el combate contra los dos.

A lo largo de la historia aparecería visualmente solo dos veces, una al principio durante la narración principal y una segunda vez en el nivel final, el Limbo, donde se enfrenta a los dos pequeños, sin embargo a lo largo del videojuego



Satres

oiremos su voz en off lanzando peligrosas amenazas sobre los protagonistas con el fin de ahuyentarlos y hacer que desistan en su intento de llegar hasta él.

El nombre de Satres no ha sido cogido al azar, pertenece al dios del tiempo y la necesidad de la mitología etrusca que equivaldría a Saturno de la mitología romana⁷, es descrito como un anciano que porta en cada mano una hoz y un reloj de arena.



Turn around de Satres

7 Mitología etrusca:

5.3 ENTORNOS Y NIVELES

En un videojuego los fondos y el entorno pueden llegar a ser tan importantes como un buen personaje carismático o incluso la historia que cuentan. La ambientación ayuda a adentrarnos de una forma más profunda en la aventura, esto no quiere decir que haya que buscar una ambientación casi realista con unos gráficos increíbles para sumergirnos dentro del videojuego, puede que haya casos en los que sí; pero me refiero a los fondos que no solo tenían que atraer al espectador, sino que, además, muchos de ellos tienen funciones con las que el personaje interactúa o desencadena alguna acción por simple que sea presionando en un punto específico del nivel, donde el fondo no quedara relegado a un segundo plano.

No es casualidad que mi videojuego sea de plataformas, aparte de ser una gran admiradora de este género buscaba que los fondos tuviesen importancia, que se descubriesen a medida que los iba descubriendo el personaje, de esa forma los entornos que he creado componen una pieza fundamental del puzle. Están diseñados con el fin de, no sólo embellecer la aventura, si no que según en el nivel que te toque, tendrás que jugar con un personaje u otro.

Nuestra exploración por el mundo de ensueños y pesadillas viene determinado por nuestros dos protagonistas, Albor, que nos presentará el mundo diurno y Vespertina, quién encabezará la aventura nocturna. Así pues aunque los dos gemelos se encuentren en la misma región y la vegetación y la fauna sea similar, no tendrán los mismos paisajes; pues las tonalidades cromáticas variarán de un entorno a otro mostrándonos un mundo totalmente diferente. Durante la noche predominaría una gama cromática que varía de los violáceos a los cerúleos, mientras que en el día destacan sobre todo las tonalidades muy vivas.

El mundo en el que nuestros protagonistas viven es un lugar fantástico y onírico que está fragmentado en cuatro regiones, determinadas a su vez por las cuatro estaciones del año. Cada una de ellas tiene un elemento que lo caracteriza.

5.3.1 Primavera



Boceto de la Primavera

El reino de la primavera se caracteriza por su flora con un tipo de vegetación silvestre: robles, pinos, abetos, abedules y enredaderas. El conjunto de esta flora nos ofrecerá un paisaje de bosque frondoso y espeso adornado con riachuelos y lagos que embellecerán la vista del ambiente. A menudo los protagonistas tendrán que sortear tanto raíces y plantas como animales del bosque o hacerse servir de su ayuda para continuar el camino. La fauna que les rodea y les acecha en estos niveles son astutos zorros diurnos que tratarán de engañarles y atacarles, lobos negros nocturnos que se encubrirán entre la maleza e insectos de todo tipo que asaltarán a nuestros protagonistas durante su viaje con el fin de impedir que se adentren más por su territorio.

Todo el ambiente paisajístico está decorado con una gama cromática muy variada y de tonalidades muy vivas, tanto durante el día como en la zona horaria nocturna. En ambos casos destacarán los magentas los violáceos y los verdes.

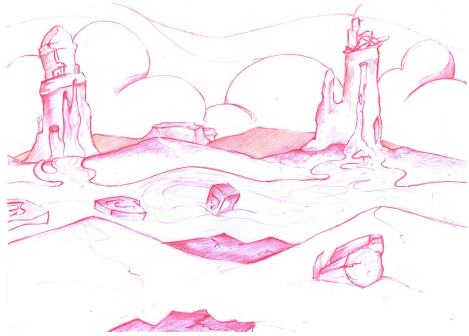


Línea de la primavera



Ilustración acabada de la Primavera

5.3.2 Verano

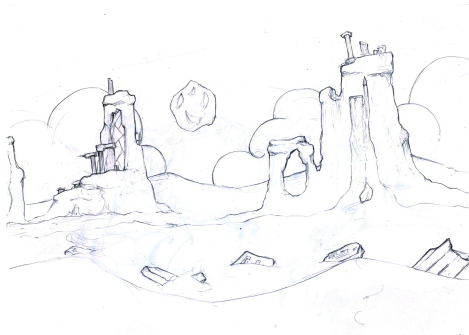


Boceto del verano

Llegamos a las cálidas y áridas arenas del desierto, la estepa de la sabana y las rojas llanuras de un gran cañón. En las tierras de verano corren entre las dunas dorados ríos de lava y el único vestigio de vida son las ruinas de una civilización antigua. Aquí nuestro mayor enemigo no estará formado por la fauna particular del lugar como en las tierras de primavera, sino que será el propio fuego, el más letal adversario. Los protagonistas tendrán que servirse de su mayor ingenio y destreza para esquivar los ríos y las cascadas de lava, moviendo las rocas, pisando con cautela los adoquines y sorteando las trampas del lugar.

