

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LINEART DEL VIDEOJUEGO "TALES OF MALORY"

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital
Tridimensional.

Profesor/a guía

Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor

César Alexander López Chávez

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, LINEART DEL VIDEOJUEGO "TALES OF MALORY", a través de reuniones periódicas con el estudiante César Alexander López Chávez, en el trimestre 2019-13, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ingeniero en diseño gráfico y comunicación visual
CI.1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, LINEART DEL VIDEOJUEGO "TALES OF MALORY", de César Alexander López Chávez, en el trimestre 2019-13, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ricardo Enrique Moreno Andrade
Lcdo. en Ilustración y Animación Digital
CI. 1714353388

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

César Alexander, López Chávez

CI.1726278276

AGRADECIMIENTOS

Gracias, por escucharme, por estar
ahí y por haberme ayudado.

DEDICATORIA

A todos ustedes por mi inspiración
que nació de todas las emociones
que me provocan.

RESUMEN

El presente trabajo consiste en la creación de un libro de compilación de Line art para los elementos más importantes del videojuego "Tales of Malory". Enfocado en ilustraciones que muestran el diseño de personajes principales y secundarios, enemigos, armas y escenarios con un entorno basado en la mitología germánica, utilizando una estética compuesta entre el manga, el estilo Art Nouveau y las ilustraciones de los antiguos cuentos de hadas.

ABSTRACT

The present work consists in the creation of a compilation book of Line art for the most important elements of the videogame "Tales of Malory". Focused on illustrations that show the design of main and secondary characters, enemies, weapons and scenarios with an environment based on Germanic mythology using a composite aesthetic between the manga, the Art Nouveau style and the illustrations of the ancient fairy tales.

NDICE

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I	2
1.1. Planteamiento del Problema	2
1.1.1. Formulación del Problema	3
1.1.2. Preguntas directrices	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
1.3. Justificación e importancia.....	5
1.4. Alcance	5
Capítulo II	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica	11
2.2.1 Tales of Malory	11
2.2.1.1 Contenido para la historia Tales Of Malory	12
2.2.1.1.1 Sus habitantes	11
2.2.1.1.1.1 Los Cerys	12

2.2.1.1.1.2 Los Yrik.....	13
2.2.1.1.1.3 La Guardia Imperial de Malory.....	14
2.2.1.1.1.4 El Ejercito del más allá.....	14
2.2.1.1.1.5 Criaturas.....	15
2.2.1.1.1.6 Abominaciones.....	15
2.2.1.1.1.7 Criaturas del Abismo.....	15
2.2.1.1.1.8 Seres supremos.....	16
2.2.1.2 Referencias y Videojuegos OpenWorld	16
2.2.1.3 Tendencias actuales en videojuegos de fantasía	18
2.2.1.3.1 Aion	20
2.2.1.3.2 Guild Wars 2	21
2.2.1.3.3 Neverwinter Nights	21
2.2.2.1. Arte para videojuegos	24
2.2.2.2. Estilos	24
2.2.2.3 Técnicas	26
2.2.2.3.1 Pintura digital	26
2.2.2.4 Herramientas	27
2.2.2.5 Flujo de trabajo	28
2.2.2.6 Evaluación comunicacional	29
2.2.2.7 Artbook y Lineart y la explicación de los videojuegos	29
2.3. Definición de Términos Técnicos	30

2.4. Fundamentación Legal.	32
Capítulo III	34
3.1. Diseño de la Investigación	34
3.2. Grupo Objetivo.	34
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	34
3.4. Técnicas de procesamiento de información	35
3.5. Caracterización de la propuesta.	35
3.5.1 Sinopsis	35
3.5.2 Presentación del producto	35
3.5.3 Idea Original	36
3.5.4 Referencias de estilo gráfico	36
3.5.5 Paleta de colores	40
3.5.6 Tipografía	40
Capítulo IV	41
4.1. Recursos	41
4.1.1. Recursos Humanos.	41
4.1.2. Recursos Tecnológicos.....	41
4.1.3. Recursos Materiales.	42
4.1.4. Recursos Económicos.	42

4.2. Presupuesto de Gastos.	42
4.3. Costo Total de Producción.	43
4.4. Cronograma	45
Capítulo V	46
5.1. Etapa de Pre-producción	46
5.1.1 Sinopsis.....	46
5.1.2 Historia	46
5.1.3 Guion Técnico	47
5.1.4 Personajes principales	48
5.1.5 Personajes Secundarios	51
5.1.6 PROPS	60
5.2. Etapa de Producción	63
5.2.1 Bocetos	61
5.2.2 Corrección de bocetos en digital	65
5.2.3 Manchas y Lineart	67
5.3 Terminados Gráficos	72
5.3.1 Diagramación	72
Capítulo VI	81
6.1. Conclusiones	81

6.2. Recomendaciones	81
REFERENCIAS	83
ANEXOS	85

INTRODUCCIÓN

Este proyecto es un Artbook donde se recopila el concept art, recogiendo de forma ordenada todo el trabajo realizado para la creación de Tales of Malory. El trabajo se centra en la exposición del diseño de personajes, armas, entornos y escenarios. Realizado exclusivamente mediante técnicas digitales, utilizando los programas My Paint, MediBang Paint Pro y Adobe Photoshop. Los mismos que ayudan a la libre creatividad y desenvolvimiento artístico.

CAPÍTULO I

1.1 El Problema

1.1.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad los artistas conceptuales son un equipo de diseñadores, que buscan representar diseños o ideas que sirvan como referente a otros departamentos, siendo así esta, una parte indispensable para las productoras que realizan videojuegos, que se necesita un recurso orientado al desarrollo de los mismos bajo un orden establecido en un libro de concept art.

La mayoría de grupos o desarrolladores independientes, que empiezan adentrarse en el mundo de creación de videojuegos, no son carentes de ideas, pero no tienen definido un rumbo claro y tienden a abandonar sus proyectos.

En la época de los 80's los videojuegos ya acarreaban un arduo y minucioso trabajo en concept art, que hoy en día es una rama artística definida en los inicios de la industria del cine de animación, y ha aportado un gran desarrollo y avance en este tipo de proyectos.

El resultado de no tener bases en una guía de concept art, puede llevar a un producto deplorable como proyecto final en videojuegos.

1.1.2 Formulación del Problema

En la actualidad los libros de concept art son una herramienta, que busca representar diseños o ideas que sirvan como guía a varios departamentos como ilustración, modeladores 3D, siendo así esta, una parte indispensable para las productoras que realizan videojuegos, ya que se necesita un recurso orientado al desarrollo de los mismos bajo un orden establecido en un libro de concept art.

¿Puede un libro de concept art establecer bases sólidas que permitan facilitar el desarrollo en para la producción del videojuego “Tales of Malory”?

El desarrollo del libro de concept art, generará un flujo de trabajo eficiente para el equipo que desarrollará el videojuego, ya que todas las ilustraciones serán tratadas y diseñadas minuciosamente, siendo un recurso sólido para evitar discordancias en el aspecto gráfico.

1.1.3 Preguntas directrices

¿En qué consiste el LineArt “Tales of Malory” y qué es lo más relevante que contiene?

¿Qué es lo más necesario e importante para la producir un Artbook de videojuego?

¿Cuáles son las herramientas indispensables para la elaboración de un Artbook y qué técnica será la más apropiada?

¿Cuál es el estilo gráfico idóneo para la producción del Artbook?

¿Puede un libro de concept art establecer bases sólidas que permitan facilitar el desarrollo en para la producción del videojuego “Tales of Malory”?

El desarrollo del libro de concept art, generará un flujo de trabajo eficiente para el equipo que desarrollará el videojuego, ya que todas las ilustraciones serán tratadas y diseñas minuciosamente, siendo una guía sólida para evitar discordancias en el aspecto gráfico.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Producir un libro de concept art, sobre el videojuego “Tales of Malory”, mediante el manejo de técnicas y procesos de ilustración digital, para guiar a los desarrolladores del videojuego a una finalidad estética determinada.

1.2.2 Objetivos específicos

Recopilar información sobre mitología, historias y cuentos basados en las ciudades donde los seres míticos habitaban, tanto escenarios e indumentaria, como estilos de la época y props. Además, indagar sobre estilos a utilizar de algunos artistas como una guía para la realización del artbook.

Desarrollar la preproducción del proyecto mediante referencias de estilo, uso de línea, formas, psicología del color, la realización de bocetos y model sheet de cada personaje.

Realizar las ilustraciones con líneas valoradas para todo el conjunto de dibujos del proyecto.

Realizar los acabados y detalles finales en las ilustraciones, pruebas de color en impresiones y tipos de papel a utilizar.

Evaluar si todo el contenido del artbook cumple con el diseño final del videojuego mediante una encuesta.

1.3 Justificación e Importancia

Por la paulatina demanda de videojuegos que son creados masivamente a nivel mundial, la calidad y detalles de las ilustraciones en los libros de concept art son importantes para el desarrollo del mismo.

Por tal motivo y por dichas características este Artbook será una guía visual, permita demostrar que tales ilustraciones sean fáciles de comprender en cuanto a la hora de desarrollar y modelar personajes, props y escenarios.

1.4 Alcance

El libro, será una muestra gráfica que facilita el flujo de trabajo para desarrolladores y modeladores 3D, que contendrá personajes finales, escenarios, props, el mismo que será elaborado con herramientas digitales tales como: MyPaint, Medi Bang Paint Pro y Adobe Photoshop. Y está dirigido público adulto, Para su difusión en los medios locales o internacionales, se realizará una exposición del Libro, vía internet en redes sociales tales como Facebook y twitter, también en páginas de mayor interés y especializadas como: ArtStation, Medi Bang Community y DevianArt.

CAPÍTULO II

2.1 Antecedentes

A finales del año 1987, Hironobu Sakaguchi y Yoshitaka Amano en conjunto con la compañía Square Co., Ltd. Conocida anteriormente como Squaresoft de Nintendo Entertainment System, se crea la segunda franquicia de videojuegos más larga de la historia dando así a conocerse Final Fantasy el videojuego de más extenso acopio de información, datos e ilustraciones para un concept art. Yoshitaka Amano es el artista gráfico que desarrolla todo el concept art sobre la primera entrega del videojuego.



Figura 1. Yoshitaka Amano sketch of the Warrior of Light for the original Final Fantasy. Tomado de (finalfantasy.wikia, 2018)

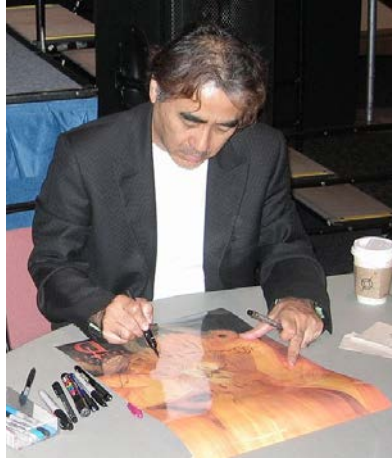


Figura 2. Yoshitaka Amano autografiando un poster de Vampire Hunter D. Tomado de (GNU Free Documentation Licence, 2018)

Los Libros de concept art para videojuegos no han tenido problemas a las nuevas propuestas y formas de procedimiento en creación de contenido conceptual casi siempre sujetos a las técnicas y estilos en boga, para así poder alcanzar a una mayor variedad de públicos. Los Videojuegos se encuentran en constante evolución, en su configuración. De este modo los ejemplares de concept art y artbooks sufren perjuicio ya que la dirección por donde van encaminados ya están definidas por las empresas que tienen una idea de lo que buscan y donde quieren llegar para la realización de videojuegos.