La única fauna que les acechará durante este viaje serán los buitres carroñeros y un gran enemigo final, un gólem de lava y cenizas que les tratará de impedir salir de esas tierras. El fuego que les rodea no será un fuego normal, es un fuego antiguo, es un fuego con vida que tratara de emboscarles a cada momento.

La escala cromática de la zona corresponde a los tonos rojizos, anaranjados y amarillos tanto por el día como por la noche, aunque también se podrán ver algunos azules y morados provocados por reflejos y luces.



Línea del verano

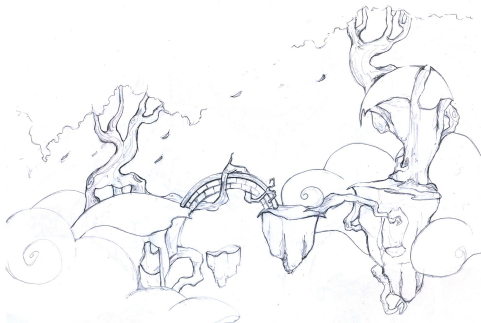


Ilustración acabada del verano

5.3.3 Otoño

El paraje desolado de las dunas de fuego cambia completamente al llegar a las islas flotantes del otoño. Pequeñas parcelas de tierra que están suspendidas mágicamente en el cielo, algunas de ellas decoradas con una mínima vegetación que corresponde a pequeños árboles retorcidos o arbustos. Entre isla e isla te puedes encontrar puentes de piedra o pequeños islotes flotantes por los que los protagonistas podrán pasar de una orilla a la siguiente con el constante peligro de poder caerse al vacío. En estas pantallas también hay que luchar contra agentes naturales como el viento huracanado y las tormentas que nos embestirán a lo largo del trayecto. Además de los peligros que nos ofrece la propia tierra aparecerán nuevos enemigos a bordo de barcos voladores bajo el mando de Jimmy Long Gold un pirata con aspecto de halcón que junto a su tripulación de aves rapaces tratarán de abordar a los niños.

Los colores que adornan esta comarca por el día son los marrones, verdes y los anaranjados y volvemos a los violáceos y los cerúleos por la noche.



Línea del otoño



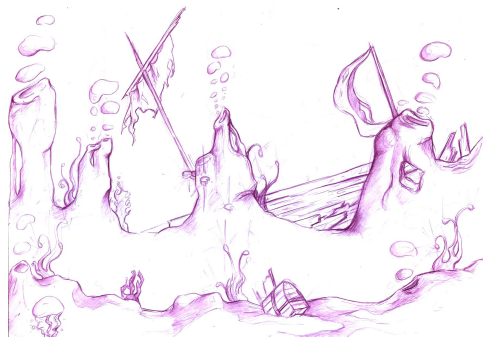
Ilustración acabada del otoño

5.3.4 Invierno

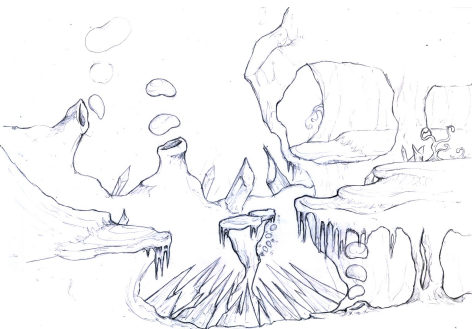
Al final del otoño llegamos a un remolino de agua que nos lleva al fondo del mar, a las tierras del invierno. Al adentrarnos en esta nación podemos ver que no solo han sido transportados nuestros protagonistas sino que aparecemos ante un cementerio de barcos congelados. Conforme avanzamos por la región, los barcos van quedando atrás para adentrarnos por sombrías cavernas congeladas donde los niños tendrán que andar con pies de plomo, pues el suelo es de puro y resbaladizo hielo. Los héroes de la historia se encuentran en grutas oscuras cuya única iluminación proviene de unos cristales y unas plantas bio-luminiscentes que se encuentran repartidos por todas las cuevas.

Las criaturas que acechan serán monstruos de las profundidades marinas que buscan alimentos que llevarse a la boca, lo que la hace la región más peligrosa en el que se han adentrado los gemelos

En este territorio el día y la noche no tienen mucha relevancia ya que casi todo el trayecto lo pasamos atravesando cavernas. Los colores predominantes son los propios del hielo, azules, verdes turquesa y violáceos brillantes.