En el Ecuador, el estudio Freaky Creations salió al estrellato en 2014 presentándose en el E3 de aquel año en Los Ángeles, mostrando su primer y único videojuego "TO LEAVE" con todo su trabajo de concept art, etapas de desarrollo y jugabilidad, siendo rechazados en el medio. Por desarrollar algo que no se encontraba al nivel de empresas famosas.



Figura 3. Portada del Videojuego TO LEAVE. Tomado del sitio web (Freakyreations., 2018.)



Figura 4. Captura videojuego to leave, mundo 1. Tomado del sitio web (Freakyreations., 2018.)

La modernización de técnicas hoy en día es parcialmente digital, pero esto no lo ha convertido en algo consolidado y constante; sino que ha evolucionado y se ha ido perfeccionando hasta transfigurarse en una disciplina de un nivel de trabajo acreciente. Los grandes artistas del Concept Art no solo trabajan en videojuegos, también diseñan escenarios y personajes para películas e incluso esculturas 3D con las cuales realizan exposiciones e incluso monumentos en ciudades como Pekín.



Figura 5. Concept art para escultura del Aniversario de Riot Games en Pekín.
Tomado del sitio web (Nexus League of legends., 2018.)



Figura 6. Modelo3D para escultura del Aniversario de Riot Games en Pekín.
Tomado del sitio web (Nexus League of legends., 2018.)



Figura 7. Modelo3D para escultura del Aniversario de RiotGames en Pekín.
Tomado del sitio web (Nexus Leagueoflegends., 2018.)



Figura 8. Modelo3D para escultura del Aniversario de RiotGames en Pekín.
Tomado del sitio web (Nexus Leagueoflegends, 2018.)

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Tales of Malory

La historia nos sitúa en el continente perdido de Aganos, en el cual seres majestuosos y poderosos habitan, existe una raza ancestral que ha perfeccionado sus conocimientos mágicos con el paso de los siglos, y viven en armonía en el Reino de los cielos, que es conocido como Ygherim, ubicado en Las altas tierras santas.

Aganos dispone de diversas localidades, incluyendo bosques, tierras altas y regiones montañosas. Ygherim es la región con quebradas y desfiladeros más altos del continente, además es donde se encuentra la mayor cantidad de energía mágica concentrada en los pilares de magia de hielo puro. Que son resguardados por la Guardia imperial. Solo en las zonas del noreste de las tierras bajas, es donde reside la mayor parte de la población, ubicado en Háawak, las tierras bajas Esperanza la capital imperial, del actual Reino de Malory.

La Capital imperial tiene lagos en el sur que ocupan una tercera parte del sur, al norte hay nevados y ambiente nórdico que ocupa una tercera parte del norte, al centro y este, hay bosques abundantes y praderas enormes. Al oeste de la capital se encuentra un lugar llamado Abyss, donde yace el acceso al inframundo y donde habitan seres malignos, demonios y abominaciones.

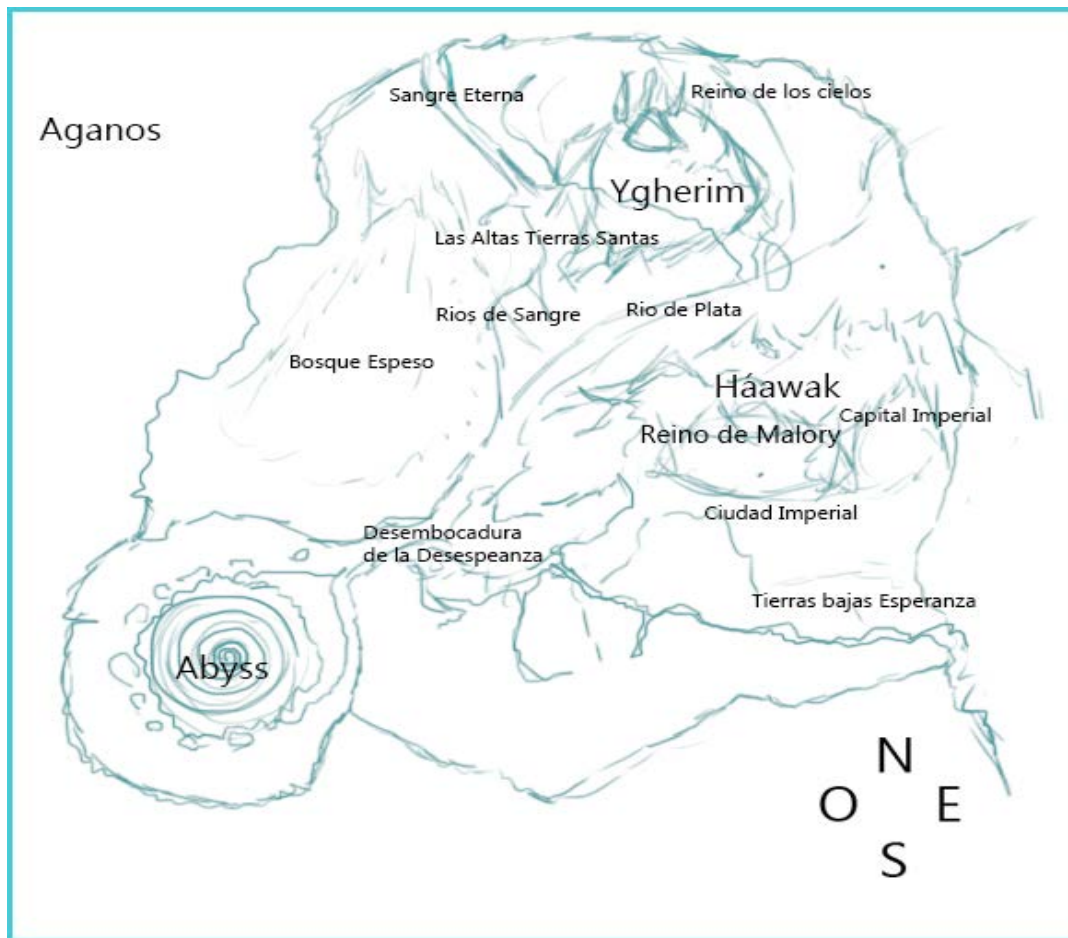


Figura 9. Boceto Mapa Aganos Tales of Malory, 2018

2.2.1.1 Contenido para la historia Tales Of Malory

2.2.1.1.1 Sus habitantes

2.2.1.1.1.1 Los Cerys

Los Cerys son seres de inteligencia superior, tienen semejanza con los humanos de nuestro planeta Tierra, su semblanza es muy noble, sublime y majestuosa. Aunque solo la guardia imperial, los altos mandos y familiares de Malory tiene la capacidad de usar magia proveniente de los pilares de hielo puro.

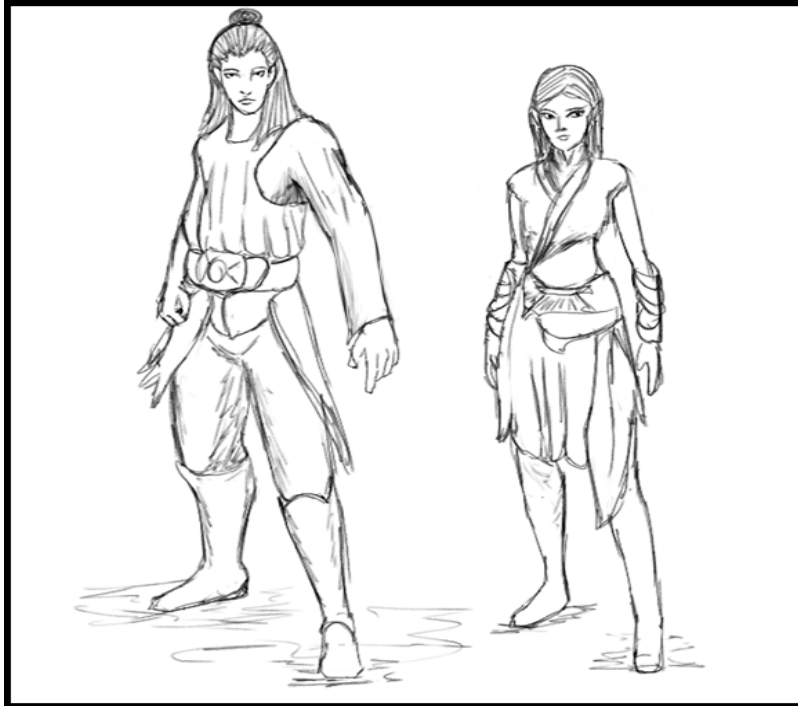


Figura 10. Boceto simplificado idea de Los Cerys de Tales of Malory, 2018

2.2.1.1.1.2 Los Yrik

Los Yrik, son humanoides de alta estatura que viven en el abismo y son considerados impuros ya que carecen de poder mágico a los Cerys. Pueden hablar el idioma Cerystico, pero también poseen su propia lengua Ykaris. Conformaron el Reino de Liliunheim cerca de Abyss.



Figura 11. Boceto simplificado idea de Los Yrik de Tales of Malory, 2018

2.2.1.1.1.3 La Guardia Imperial de Malory

Es la fuerza militar suprema del imperio. Ninguna organización armada en el mundo puede hacerle frente en combate es la más poderosa que ha existido desde que Arthur Malory accedió al trono. Está compuesta por soldados imperiales y guardias imperiales de Elite que son mujeres con altas habilidades que superan a cualquiera en batalla y son asesinas a sangre fría.

2.2.1.1.1.4 El Ejercito del más allá

El Ejercito del más allá conocido como los Goraths, conformado por habitantes del Liliunheim y criaturas del Abyss, son la fuerza militar más grande que se ha expandido por todo oeste del continente Aganos, con el fin de invadir las altas tierras santas para apoderarse de los pilares de magia de hielo puro, y así destruir la capital imperial, con la finalidad de desterrar a los Cerys.

2.2.1.1.1.5 Criaturas

Existen algunas criaturas que habitan en Aganos, como dragones, monstruos marinos, aves gigantescas, y seres mágicos, como golems, arboles vivientes.

2.2.1.1.1.6 Abominaciones

Tienen apariencia antropomorfa, con un tamaño que variado. Son capaces de comunicarse verbalmente, muestran ira y odio, no son tan inteligentes, además poseen consciencia de su propio cuerpo y su estado físico, es decir, pueden sentir dolor y agotamiento.

2.2.1.1.1.7 Criaturas del Abismo

Seres mágicos infernales con autonomía propia, que solo quieren alimentarse de cualquier ser putrefacto que se encuentren para poder sobrevivir, ya que son seres de fuego y necesitan energía con el fin de generar metano en sus cuerpos. Existen de varios tipos y formas humanoides o animales.

Se los encuentran vagando por la noche buscando alimento, y suelen provocar incendios forestales al morir, ya que producen fuego fatuo en grandes cantidades.