Boceto del invierno



Línea del invierno

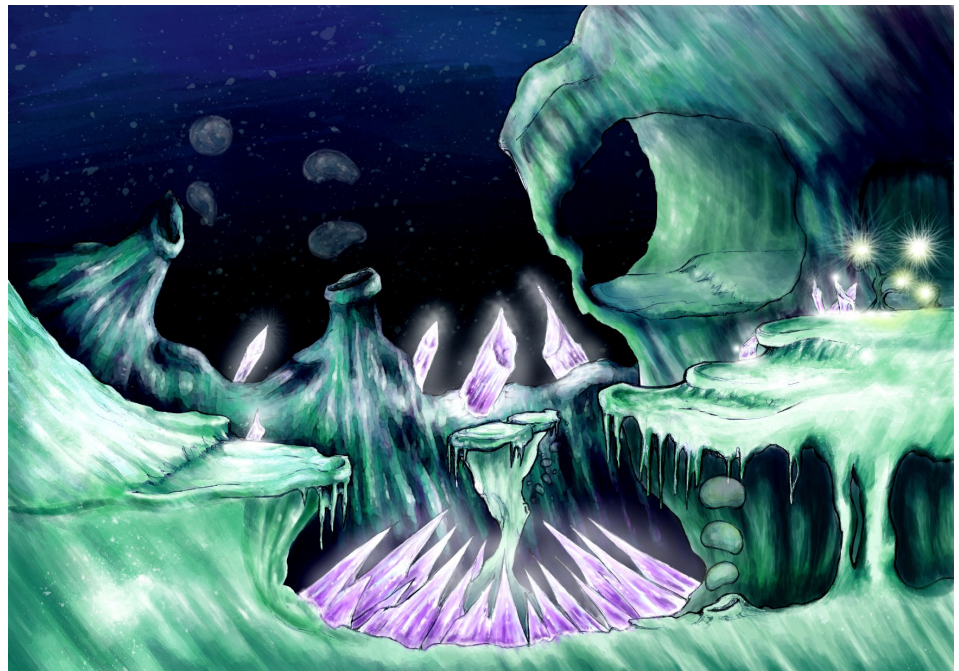


Ilustración acabada del invierno

5.3.5 Limbo

Este sector (a diferencia de todos los que hemos recorrido) está compuesta únicamente por una pantalla, es la pantalla final, donde los dos protagonistas se reencontrarán después del largo viaje con el fin de hacer frente al malvado villano. No habrá diferencias entre día y noche, al igual que en el reino de invierno, el cielo estará decorado con una cúpula circular de estrellas y nebulosas que nos sugiere el universo y el sol y la luna solo saldrán bajo el antojo del villano que les invoca, con el fin de dormir a los protagonistas y así nos ser atacado por los dos. El pavimento son dos cúmulos de nubes turbulentas divididos en dos áreas que rodean la plataforma donde está Satres, será el suelo que pisarán Vespertina y Albor y donde sucede toda la acción.



Línea del limbo



Ilustración acabada del limbo

6 DESARROLLO TÉCNICO

6.1 PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Durante toda la memoria he indagado sobre mis motivaciones y aquello que me había conducido a realizar un proyecto de esta categoría, sin embargo todavía no he mencionado el proceso técnico por el que a sido sometido el artbook.

Primero y lo más básico (no por ello menos importante) busqué una serie de artistas y juegos digitales que se adaptase al estilo tanto artístico como narrativo, que encajara más o menos en la clase de juego que quería realizar, sobre todo hacía hincapié en aquellas imágenes que encontraba pintadas digitalmente, esas imágenes eran de vital importancia ya que podía ver los trazos y los efectos de la pintura digital y me servirían a la hora de entintar mis diseños con el ordenador. Así pues remitiéndome al apartado 4 de esta memoria encuentro con que alguno de los referentes escogidos son perfectos para la ambientación que quería otorgar al proyecto, debido a que algunos de ellos han servido como inspiración directa para el trabajo .

Una vez gestada completamente la idea tenía que llevar a cabo el guion narrativo sobre escrito para que quedase más consolidada la historia y acabasen de formarse los personajes, tanto su carácter como su apariencia.

6.2 FASE DE ABOCETADO

Acabadas estas dos fases comencé con todo el proceso artístico. Primero realicé los bocetos de los personajes principales, empecé con la pequeña Vespertina. Tenía claro que el personaje iba a tener apariencia de niña así que acertaba bastante el perímetro de estatura y edad. El pelo fue lo más complejo de diseñar ya que tenía que parecerse mínimamente a su hermano gemelo Albor, así que tenía que crear un peinado unisex pero a su misma vez algo femenino para que evocase la imagen de Albor pero sin que pareciesen una copia la una del otro, que se notase que eran gemelos pero sin ser totalmente iguales. Una vez solucionado pequeño dilema de la apariencia continué con la vestimenta de debían llevar. Este punto es bastante importante ya que las ropas que llevan son el rasgos más diferenciado entre los dos hermanos, mientras que en el vestido de la niña debía de haber algún elemento que



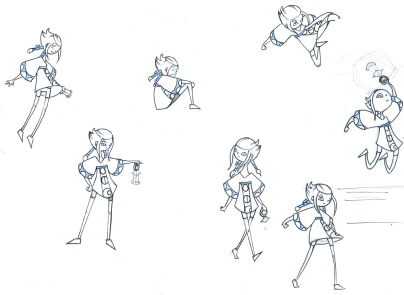
Boceto inicial de Vespertina



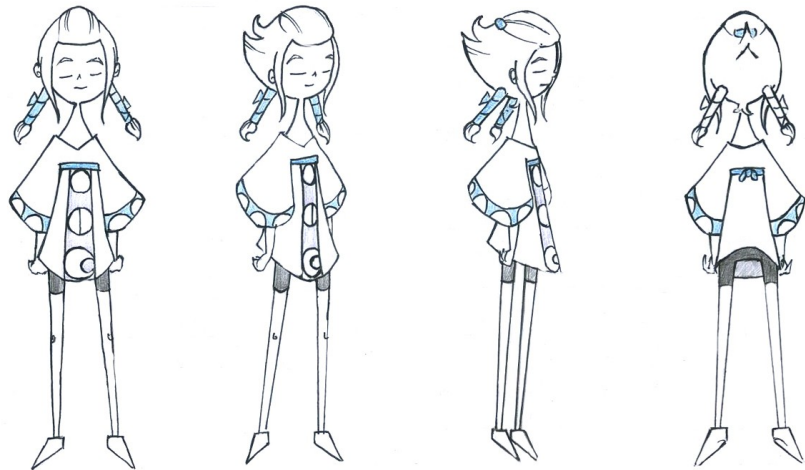
Boceto de expresiones faciales de Vespertina

evocarse la noche en las ropas del niño debía hacer referencia al día, me decanté por los cuerpos más característicos de ambas franjas horarias, la luna (con sus respectivas fases lunares claves), para Vespertina y el sol para Albor.

Hecho pues el diseño definitivo de los personajes a línea proseguí con las expresiones faciales y los movimientos más importantes que iban a utilizar durante el videojuego.



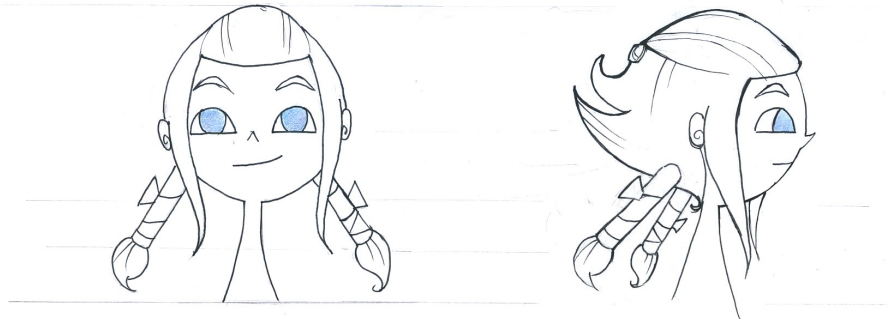
Boceto de movimientos de Vespertina



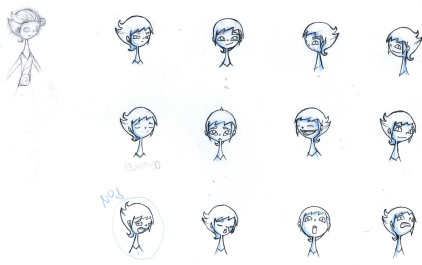
Turn Around Vespertina



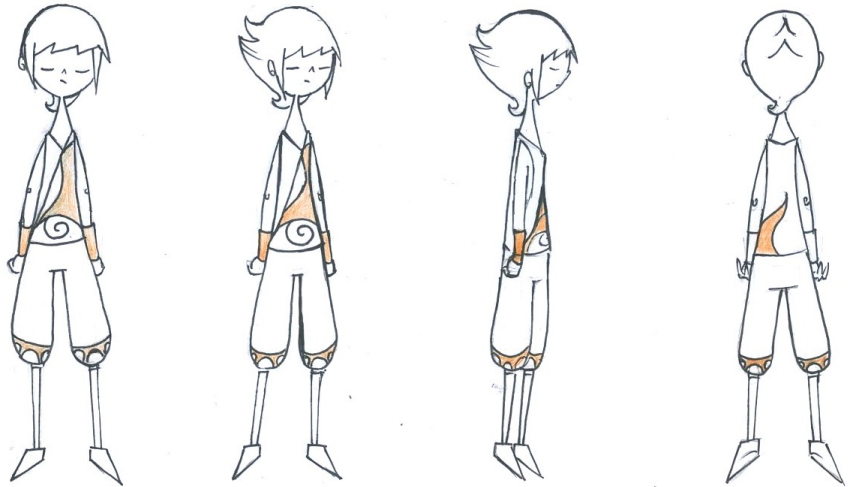
Boceto de movimientos de Vespertina 2



Boceto de expresiones faciales de Vespertina



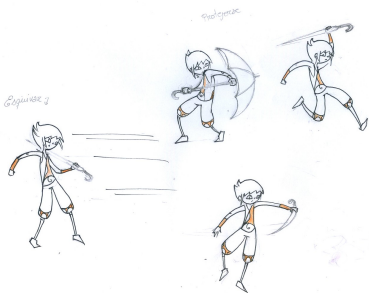
Boceto de expresiones faciales de Albor



Turn Around Albor



Boceto de movimientos de Albor



Boceto de movimientos de Albor 2



Boceto de expresiones faciales de Albor 2

El villano Satres fue más complicado, ya que en un principio no sabía si quien iba a realizar la maldición a los gemelos iba a ser una malvada bruja o un hechicero, tenía claro que fuese quien fuese su mano estaría completamente en los huesos y con ella sujetaría un reloj de arena, el arma definitiva contra los niños. Curiosamente la inspiración final de este personaje proviene de una investigación sobre diferentes leyendas y mitología, por suerte durante esta búsqueda topé con el dios Satres quien encajaba en su gran mayoría con la

imagen de villano que tenía en mente. Para la creación de este personaje seguí la misma metodología técnica que con los otros dos.