2.2.1.1.1.8 Seres supremos

Eikhar: Es un ser supremo que sacrifico su vida por salvar a todo ser vivo habitante de su reino, poderoso emperador de Ygherim, forjador de los pilares mágicos de hielo puro y las runas mágicas benditas. Enemigo de Ghangath con el cual luchó ferozmente y fue transformado por descuido suyo con un fragmento del pilar mágico de hielo puro. Ascendió a los cielos por el poder del fragmento divina y se convirtió en un ser mítico adorado por los Cerys.

Ghangath: General del ejército de Goraths, combatió contra Eikhar y la Guardia Imperial en la cima de la Ygherim. Al contemplar la muerte de Tryh si hermano menor, Ghangath jugó su última carta y, a través del uso de un fragmento de hielo puro antiguo, que hizo desaparecer a Eikhar, y Ghangath se transformó en un ente espiritual con poder de dominar a los seres vivos, Mientras que Eikhar ascendió a los cielos transformándose en un ser mítico, semidió que los Cerys adorarían para siempre.

2.2.1.2 Referencias y Videojuegos OpenWorld

Cuando se habla de "juegos del mundo abierto", se refiere a aquellos videojuegos en los que generalmente el jugador se deja a su elección explorar un gran y vasto mundo sin interferir en el desarrollo de la historia del juego en sí. Lo que todos estos juegos de mundo abierto comparten es, la búsqueda de nuevas áreas, regiones interesantes en el momento que el jugador considere oportuno. No hay desplazamiento automático, y no hay barreras invisibles de zonas artificiales que impidan el paso de una a otra área, ya que todo se desarrolla a la misma velocidad que avance el personaje.



Figura 12. Captura de imagen vista del mapa en el videojuego Diablo II, 2000. Tomado (blizzard.com, 2018.)

Como referente más preciso se puede mostrar el videojuego Diablo II, que en sí es un RPG, pero está inmerso dentro de la categoría mundo abierto. El jugador asume el papel de un héroe, luchando con monstruos al atravesar los escenarios amplios, mazmorras y calabozos. La historia de Diablo II se reproduce a través de cuatro actos. Cada acto sigue una trayectoria predeterminada, con las misiones preseleccionadas, aunque algunas misiones son opcionales. Cada acto culmina con la destrucción de un monstruo jefe, en la que el jugador pasa al siguiente acto. Batalla se lleva a cabo en tiempo real. Los jugadores luchan contra monstruos para llevar su personaje y obtener mejores estadísticas por sí mismo.



Figura 13. Imagen promocional del Videojuego Diablo II, 2000. Tomado de (blizzard.com, 2018.)

Se dice mundo abierto a este título por que tiene la capacidad de crear aleatoriamente los mapas del mismo, para así siempre sorprender al jugador en cada inicio de partida, siempre y cuando existan zonas sin explorar estas serán las que se verán afectadas y sometidas a cambios.

2.2.1.3 Tendencias actuales en videojuegos de fantasía

Son tantos los MMORPG que existen en el mercado durante la última década, que cada vez resulta más difícil decidirse por unos u otros de este género. Los videojuegos están basados tanto en la cantidad y calidad de los contenidos jugables que MMO's, como también en el número de jugadores que día a día continúan combatiendo en sus servidores. Hay grandes clásicos como World of Warcraft o EVE Online, dado que siguen siendo dos de los juegos más populares del sector. Pero también existen nuevas incorporaciones como el excelente Wildstar o Final Fantasy XIV.



Figura 14. Imagen promocional del Videojuego EVE online, 2003 - Actualidad.
Tomado de (Eveonline.com, 2018.)



Figura 15. Imagen promocional de World of Warcraft Battle for Azeroth
Coleccionista.Tomado (blizzard.com, 2018.)

2.2.1.3.1 Aion

Este juego MMORPG ya era popular hace unos años, pero con el cambio de pagar cuotas mensuales al nuevo free to play, el videojuego ha recuperado muchos antiguos y nuevos fans.

Con muchos tintes de manganime, lo cierto es que el apartado visual llega a ser asombroso y los personajes se han diseñado con una estética que es muy a gusto de la comunidad gamer; americana, asiática y europea. Aunque la jugabilidad se parece mucho a juegos como WoW, tiene algo que otros MMORPG no dan: alas. Alas para volar con total libertad por el mundo sin el límite que tienen las monturas. Solo existen dos razas jugables: los Asmodianos, muy parecidos a los elfos oscuros y los Elios. Una tercera raza, los Balaúres, equilibran el juego y evitan que ninguna de las facciones obtenga demasiado poder.



Figura 16. Captura de imagen del Videojuego AION, 2008. Tomado de (blizzard.com, 2018.)

2.2.1.3.2 Guild Wars 2

Secuela de Guild Wars, en este universo fantástico, el jugador podrá elegir entre cinco razas diferentes y distintas profesiones. Comienzas como un simple recluta en una academia donde aprenderás todo lo necesario para manejarte por el juego. Una vez estés listo, empezarás a recorrer el mundo y tener diferentes aventuras con otros jugadores o NPC's



Figura 17. Imagen captura del Videojuego Guild Wars 2, 2012. Tomado de (blizzard.com, 2018.)

2.2.1.3.3 Neverwinter Nights

La saga Neverwinter está considerado como uno de los juegos más completos del género. Estrenado el pasado 2013, los gráficos son excepcionales. Unifica los diferentes títulos de la saga en esta experiencia MMORPG.

Su jugabilidad es similar a todos los del género; misiones, PVE, PVP. Al igual que la caracterización, se debe elegir raza, clase, continuar con las ediciones del personaje, atributos, y llevar al máximo nuestro personaje.



Figura 18. Pantalla de carga Neverwinter Nights, 2002. Tomado de (arcgames.com, 2018.)

Se debe afrontar que es necesario recorrer el largo camino de un héroe, cogiendo experiencia explorando áreas, y emprendiendo largos viajes mientras que en el camino se enfrenta monstruos y villanos.

Por otro lado, Final Fantasy VII seguirá siendo por mucho tiempo la entrega de la serie con más recuerdos imborrables ha aportado. Siendo este uno de los videojuegos que ha marcado la vida de varios fanáticos y haciéndose conocer como el padre de los MMO de aquella época, dejando memoriables momentos importantes dentro de la historia como: El viaje en tren por Midgar, El escape de la sede de Shinra o la traumática muerte de Aeris, son imágenes que no solamente se han quedado grabadas en los corazones de innumerables jugadores a lo largo del mundo, sino que construyeron algo mucho más importante para el futuro de la serie.

Final Fantasy VII aportó numerosos cambios y giros no solamente para su propia serie, sino a sus contemporáneos. Llevó a la serie a un futuro cyberpunk e introdujo a Tetsuya Nomura como principal diseñador de personajes en lugar del renombrado Yoshitaka Amano. Este mundo, lleno de tristeza y risa a partes iguales fueron iniciativa a numerosas muestras de creatividad posterior, desde juegos completos a películas.



Figura 19. Batalla contra Iron Man en FINAL FANTASY VII, 1997. Tomado (square-enix.com, 2018.)

2.2.2.1. Arte para videojuegos

El concept art sirve para resolver problemas tanto artísticos como de diseño, a través de bocetos, dibujos en detalle y artes ilustradas. El concept art para videojuegos tiene una serie de limitaciones como pueden ser el diseño de niveles, las texturas y también en el caso de que exista la necesidad de animaciones para el videojuego. Se necesita la realización de imágenes impactantes donde se define composición, luz y paletas de color; Que van a inspirar al resto del equipo de desarrollo.

Ciertamente las ilustraciones tienen que ser trabajadas con gran cantidad de detalles para que pueda ser entendido por el resto del personal la creación del videojuego, mismo ya que se necesita que las ilustraciones se den a entender de mejor modo para llegar a un punto de retroalimentación y corrección de algunos detalles de todo aspecto y de este modo en conjunto de opiniones del resto de diseñadores llegar a un acuerdo con todas las ideas ilustradas y así conseguir un mejor resultado, con el fin de poder llegar a seleccionar las que serían las ilustraciones de personajes, escenarios, props, finales para seguir a la siguiente fase de producción.



Figura 20. Heavy Raider Armor & raider Sack Headgear concept art para FALLOUT 4. Tomado del libro (The Art of fallout 4., 2018. p 185)

2.2.2.2. Estilos

El estilo gráfico y diseño adecuado para la producción del libro Lineart

No existe un estilo gráfico perfecto ni tampoco puede ser concebido dentro de los límites de la realidad, por lo tanto, los estilos gráficos y de diseño, a pesar de ser perfeccionados con el tiempo, son capaces de ser malogrados con tantos cambios solicitados, que pueden llegar a cambiar la idea principal de la que fueron concebidos con anterioridad. Ya que el concept art no es lo mismo que ilustración.



Figura 21. Diseño del personaje de Sophitia, SoulCalibur 2. Tomado del (Character Desing, 2018. P41)



Figura 22. Diseño del personaje. Tomado de (Character Desing, 2018. P56)

El Concept art y la ilustración no son la misma cosa. La calidad y las técnicas de los dos están más cerca que nunca y hay una considerable superposición, pero tienen una diferencia intrínseca. Esa diferencia es la palabra “concept”.

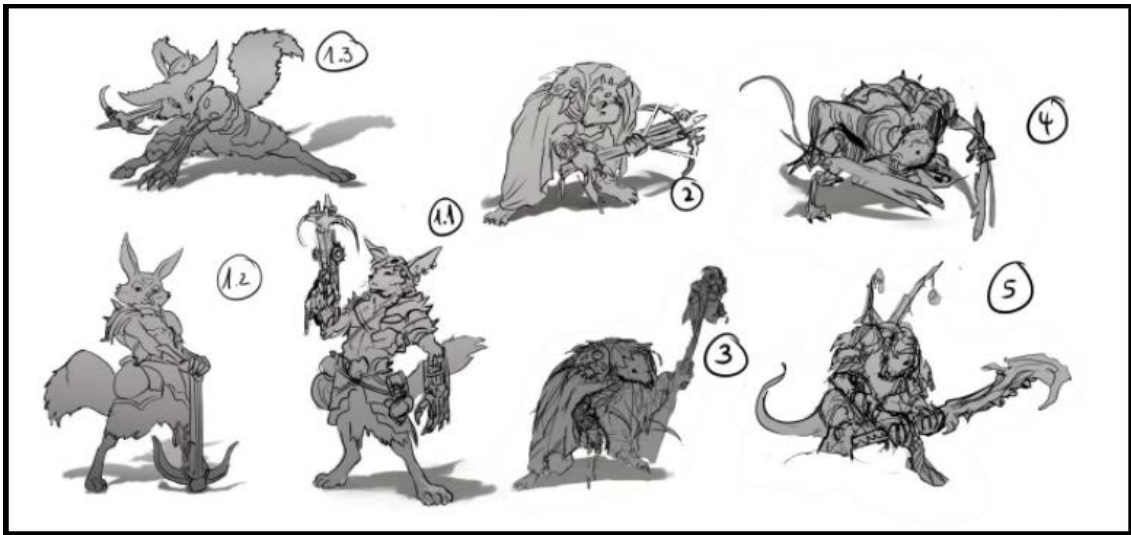


Figura 23. Diseño del personaje Twitch de League of Legends. Tomado del sitio web (LEAGUE OF LEGENDS, 2018.)