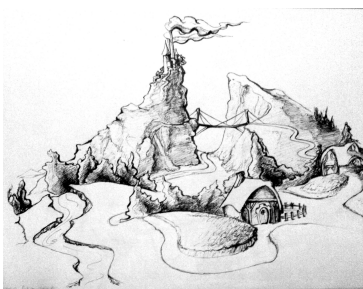


Turn around Satres

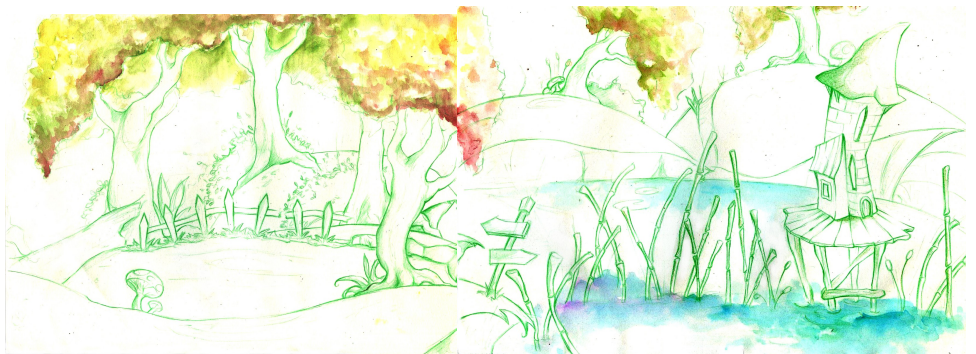


Boceto Primavera

Los entornos si exigieron mucha más complicación, tuve que realizar muchos bocetos a grafito para acercarme mínimamente a los que habían en mi mente. Después de varias pruebas con acuarela y con grafito de cada región y de ajustar y descartar muchos de ellos escogí uno que se acoplaba al concepto que buscaba, de ese boceto elegido realizaba el fondo definitivo también con grafito y con una línea pulida para que no me diese problemas durante el escaneado.



Boceto Otoño



Boceto Primavera 2



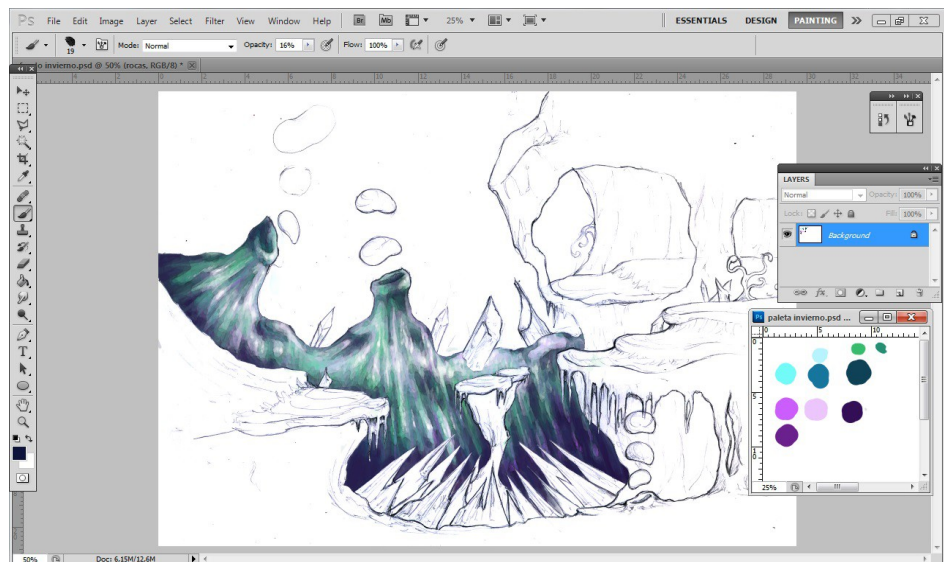
Fondo de la Primavera finalizado

6.3 Retoque digital

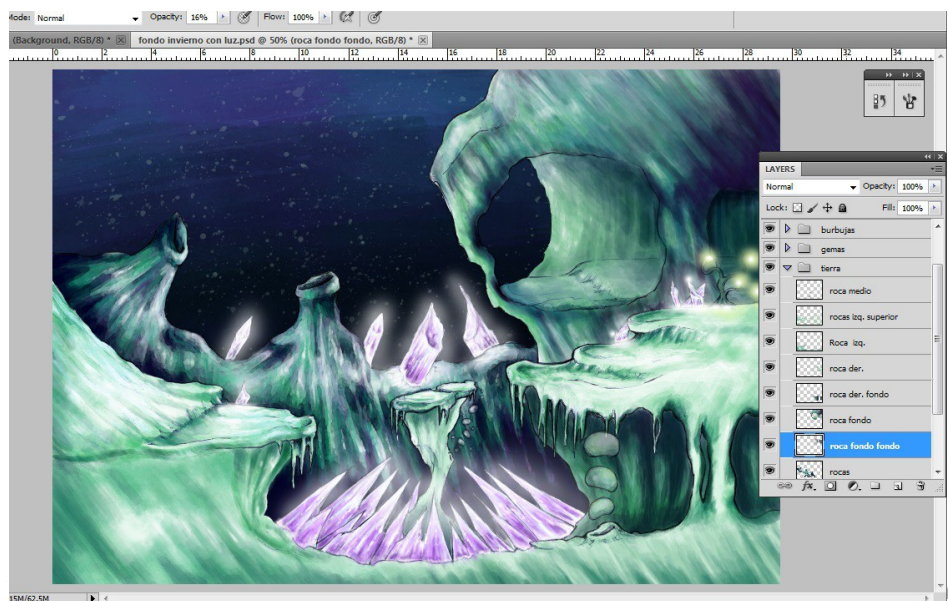
Después de digitalizar los fondos definitivos los abría en el programa informático de Adobe Photoshop cs5, que utilicé para el color tanto de los personajes como de los entornos. Una vez abierta la imagen escogida en el programa lo primero que hacía era recortar los bordes y centralizarla bien, a partir de ahí trataba de resaltar la línea negra y eliminar impurezas que había dejado la impresora, cambiando los parámetros de los niveles y la curva de blancos y negros. Dentro del Photoshop, abría un proyecto nuevo bajo el nombre de paleta cromática, con el que iba a definir y colocar todos los colores y los tonos que utilizaría durante el entintado del fondo y que además me servía para recuperar colores que ya había usado con anterioridad.



Paleta del fondo del Invierno



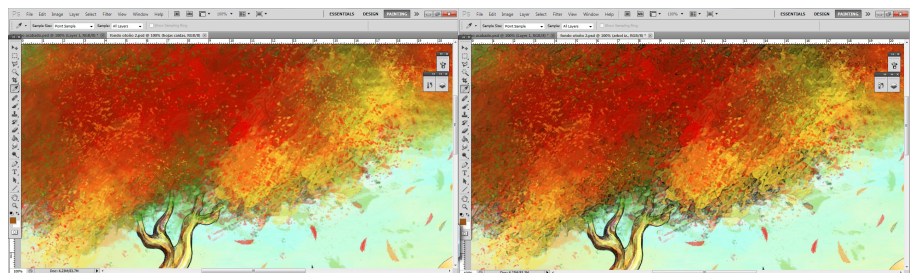
Proceso de creación del fondo del Invierno



Proceso de creación del fondo del Invierno 2

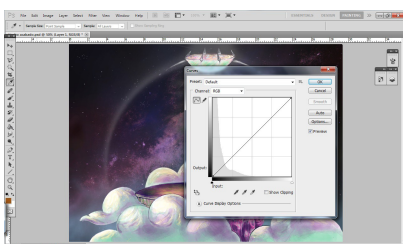
tener una mayor organización las ordenaba en diferentes carpetas (como puede observarse en la imagen anterior), esto me facilitó mucho el trabajo a la hora de pintar ya que por cada ilustración podía acumular más de 20 capas. Como se puede observar el entintado es levemente translucido y con efecto acuarelado, esto se debe a que a la hora de pintar variaba la dureza del pincel con el fin de dotarle al trazo con transparencias y poder así unificar mejor varios colores. Por tanto a cada trazo que daba cambiaba tanto la dureza del pincel como su tamaño. Esto se puede contemplar sobre todo en las zonas más generalizadas, donde el suelo utiliza un trazo mayor, mientras que hay áreas donde el trazo es muy fino y está muy marcado, sobretodo se nota con la utilización de blancos, que corresponderían a los brillos. Sin embargo el tamaño del trazo no solo afecta a la intensidad tonal de los elementos o a la importancia que tienen, sino que además afectan a la lejanía para dotarlo de más profundidad.

Una vez tintado el componente escogido iba a la sección de ajustes y hacía una selección de color y con la gama elegida cambiaba los parámetros para que el color se ajustara al resto y conseguir una mayor unificación cromática, luego según el efecto que quería dar colocaba un filtro de acuarela para que se notase más el trazo y se intensificase más los colores, aunque esta técnica no siempre tenía buen acabado, en ese casos no aplicaba el filtro.



Proceso de creación del Otoño

Proceso de creación del Otoño 2



Proceso de montaje de photoshop

Acabado ya el fondo volvía a ajustar una segunda vez los parámetros de niveles y curvas de blancos y negros pero en lugar de hacerlo en elementos individuales (como anteriormente he explicado) lo aplicaba a toda la imagen, introducía suaves y diferentes filtros de color para destacar una gama cromática concreta y ponía efectos de luz para remarcar tanto las luces como las sombras de algunos fragmentos del fondo.

Para pintar a los personajes utilizaba los mismos parámetros que en los entornos, sin embargo la variedad de pincel no cambiaba tanto pues en los entornos era necesario utilizar diferentes tipos de pinceles para generar diferentes texturas mientras que en los personajes pretendía que no hubiesen, que los colores fuesen más llanos, por la misma razón descarté la utilización de transparencias en los pinceles ya que solo complicaría el proceso de entintado.