2.2.2.3 Técnicas

2.2.2.3.1 Pintura digital

La técnica de pintura digital también es herramienta artística que se emplea para crear una imagen de manera digital mediante el uso de un software gráfico. El uso del computador y tableta gráfica o pantalla táctil, permite al artista generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales, a menudo, emulando técnicas de la ilustración tradicional. La forma de trabajo digital se ha convertido en algo habitual que ofrece al ilustrador más posibilidades para crear sus obras e ir mejorándolas cuando quiera, tomando como punto de partida la imaginación, olvidando los límites de la realidad.

La pintura digital es un recurso importante en la actualidad, ya que todo el tiempo nacen técnicas, formatos, estilos, procesos de trabajo y pinceles para poder crear ilustraciones fascinantes. Incluso, los artistas buscan crear su propio estilo y uso de herramientas digitales para diferenciarse del resto lo cual promueve una industria independiente y auténtica.

2.2.2.4 Herramientas

Adobe Photoshop: Es el editor gráfico más avanzado que existe, capaz de hacer desde simples fotomontajes a complejos diseños 3D e ilustraciones. es un programa con cierta dificultad que presenta al principio en usarlo. Sin embargo, es evidente su potencia que mejora con cada actualización y es usado por varios usuarios a nivel mundial.

Medibang Paint Pro: Es un software para la creación de ilustraciones digitales, que trae consigo herramientas y características similares que Adobe Photoshop, pero su fuerte es la creación de cómics, y estilos manganime. Siendo un programa de pintura y creación de historietas digital con varios tipos de brochas, topografías, fondos ya listos incluye muchas herramientas creativas para ilustradores y artistas de libros de historietas.

My Paint: Es una herramienta para dibujar y pintar con una cantidad muy amplia de brochas. Si bien parece una herramienta muy simple, el nivel de control y flexibilidad que ofrece sobre las brochas y las formas de dibujar hace que esta herramienta sea práctica para artistas y diseñadores.

2.2.2.5 Flujo de trabajo

Como aportaría el concept art en un flujo de trabajo eficiente en la producción del videojuego.

La forma más eficiente para que el flujo de trabajo sea óptimo se necesita seguir un orden primordial, que puede variar dependiendo del director de proyecto y del equipo creativo. Se necesita realizar un asesoramiento con el equipo respectivo o conjunto de diseñadores con el director, para aclarar los datos importantes sobre el personaje a tratar o en sí sobre todo el proyecto que se requiere, con el propósito de empezar a generar los bocetos o prototipos basados en asesoramiento y conversación de la primera reunión con el equipo creativo.

El primer producto pasa por un proceso de retroalimentación, usando como filtro al consejo creativo, que dan las debidas modificaciones al artista, el cual realiza los cambios solicitados, corrigiendo bocetos y así continuamente.

Después de ser pulido, y el concept ha llegado a buen acabado, pasa a definir detalles y empezar el tratamiento respectivo hasta llegar al acabado final, y estas ilustraciones ya pasan a ser utilizadas por el departamento de modelado 3D respectivamente si ese es el caso.



Figura 24. Concept art de BG - Ciudad destruida en 3 pasos por Damiatrix.
Tomado del sitio web (DevianArt. Damiatrix., 2018)

2.2.2.6 Evaluación comunicacional

Meeting una entrevista óptima que sus frutos serán una guía para la realización del Artbook.

Realizar contacto con especialistas en el área de concept art, que se requiere una consulta pronta para el desarrollo del proyecto a realizarse, con el fin de aclarar dudas y aceptar sugerencias siempre y cuando estas estén dentro del estética que se usará dentro del libro “Tales of Malory”. Una entrevista con puntos claros a tratarse y ser bien recibido a cambio de tips que mejorarán la calidad de representación de personajes, escenarios, y props para el proyecto.

2.2.2.7 Artbook y concept art para la explicación de los videojuegos.

El concept art se emplea con la finalidad de concebir una idea del producto final de manera pronta y sirve de guía para su desarrollo.

Para la producción de videojuegos, se requiere diseñar personajes, escenarios, props y gran cantidad de objetos. El oportuno diseño y terminado de estos depende de la habilidad y percepción del artista.

El diseño debe expresar las ideas que se aspiran recrear con la mayor cantidad de detalles posible para su mejor interpretación. Se han de detallar los materiales, escenarios, los gestos y posturas. Siendo este conjunto de suma importancia y la necesidad para el desarrollo de un videojuego.

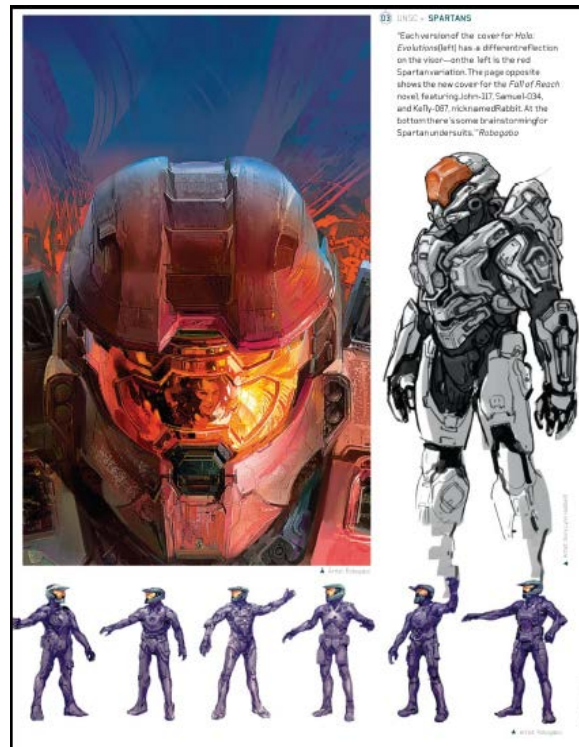


Figura 25. Spartan concept art para HALO 4. Tomado del libro (The Art of HALO 4., 2018. p 100.)

2.3 Definición de términos técnicos

Artbook: Textualmente significa libro de arte, que es usado para mostrar ilustraciones y/o fotografías, sobre una obra artística conceptual.

Boceto: Estudio o dibujo de trazos no definidos que representan una idea de lo que se propone a dibujar, viene a ser trazos simples que connotan una forma.

Concept Art: Es una representación visual de una idea o diseño.

Composición: Diseño de una disposición de los diferentes elementos que la componen una imagen.

Contraste: Diferencia de intensidades de iluminación en la gama de blancos y negros de una imagen.

Antropomorfo: Ser de apariencia o forma humana.

Fuego fatuo: Pequeña combustión volátil de materia orgánica en descomposición.

Grafito: Mineral de carbono, color negro que se emplea para hacer lápices.

Humanoide: Ser u objeto que presenta características propias de los seres humanos

Jugabilidad: Describe la calidad del videojuego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego.

Levear/ Levellear: Jugar con el único fin de subir de nivel un personaje.

Monocromático: Que está compuesto por un solo color con diferentes grados de intensidad.

MMO: Multijugador masivos en línea.

MMORPG: (massively multiplayer online role-playing game) o videojuegos de rol multijugador masivos en línea.

NPC: Referente a personajes dentro de videojuegos que no son utilizados por el jugador, NPC (non-player character).

PVP: Jugador contra Jugador (Player vs Player)

PVE: Jugador contra Escenario (Player vs Environment)

Perspectiva: Método de representar el mundo tridimensional en una superficie plana.

Props: Objetos de utilería que se utilizan dentro de un escenario determinado y para un fin específico.

Técnica: Conjunto de procedimientos o habilidades para aplicar los conocimientos.

2.4 Fundamentación Legal

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos:

- *“Art. 18.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:*
 1. *Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.” (Constitución del Ecuador, art. 18 literal. 1, pg. 14).*
 2. *“Art. 18.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: “Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.” (Constitución del Ecuador, art. 18 literal. 2, pg. 14).*

“Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.” (Constitución del Ecuador, art. 22 literal. 1, pg. 15).

CAPÍTULO III

3.1 Diseño de la investigación

La presente investigación será realizada a través del método histórico - lógico, con el fin descubrir como los hechos se han desarrollado, lo largo del tiempo y obtener datos específicos de la época, tanto en el ámbito mitológico como real siendo así estos; arquitectura, vestimentas, ambientaciones, sociedad.

Una vez obtenida la información necesaria se procederá con la misma para desarrollar un concept art como recurso y referentes para el Lineart del videojuego.

3.2 Grupo objetivo

El grupo objetivo se conforma por público para adulto de edades comprendidas entre 17 años en adelante, de nivel socio-económico medio y alto, interesado en videojuegos acción-aventura de y de estilos como videojuegos lineales, que tengan amplios conocimientos para este género y estén de acuerdo con el uso de estilo gráfico manganime en los videojuegos muy acogidos en Europa y America.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

A través de la técnica de observación se compilarán datos, técnicas y referencias de otros libros de concept art y Artbooks de videojuegos ya existentes y de mayor influencia, relacionados al género que se basa "Tales of Malory" mundo abierto de fantasía, aventura y ficción. Analizando mediante fichas, en las cuales se establecerán las tipografías, estilos, colores, manejo de líneas, puesta en escenas para escenarios.

Mediante la técnica de recopilación documental, se accederá a través de internet y libros de textos a la información asociada a las leyendas de los pueblos, donde se tengan influencia sobre seres mitológicos relacionados al tema de investigación.

3.4 Técnicas de procesamiento de información.

A través de la técnica de resumen, se procederá a sintetizar la información recopilada sobre el desarrollo de un libro de Line art que contendrá gran cantidad de datos importantes para el estudio y creación de personajes, ambientaciones, props. Con el propósito del eventual desarrollo del Libro lineart de Tales of Malory.

3.5 Caracterización de la propuesta.

3.5.1 Sinopsis.

La historia gira en torno al conflicto entre dos facciones que lucharon entre sí por cientos de años, en un mundo ficticio y se desarrolla en el continente Aganos donde Sophitia Malory irá al infierno para eliminar la fuente de todo mal.

3.5.2 Presentación del producto.

Tales of Malory es un Artbook que muestra todo el contenido visual que contendrá el videojuego a base de ilustraciones digitales, se mostrará: personajes, ambientes, ítems, (props). Constará con un aproximado de 30-34 páginas, este proyecto podrá ser exhibido vía internet formatos digitales y adquirido en formatos físicos. Los géneros en que se centra el Libro es: Aventura, ficción, horror y supervivencia mismo que es apto solo para mayores de 17 años ya que el contenido incluye violencia, sangre y horror, también temas sexuales. La Ilustración Digital será a trazos y líneas valoradas similar o poco parecidos al estilo de los artistas como Santi-Ikari, Jim lee, Jasmin Darnell.

3.5.3 Idea Original.

Con el transcurso del tiempo, el mal ha resurgido y con ello todos los desastres inimaginables ante la humanidad, a tal estremecedor panorama ha llegado la hora de tomar decisiones, buscar el Templo, donde Arthur Malory permanece enterrado junto a la mítica bendición de Eikhar, y buscar el despertar de las runas sagradas. Donde Sophitia Malory, Comandante de la Guardia imperial, hija de Arthur Malory, será nuestra heroína que se aventura en busca del rastro de las runas y recuperar las todas, pues son la clave para concebir el poder sagrado de la bendición de Eikhar, y derrotar al rey del infierno para erradicar a los demonios y la maldad del mundo.

3.5.4 Referencias de estilo gráfico.

Como referencias de estilo gráfico y contenido visual se mostrará elementos como edificaciones de referencia real, ilustraciones digitales, ambientaciones, vestimentas, armas, texturas.



Figura 26. Concept art de Falmer del videojuego Skyrim. Tomado de (Adam Adamowicz, 2011, Bethesda Softworks, 2018)



Figura 27. Modelos de personajes Kritana. Dos variaciones de Kritana guards. Tomado de (Kim Yura, 2009.)



Figura 28. Fanart ilustración sobre Jeanne d'Arc de FATE. Tomado de (WLOP Wang Ling, 2016.)



Figura 29. El castillo de Hunyad, es un castillo en el distrito de Hunedoara, de la región de Transilvania, en Rumania. de Hunyad Castle Tomado de (Todor Bozhinov, 2012.)



Figura 30. Man Fleece Blanket featuring the photograph Man Walking Through Snowy Woods. Tomado de (Jill Battaglia, 2014.)



Figura 31. Ilustración formas y líneas orgánicas, Annabella. Tomado de (Jasmin Darnell, 2013)

3.5.5 Paleta de colores.

Los colores serán utilizados con una paleta monocromática, que será para personajes en tonos negros. Los escenarios tendrán el mismo tratamiento en usar un tono monocromático para ser realizados.



Figura 32. Paleta de colores usados en la Ilustración. “Ashen one, hearest thou my voice still?” Tomado de (WLOP, 2018)

3.5.6 Tipografía.

Se utilizará una tipografía muy orgánica, la cual tendrá una forma sinuosa y curvilínea, fácil de comprender en textos de tamaño mediano.

MALORY 01 YOZAKURA

Figura 33. Ejemplo de tipografía Yozakura. Tomado de (Kotonoha Kuju, 2018.)

CAPÍTULO IV

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para la realización de este proyecto se precisan de los siguientes perfiles profesionales:

- Un profesional con destrezas en ilustración digital y diseño de personajes, uso de herramientas digitales, y que posea conocimientos de los principios fotografía.
- Un profesional con destrezas en el modelado digital, tanto en software de escultura digital como en software para desarrollo de contenido 3D. Debe conocer flujos de importación entre varios paquetes, así como el manejo de flujos de trabajo nodales y de capas.

4.1.2 Recursos Tecnológicos

Para la realización del siguiente proyecto, se requieren de los siguientes recursos tecnológicos:

- **HARDWARE:**
 - Un computador con procesador Intel Core I7 4400 de 3.6 GHZ, con 20 GB de memoria RAM, disco duro de 2TB y tarjeta gráfica de tipo DDR3 de 2024MB como mínimo.
 - Monitor de color real IPS.
 - Una tableta digitalizadora.
 - Un scanner formato A4.

- **SOFTWARE:**
 - MyPaint
 - MediBang Paint Pro 13.2 o superior
 - Adobe Photoshop 2017 o superior

4.1.3 Recursos Materiales

Para la realización de este proyecto, se requieren de los siguientes recursos materiales:

- Un sketchbook o bocetero formato A4
- lapicero portaminas de 0,5mm
- Lapices grafito H, 2B – 4B

4.1.4 Recursos Económicos

El proyecto será gestionado y autofinanciado en su totalidad por el autor.

4.2 Presupuesto de gastos

Costos Operativos

Luz \$23.50

Agua \$10

Teléfono \$17.45

Internet \$27.99

Arriendo \$220

Vestimenta \$50

Transporte \$40

Alimentación \$200

Salud \$100

TOTAL \$688.94

Costo semanal

$\$688.94 / 4 \text{ Semanas} = \172.23

$\$172.23 / 5 \text{ Días} = \34.44

$\$34.44 / 8 \text{ Horas} = \4.30

Costo Equipos

Equipo + tableta digitalizadora = \$1,692

Softwares = No Aplica

(Scanner/Redes/Monitores) = \$413

TOTAL =\$ 2,105

Recuperación Anual

$\$2,105 / 12 \text{ Meses} = \175.41 Mensual

$\$175.41 / 4 \text{ Semanas} = \43.85 Semanal

$\$43.85 / 5 \text{ Días} = \8.77 Diario

$\$8.77 / 8 \text{ horas} = \1.09 Hora

TOTAL, COSTO

Costo Operativos: \$4.30

Costo Equipos: \$1.09

TOTAL \$5.39

Valor \$450

Experiencia – Conocimiento

\$450 /4 Semanas =\$112.5 Semanal

\$112.5 /5 Días =\$22.5 Diario

\$225 /8 Horas =\$2.81 Hora

Costo + Valor = Total por Hora

\$5.39 + \$2.81 = **\$8.20 Hora**

4.3 Costo total

Tiempo de producción 2 Meses (8 semanas)

\$8.20 hora x 8 horas(1día) = \$65.60 Día

\$65.60 Día x 5 Días = \$328 (1semana)

\$328 (1 semana) x (8 semanas) = \$2,624 (2 Meses) + \$787.20

SUB TOTAL: \$ 3411.20

IVA 12%: \$ 409.34

TOTAL: \$ 3820,54

CAPÍTULO V

5.1 Pre-producción

5.1.1 Sinopsis

La historia gira en torno al conflicto entre dos facciones que lucharon entre sí por cientos de años, en un mundo ficticio y se desarrolla en el continente Aganos donde Sophitia Malory irá al infierno para eliminar la fuente de todo mal.

5.1.2 Historia

Con el transcurso del tiempo, el mal ha resurgido y con ello todos los desastres inimaginables ante la humanidad, a tal estremecedor panorama ha llegado la hora de tomar decisiones, buscar el Templo, donde Arthur Malory permanece enterrado junto a la mítica bendición de Eikhar, y buscar el despertar de las runas sagradas. Donde Sophitia Malory, Comandante de la Guardia imperial, hija de Arthur Malory, será nuestra heroína que se aventura en busca del rastro de las runas y recuperar las todas, pues son la clave para concebir el poder sagrado de la bendición de Eikhar, y derrotar al rey del infierno para con el propósito de erradicar a los demonios y la maldad del mundo.

5.1.3 Guion Técnico

Se desarrolla el diseño de las páginas que contendrá el Artbook.
(Anexo 4)

<p>Guion</p> <p>Portada y tapa (página 1): Ilustración de portada de un libro "Tales of Malory" (Libro de la familia Malory) Portada: (página 1 en la misma página) Logo de la Familia Malory "Tales of Malory"</p> <p>Guardas: (página 2 y página 3) Mapa del continente Aganos.</p> <p>Página principal (página 4) Nombre del libro "Tales Of Malory" Autor: César López</p> <p>Página principal (página 5) Sinopsis "historia de Malory"</p> <p>Índice (página 6) (muestra el contenido del libro)</p> <p>(página 7) Título: Personajes (fondo colage bocetos)</p> <p>(Páginas 8-14 formato 1 personajes)</p> <p>(página 8) Personaje 1 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 9) Personaje 2 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 10) Personaje 3 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 11) Personaje 4 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 12) Personaje 5 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 13) Personaje 6 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p> <p>(página 14) Personaje 7 (Nombre y descripción) Ilustración de Personaje pose estándar y pose acción. 3 Line art de expresiones.</p>
--

Figura 34. Guion tratamiento de páginas del Artbook "Tales of Malory", 2018

5.1.4 Personajes principales

- Sophitia Malory

Hija de Arthur Malory, Va en busca de la bendición en Eikhar, adquiere las sagradas armaduras y su objetivo es erradicar con el mal que acecha en el reino de Aganos.

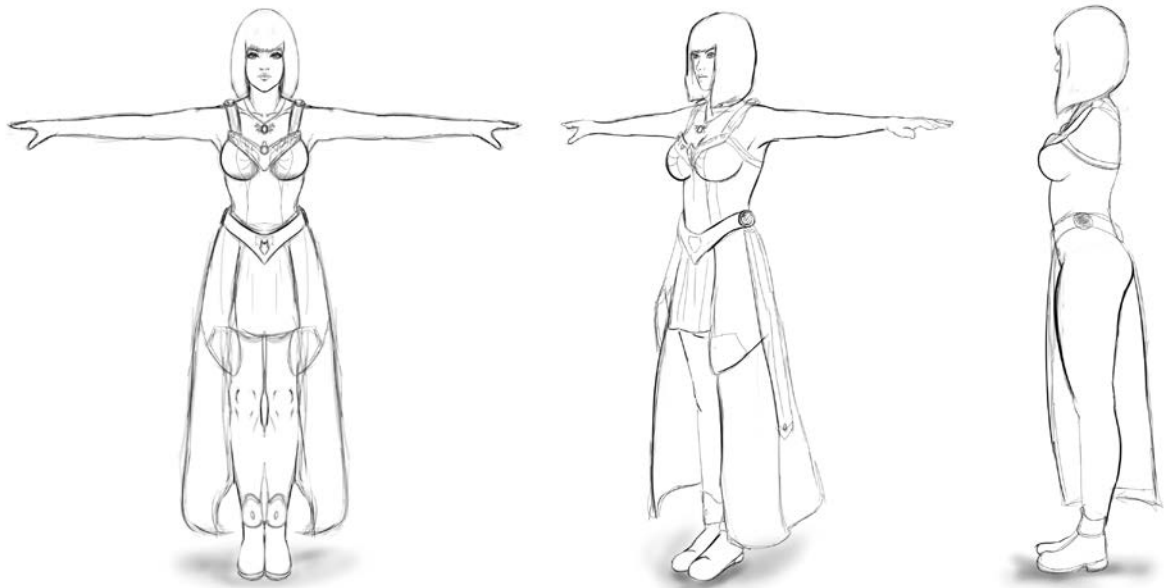


Figura 35. Concept art Sophitia Malory del Artbook "Tales of Malory", 2018

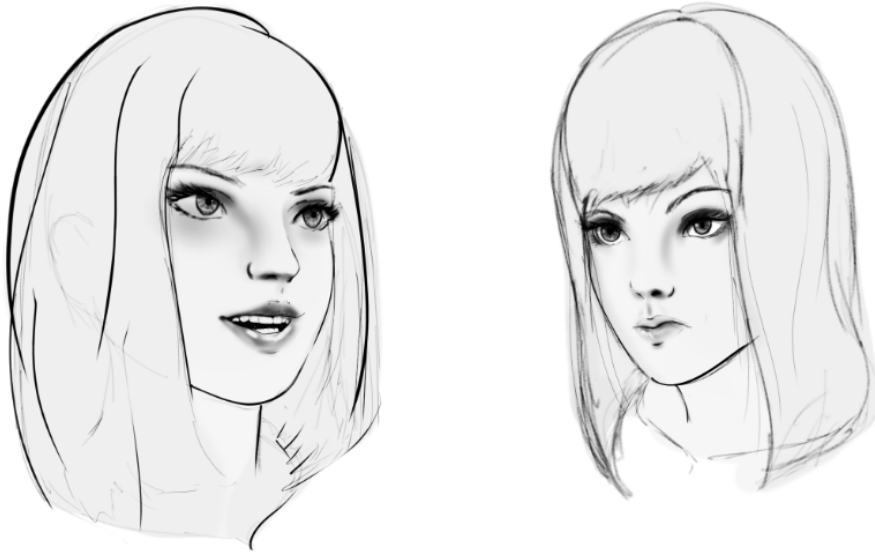


Figura 36. Concept art Sophitia Malory expresiones y color base del Artbook "Tales of Malory", 2018



Figura 37. Concept art Sophitia Malory pose del Artbook "Tales of Malory", 2018

- Coré Magnus

Hijo de Isacc Magnus, se infiltra en la guardia imperial para conseguir un alto mando militar y así intentar asesinar Sophitia Malory, pero se ve inmerso en la misión de la búsqueda del Rey Malory.