Comparación de altura de los personajes

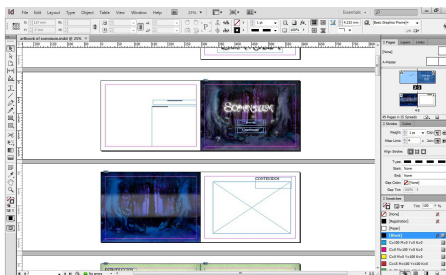
6.4 Maquetación final

Teniendo ya todos los diseños acabados, abrí un nuevo documento en Adobe Indesign, era hora de maquetar mi Artbook. Este punto es de vital importancia ya que la belleza visual de mi artbook dependía totalmente de este apartado. Para saber cómo hacer una maquetación profesional busqué varios tipos de artbooks de diferentes videojuegos o películas (especialmente de animación), me hice servir sobre todo del libro de *How to Train Your Dragon* ya que combinaba muy bien textos e imágenes y las páginas no quedaban nada saturadas.

Decidí que la mejor manera de presentar mi libro era poniendo de portada una imagen con los dos protagonistas y el nombre. Una imagen sencilla que simulaba un logo de gran tamaño, con la intención de que cuando la gente escuchase el título le evocase en la mente esa imagen. Además la posición de los dos protagonistas no es al azar, es una sutil reproducción del «yin y el yang» ya que el «yin» representa la figura masculina y el día y el «yang» la figura femenina y la noche, y ambos forman parte de un único ser.



Portada de Somnium



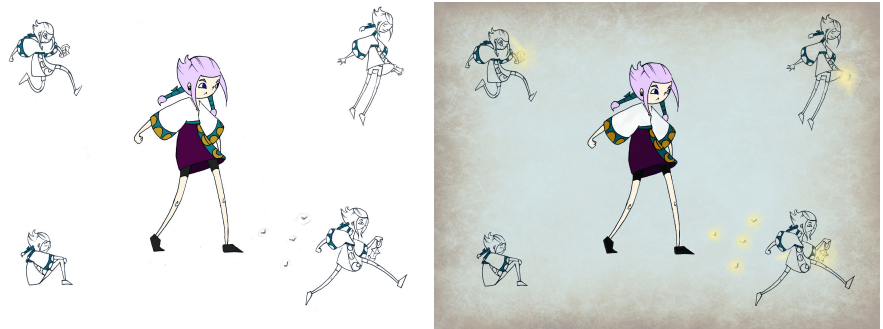
Proceso de montaje en Indesign

Si la portada equivale al logo, la contraportada debía corresponder con la pantalla de inicio, es como adentrarse a la aventura visual que muestra el artbook.

Después venía una selección de todos los bocetos e imágenes que había realizado, pues mi a mi pesar no todas las imágenes en las que trabajé eran útiles para el artbook, alguna de ellas simplemente no funcionaban en la estructura de la página. Realmente pocas imágenes fueron descartadas, solo aquellas que estaban en una fase de gestación muy básicas, lo que vendrían a ser pre bocetos y otras que simplemente no eran necesario ponerlas ya que habían ilustraciones equivalentes que se ajustaban mejor.

La estructura del artbook es sencilla, primero la presentación del personaje, con sus respectivas definiciones, después el *turn around*⁸ donde podemos ver al personaje acabado, le siguen las expresiones faciales y los movimientos fundamentales y por último, después de haber sido presentados los tres personajes siguiendo esas pautas, una comparativa de tamaños. Todas estas imágenes previamente al indesign fueron editadas en photoshop, para organizar de una forma más fácil la estructura de la página, primero realizaba el montaje de los personajes y los entornos y después los situaba encima de un fondo con un color que estuviese acorde a la ilustración seleccionada, una vez montada correctamente la página del photoshop la exportaba al indesign.

⁸ Turn around:



Comparación de acabados de Vespertina

Terminada la maquetación de las imágenes solo quedaba colocar el texto con sus respectivos títulos y por último revisar y corregir posibles fallos del artbook para que quedase perfecto.

Después de tener el artbook totalmente acabado solo quedaba llevarlo a la imprenta.

7 CONCLUSIONES

Personalmente para mí ha sido un proyecto sumamente motivador, del que he disfrutado en cada momento creándolo, tanto la parte de bocetos y la ilustraciones finales como el montaje del artbook en indesign, (sobre todo ver como el artbook tomaba forma). Si bien me hubiese gustado haberlo realizado con más tiempo para poder indagar más en la creación artística de los fondos y haber podido realizar muchas más ilustraciones acabadas, sin embargo, aun así, creo que el resultado es bastante óptimo ya que, a pesar de todo me ha servido para adquirir nuevos conocimientos tanto teóricos como prácticos.

Mi intención es continuar con la pintura digital para entornos, y tratar de llevar a cabo el proyecto a cabo, que no se quede en la nada.

Finalmente puedo concluir que este tipo de labor artística es fundamental en el momento de proponer un trabajo de este tipo. Un videojuego requiere de una investigación previa y una profundización de estilos y forma de representación visual. Otra de las recomendaciones más importantes que se concluyen con este trabajo es la búsqueda de un equipo de trabajo para este tipo de propuesta, la parte de guion y argumento debe ser realizada por un equipo de especialistas que saquen el mayor partido al drama en nuestro material final.

Por último puedo asegurar que este tipo de trabajo, hoy presentado por mí, puede ser un punto de partida muy efectivo para mi inserción en la vida laboral. Este apartado de concept art para cualquier tipo de empresa audiovisual, es uno de los puestos de trabajos más depurados en el sector, pero a la vez, uno de los más reclamados en el mercado de la imagen del videojuego y la animación.