Figura 38. Concept art Coré Magnus pose del Artbook "Tales of Malory", 2018

5.1.5 Personajes Secundarios

- Abominación fase 1

Criaturas provenientes de la puerta del infierno, caracterizadas por tener partes del cuerpo sin piel y garras como cuchillas.



Figura 39. Concept art Abominación Fase 1 pose del Artbook “Tales of Malory”, 2018

- Abominación fase 2

Su apariencia es la de un molusco antropomorfo, con gruesas escamas que cubren su cuerpo, también poseen largas garras en ambas manos que utilizan como su principal medio para atacar.



Figura 40. Concept art Abominación Fase 2 pose del Artbook “Tales of Malory”, 2018

- Guardia Imperial

La Guardia imperial son fuertes soldados del ejército de Aganos que sirvieron al Arthur Malory.



Figura 41. Concept art Guardia Imperial pose del Lineart "Tales of Malory", 2018

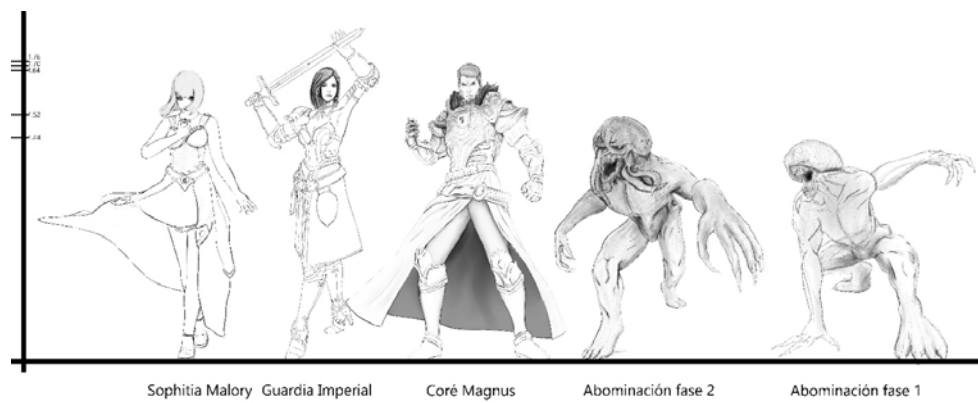


Figura 42. Concept art LineUp simple de personajes del Lineart "Tales of Malory", 2018

•Tay-assui:

Son criaturas de tierra, por lo general se los encuentra en manadas dado su bajo nivel de ataque y resistencia. Es común encontrarlos en el continente de Ágonos.

- Ataque principal: Zarpazo.
- Ataque secundario: Mordida
- Ataque cargado: Investida (los Tay-assui necesitan tomar distancia para realizar la investida, debido a que el nivel de daño realizado dependerá de la velocidad con la que se lance).
- Vida: 25 Lv: 5: 45 (5/lvl)
- Daño: 2 Lv 5: 6 (1/lvl)

•Bodoque:

- Son criaturas de tierra muy resistentes y no poseen una gran movilidad por lo que usan sus grandes cuerpos para atacar, por lo general se los encuentra en sitios rocosos donde captan el calor lo cual les da energía para mantener activo su gran cuerpo y musculatura. Son territoriales y no suelen encontrarse más de dos por área, es recomendable no enfrentarlos.
- Ataque principal: desgarre
- Ataque secundario: encarnadura (Estas criaturas son conocidas por su gran musculatura lo que les permite endurecer su piel al tensar sus músculos bloqueando un 65% de daño.)
- Ataque cargado: fisura (Los bodoques golpean el suelo produciendo ondas de energía que sacuden y resquebrajan el

suelo, suelen saltar para realizar un ataque recargado, y destruir el terreno, lanzando grandes rocas contra sus adversarios).

- Vida: 400 Lv: 15: 750 (25/lvl)
- Daño: 15 Lv 15: 365 (25/lvl)

•Oxyurus:

- Conocidos por su forma de serpiente, estas criaturas son extremadamente rápidas y venenosas. Pertenece al grupo de seres venenosos, no suelen atacar a otras criaturas, pero son altamente agresivas con los humanos y entre seres de la misma especie.
- Ataque principal: segador de vida
Sus ataques básicos infligen daño y añaden veneno que se acumula hasta 2 veces y gana velocidad de ataque
- Ataque secundario: lluvia de veneno
- Toma un momento para prepararse y empezar a escupir veneno corrosivo por su boca durante 2 segundos.
- Ataque cargado: camuflaje (los Oxyurus no son criaturas muy resistentes por lo que desarrollaron la habilidad de camuflaje que les permite hacerse invisibles durante 2 segundos, durante este tiempo regeneran el 25% de su vida máxima.
- Vida: 300 Lv 12: 630 (30/lvl)
- Daño: 12 Lv 12: 56 (4/lvl)

•Tup-kayíá:

- Son criaturas de fuego, no poseen una gran resistencia, pero es compensada con su gran velocidad y sus ataques a distancia. Por

lo general se encuentran cerca de zonas volcánicas en grupos reducidos, además sus cuerpos flexibles les permite moverse por cualquier lugar.

- Ataque principal: Zona de magma.
- Ataque secundario: Debilitar (los Tup-kayιά debilitan a sus enemigos al emanar una gran temperatura de su cuerpo, ralentizándolos y disminuyendo su daño.)
- Ataque recargado: inmolación (Estas criaturas sacrifican sus vidas al fuego produciendo una gran onda expansiva la cual pulveriza todo lo que se encuentra a su paso, si se unen varias criaturas de fuego, pueden ofrecer sus vidas produciendo un 50% más de daño por cada criatura).
- Vida: 150 Lv: 11: 250 (10/lvl)
- Daño: 50 Lv: 11: 550 (50/lvl)

•Shamat:

- Es un ente del vacío, uno de los seres más poderosos de Ágonos, su gran fuerza y habilidades mágicas lo hacen estar siempre listo para cualquier tipo de batalla. A pesar de su poder, suele rodearse de otras criaturas de menor rango las cuales usa para su protección.
- Ataque principal: percepción (durante 3 segundos Shamat modifica la sensación de la realidad.
- Ataque secundario: invocación (su gran poder le permite controlar otras criaturas de rango menor las cuales luchan a su lado en su nivel máximo durante 5 segundos)

- Ataque recargado: onda de choque (Shamat usa su gran fuerza para golpear a sus enemigos afectando a todos los que se encuentren en el área de impacto)
- Ataque final: Devastación (los Shamat invocan el poder del vacío creando una gran onda explosiva que destruye todo a su alrededor.)
- Pasiva: Espiritualidad (estas criaturas invocan espíritus ancestrales los cuales rodean todo su cuerpo, volviéndolos inmunes por cinco segundos. La pasiva se activa cada 180 segundos, cuando ha perdido más del 80% de vida.)
- Vida: 450 Lv: 16:1050 (40/lvl)
- Daño: 87 Lv: 16: 987 (60/lvl)

•Mutacerys:

- Son criaturas transformadas por los monolitos sagrados, a pesar de ser las más fuertes del continente, estas ofrecieron su vida a Haggard y se convirtieron en líderes del ejército de su ejército dado su gran poder mágico.
- Antiguamente pertenecían a la raza Cerys, pero se volvieron malignos y tentados por el poder, por lo que sucumbieron ante el monolito sagrado, el cual afectó a su estructura corpórea, mutándolos y fusionándolos con los cristales de poder.
- Ataque principal: Doble mordida (estas criaturas usan sus brazos para enviar un doble golpe)
- Ataque secundario: Tele transportación.

- Ataque recargado: Golpe conmocionante (Los muta-cerys aturden a sus enemigos por 1 segundo.)
- Ataque final: Materialización (es capaz de convertir sus brazos compuestos del cristal de los monolitos sagrados en cualquier tipo de arma.)
- Vida: 1200 Lv: 25: 3600 (100/lvl)
- Daño: 140 Lv: 25: 1940 (75/lvl)

•**Taal:**

- Es una criatura de lava, segundo al mano del ejercito de Haggard, cobro vida mágicamente al caer los monolitos sagrados y tocar la lava.
- Ataque principal: munición de magma (arroja las rocas que se encuentran levitando a su alrededor, las cuales se dividen en el aire y al caer causan daño en área.)
- Ataque secundario: Aguijón (los Taal segregan magma en sus hoces (aguijones en vez de manos) con las cuales son capaces con las cuales son capaces de desgarrar miembros.
- Ataque cargado: Cañón de magma (estas criaturas lanzan a través de su boca magma en línea recta afectando a todos los que se encuentren en su camino.)
- Ataque final: Ciénaga (crea por 5 segundos un lago de magma causando daño a todos los que estén dentro de su área. Ciénaga permite a los Taal recuperar un 10% de vida máxima por segundo.)

- Pasiva: Cuando su vida está por debajo del 85% es capaz de dividirse en seres más pequeño manteniendo su forma, pero dividiendo su vida máxima y daño dependiendo de la cantidad de réplicas. Cuando la pasiva termina sus réplicas vuelven a unirse, recuperando su vida en un 45%.
- Vida: 900 Lv: 22:1950 (50/lvl)
- Daño: 140 Lv: 22: 1190 (50/lvl)

•Haggard:

- Es un ser semi – inmortal que lidera a todas las criaturas del Abyss y a los habitantes de LilimHeim. Es capaz de controlar el poder de los monolitos sagrados y a todo aquel que haya sido afectado por dicha magia.
- Ataque principal: Destrucción de ondas (Usa sus brazos los cuales al impactar contra algo liberan enormes cantidades de energías destruyendo todo a su paso.)
- Ataque secundario: Control de masas (Haggard controla a las criaturas del Abyss por lo que es capaz de invocarlas y enviarlas a atacar a sus enemigos.)
- Ataque cargado: Toque mortal (libera un rayo de poder que inflige daño verdadero a enemigos por debajo del 30% de vida máxima.)
- Ataque final: Réquiem (Haggard invoca entradas al Abyss cerca de sus enemigos los cuales son absorbidos cuando se encuentran por debajo del 10% vida.)