8 BIBLIOGRAFÍA

- COWELL, Cressida; FERGUSON, Craig; MILLER-ZARNEKER, Tracey, *The art of How to Train Your Dragon*, Londres, Titan books, 2010.
- ADAMOWICZ, Adam; BERRY, Noah; COROFANO, Matt; LEDRER, Ray, *The Elder Scrolls V SKYRIM Art book for collector edition*, Estados Unidos, Bethesda, 2013.
- WIME, Diana, *The Art of Howl's Moving Castel*, Viz Comics, 2005
- HENNAH, Dan; TAYLOR, Richard, FALCONER, Daniel, *El Hobbit: un viaje inesperado. Crónicas. Arte y diseño*, Barcelona, Minotauro, 2012.
- DEL OLMO, Daniel; García, Raúl, *Letras Pixeladas, El camino de la [h] una forma de entender los videojuegos*, Barcelona, STAR-T MAGAZINE BOOKS, 2013
- MARX, Christy, *Writing for Animation Comics, and Games*, Estados Unidos, Focal Press, 2007.
- WRIGH, Lawrence, *Diseño de personajes para consolas portátiles*, Singapur, NFGSMan, 2006.
- SEEGMILLER, Don, *Diseño y realización de personajes con photoshop*, Madrid, ANAYA, 2009.
- MAZIER, Didier, *Photoshop Cs5 para PC/MAC*, Barcelona, Eny, Febrero, 2011.
- *ImaginaFX, fantasy and sci-fi digital art*. Londres: Futute plc, 2014, 113.

9 WEBGRAFÍA

- Wikipedia: the free encyclopedia [Wiki en Internet]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 2014]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_IX

- Wikipedia: the free encyclopedia [Wiki en Internet]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 2014]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_plataformas

- Wikia [Videogames]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 2014]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos

- *Y La historia de los plataformas en menos de 5 minutos.* 2014 En YouTube: YouTube, 8-8-2014.. [Consulta 2014-10-09].

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Mle0Vxfnrw>

- *Part 1: Digital Environment Painting with Noah Bradley.* En YouTube: YouTube, 22-8-2010. [Consulta 2014-3-07].

Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=DG3hPBMv_Sk

- *Digital painting tutorial environmental concept tutorial Jungle.* En YouTube: Youtube, 27-8-2013. [Consulta 2014-6-07].

Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=W_EKy69Tb8Y

- FUTURE, ImagineFX: Fantasy and sci-fidigital art. Londres. [Consulta el 2014-7-7]. Disponible en:

<http://beta.imaginefx.com/>

10 ANEXOS

Adjuntos en el PDF a parte

11 INDICE DE IMÁGENES

<i>Final Fantasy IX: Caverna de hielo</i>	10
<i>Final Fantasy IX: Bosque maligno</i>	10
<i>Child of Light: Background</i>	10
<i>Child of Light</i>	11
<i>Rayman: Diseño de entorno</i>	11
<i>Rayman</i>	12
<i>Monkey Island: Diseño de entorno</i>	12
<i>Monkey Island</i>	12
<i>Mi vecino Totoro</i>	13
<i>Ponyo en el acantilado</i>	13
<i>Albor</i>	15
<i>Página de movimientos: Albor</i>	16
<i>Vespertina</i>	16
<i>Página de movimientos: Vespertina</i>	17
<i>Satres</i>	18
<i>Turn around de Satres</i>	19
<i>Boceto de la Primavera</i>	21
<i>Línea de la Primavera</i>	21
<i>Ilustración acabada de la Primavera</i>	21

Boceto del verano.....	22
Línea del verano.....	22
Ilustración acabada del verano.....	22
Línea del otoño.....	23
Ilustración acabada del otoño.....	23
Boceto del invierno.....	24
Línea del invierno.....	24
Ilustración acabada del invierno.....	24
Línea del limbo.....	25
Ilustración acabada del limbo.....	25
Boceto inicial de Vespertina.....	26
Boceto de expresiones faciales de Vespertina.....	26
Boceto de movimientos de Vespertina.....	27
<i>Turn Around Vespertina</i>	27
Boceto de movimiento de Vespertina 2	27
Boceto de expresiones faciales de Vespertina 2.....	27
Boceto de expresiones faciales de Albor.....	28
<i>Turn Around Albor</i>	28
Boceto de movimientos de Albor.....	28
Boceto de movimiento de Albor.....	28
Boceto de expresiones faciales de Albor 2.....	28
<i>Turn around Satres</i>	29
Boceto Primavera	29

Boceto Otoño.....	29
Boceto Primavera 2.....	29
Fondo de la Primavera finalizado.....	29
Paleta del fondo de invierno.....	30
Proceso de creación del fondo del Invierno.....	30
Proceso de creación del fondo del Invierno 2.....	30
Proceso de creación del Limbo.....	31
Proceso de creación del Limbo 2.....	31
Proceso de creación del Otoño.....	31
Proceso de creación del Otoño 2.....	31
Comparación de altura de los personajes.....	32
Proceso de montaje de photoshop.....	32
Portada de Somnium.....	33
Proceso de montaje en Indesign.....	34
Comparación de acabados de Vespertina.....	34