- Pasiva: Absorbe almas (quema mana y vida a todo ser viviente que se encuentra cerca de él.)
- Vida: 1920 Lv: 25: 24000 (920/lvl)
- Daño: 350 Lv: 25: 3000 (125/lvl)

5.1.6 PROPS

- Espadas (Anexo1)

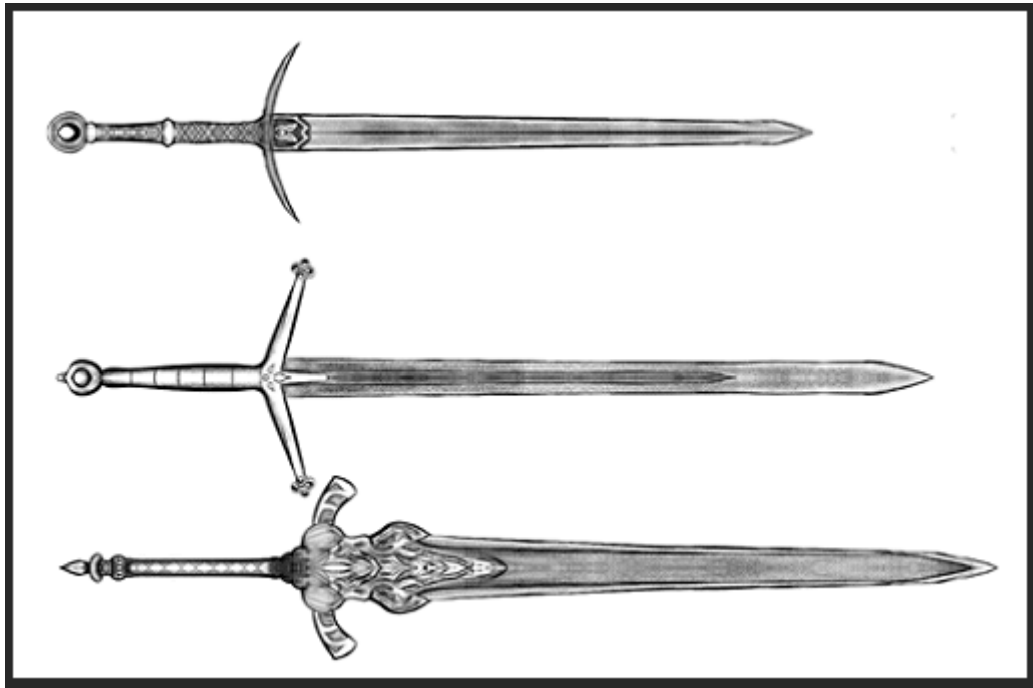


Figura 43. Concept art Espadas "Tales of Malory", 2018

- **Arcos (Anexo2)**

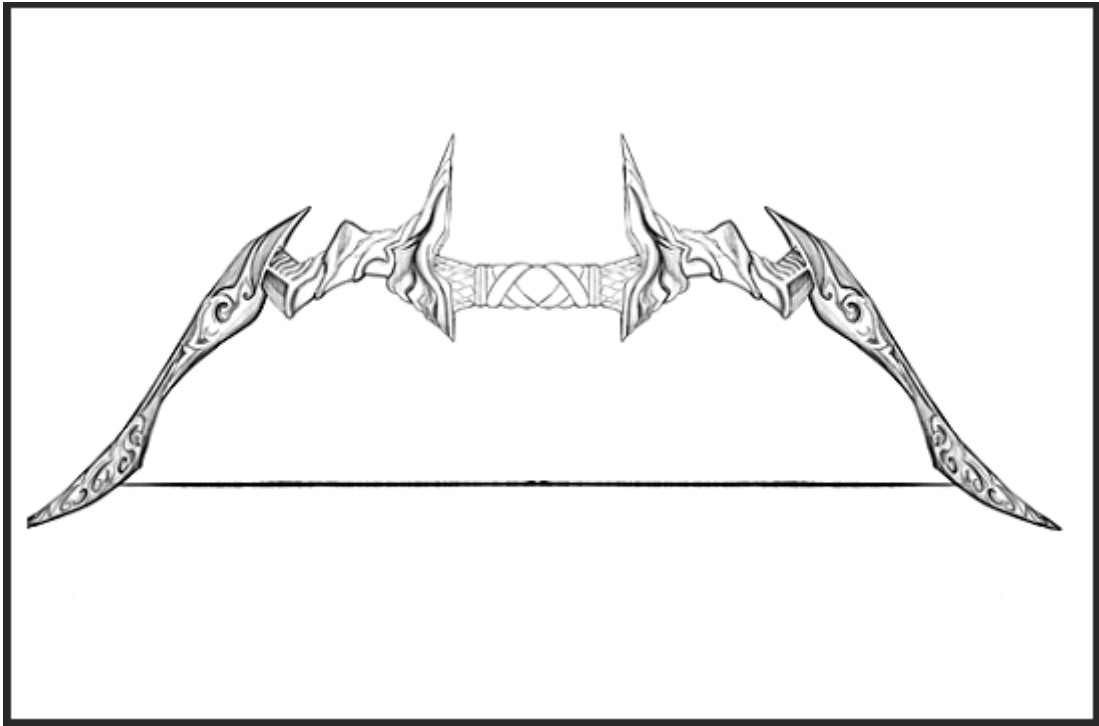


Figura 44. Concept art Arcos "Tales of Malory", 2018

- **Hachas (Anexo3)**

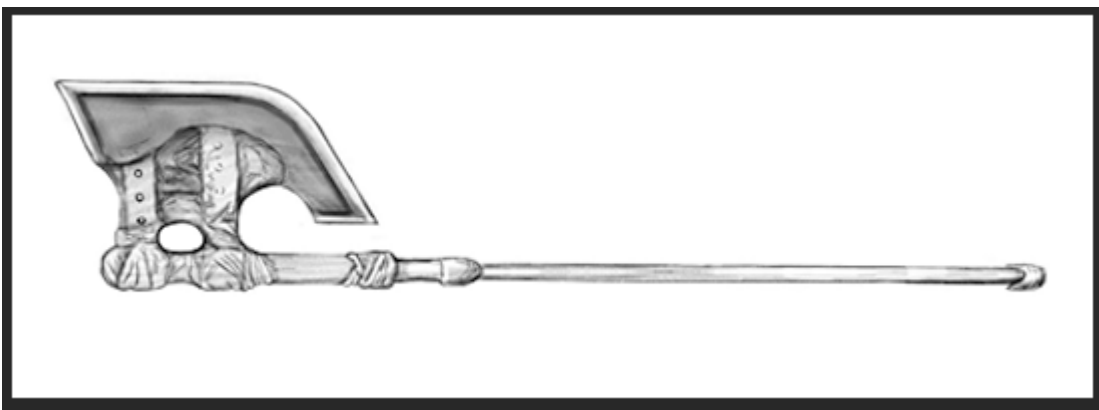


Figura 45. Concept art Hachas "Tales of Malory", 2018

- Escenarios



Figura 46. Concept art Escenarios “Tales of Malory”, 2018

5.2 Etapa de Producción

5.2.1 Bocetos

Se genera un boceto en pose detallando la formas y vestimenta a usar para cada personaje, como ideas para su posterior desarrollo.



Figura 47. Boceto 1 Sophytia “Tales of Malory”, 2018



Figura 48. Boceto 2 Sophytia "Tales of Malory", 2018

5.2.2 Corrección de Bocetos en digital

De cierto modo y para evitar manchas y borrones constantes se realiza los bocetos de manera digital para corregir de mejor manera proporciones.



Figura 49. Boceto 3 Digital Sophytia "Tales of Malory", 2018

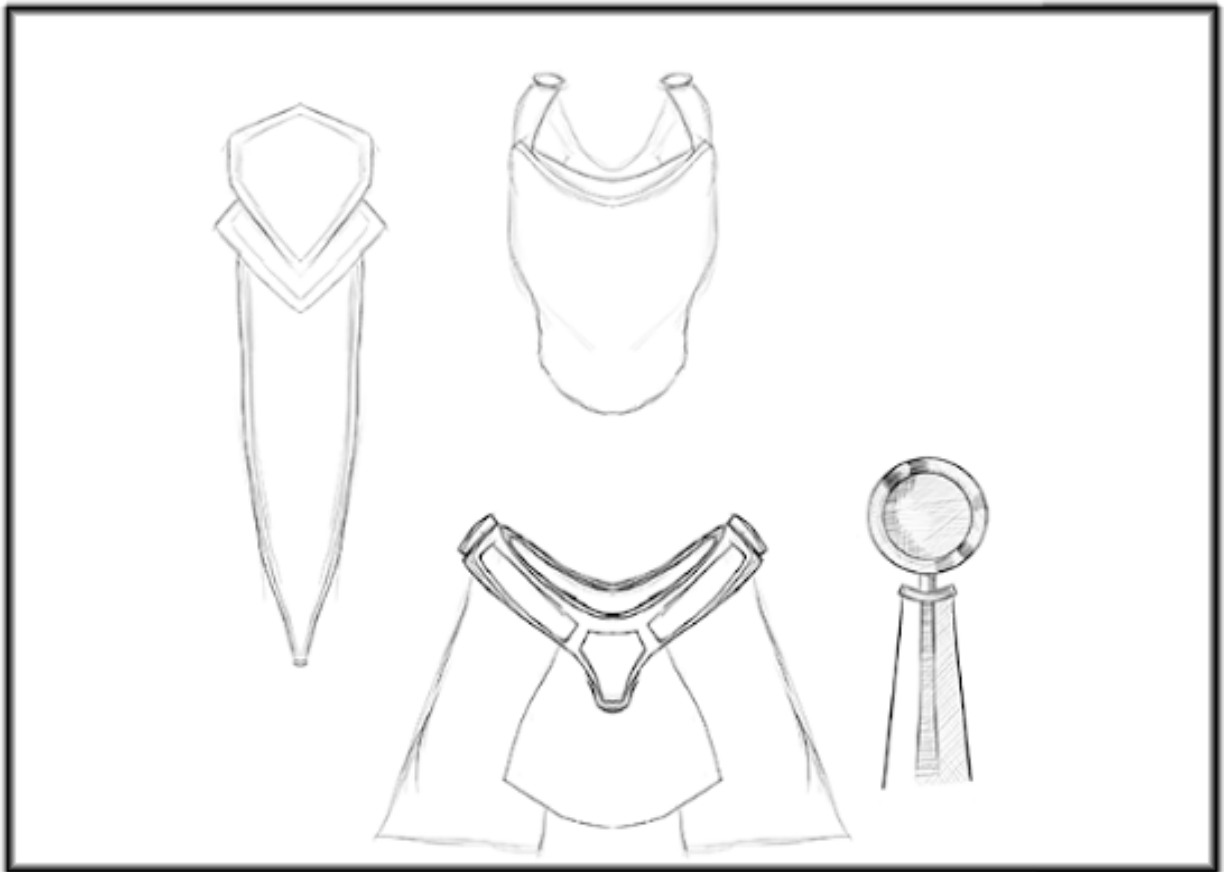


Figura 50. Boceto 4 Digital vestimenta Sophytia "Tales of Malory", 2018

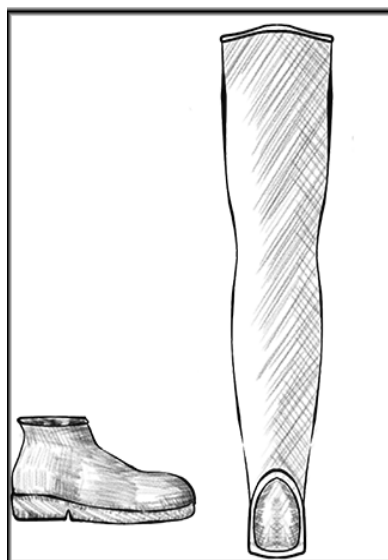


Figura 51. Boceto 5 Digital vestimenta Sophytia "Tales of Malory", 2018

5.2.1 Manchas y Lineart

Ya definidos los elementos y personajes, se realiza un tratamiento de siluetas con manchas, luego se realizan los trazos con líneas valoradas y finalmente se limpia la imagen.

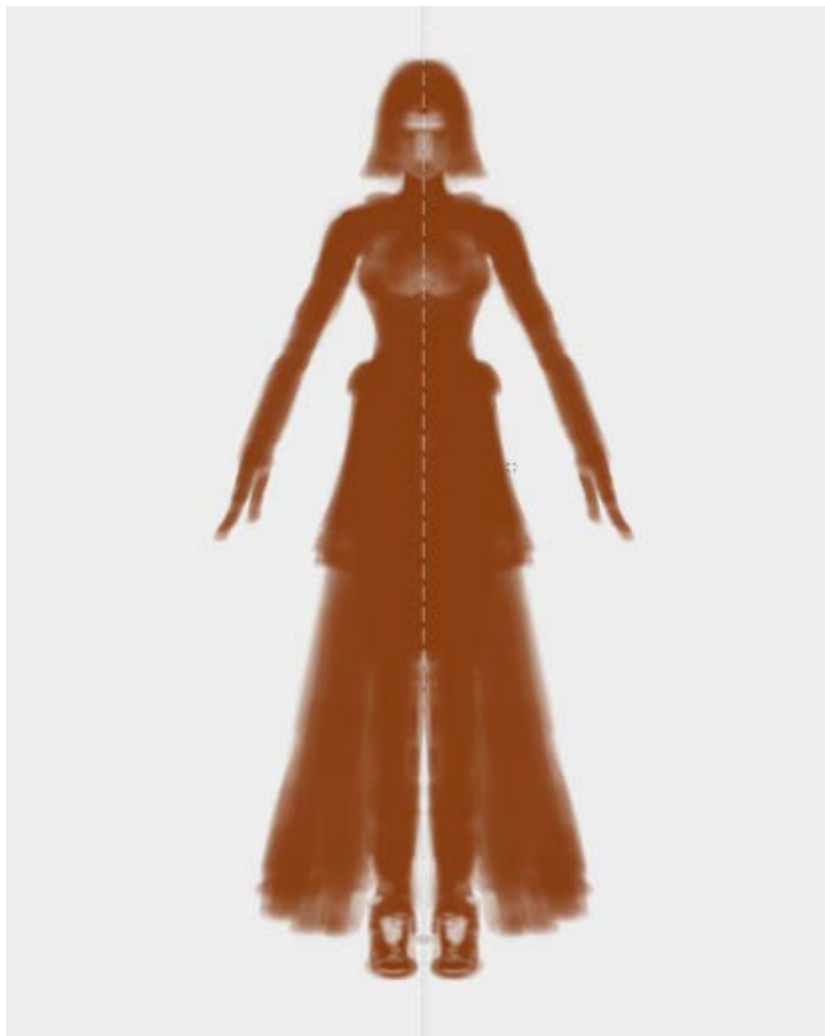


Figura 52. Mancha inicial Sophytia "Tales of Malory", 2018

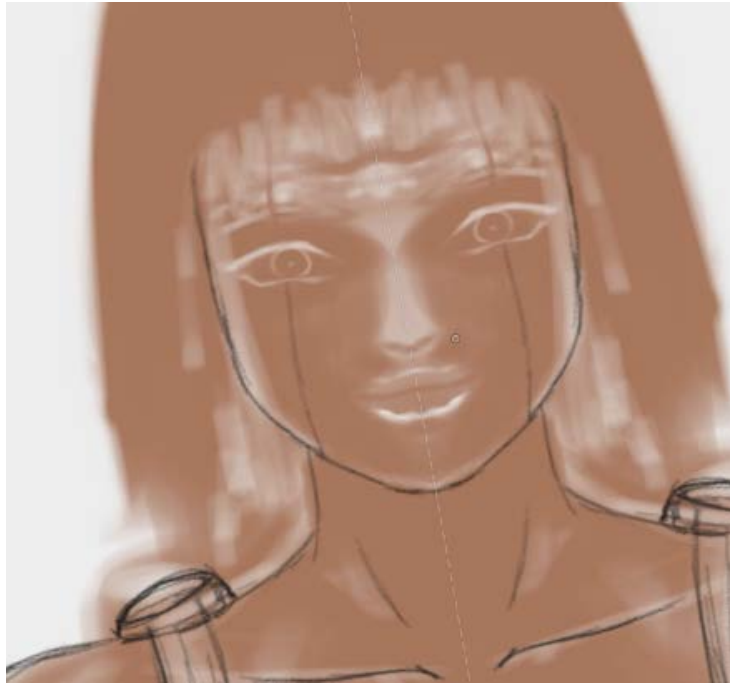


Figura 53. Mancha y trazo de silueta Sophytia "Tales of Malory", 2018



Figura 54. Trazo de silueta y corrección de forma Sophytia "Tales of Malory", 2018

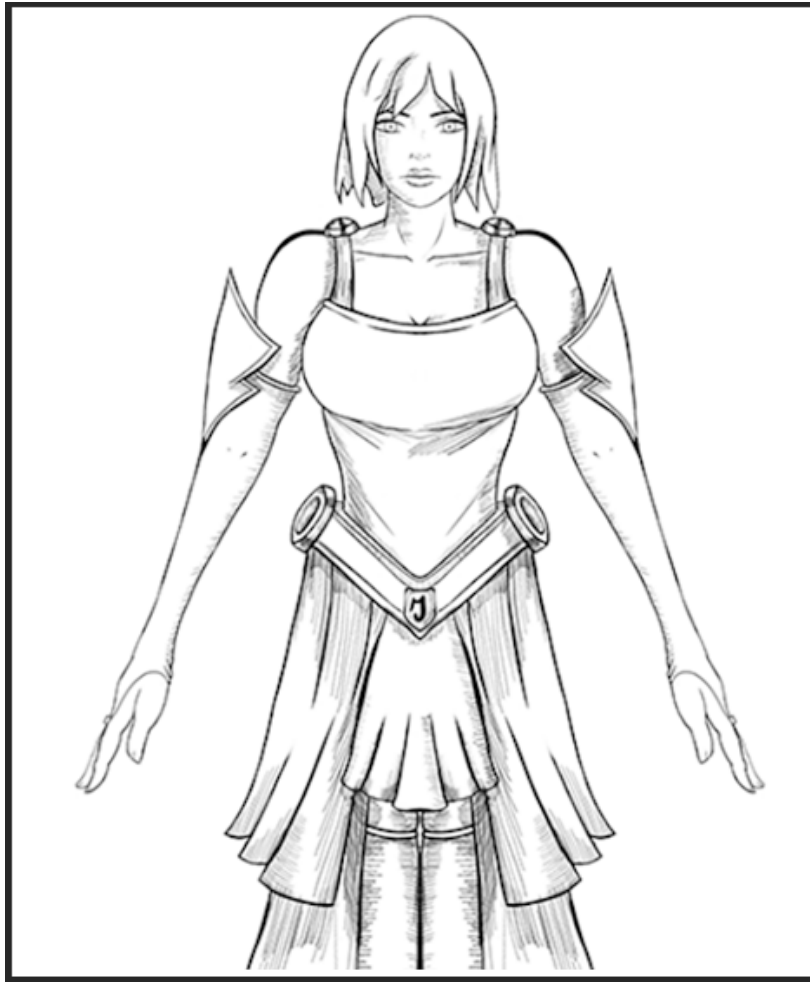


Figura 55. Trazo Línea valorada y aplicación de crosshatching Sophytia "Tales of Malory", 2018

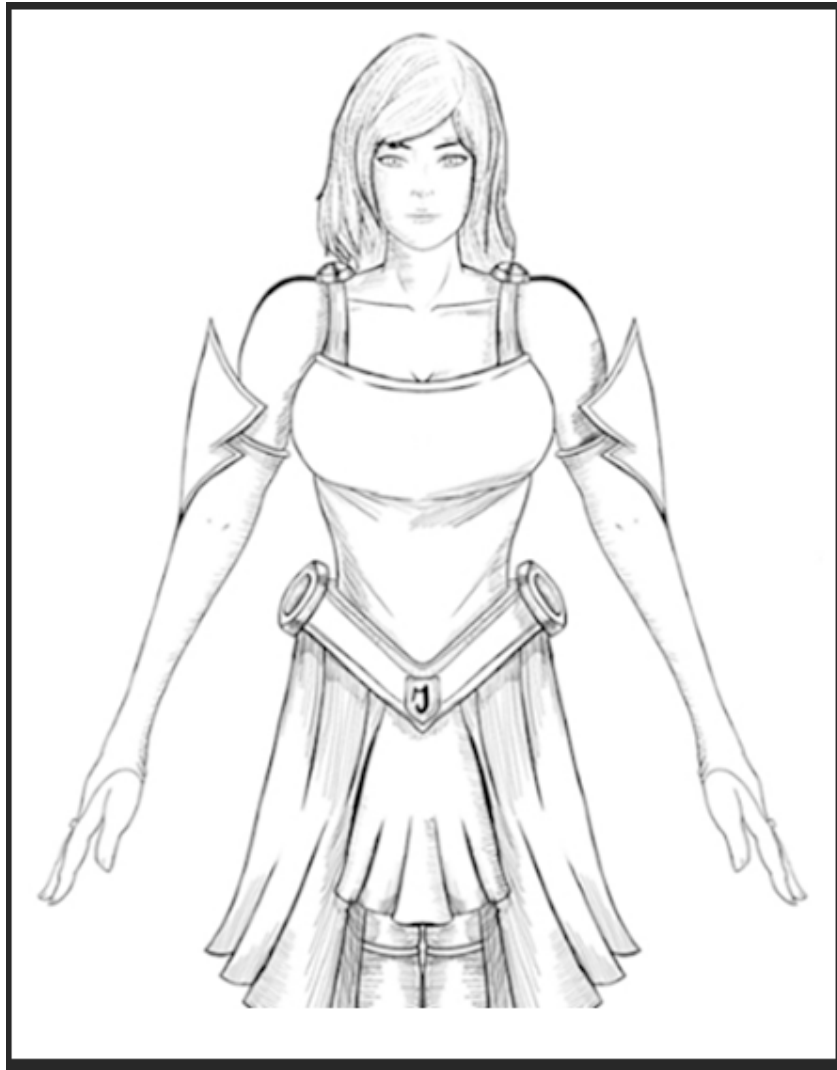


Figura 56. Corrección de proporción, rasgos y detalles "Tales of Malory", 2018

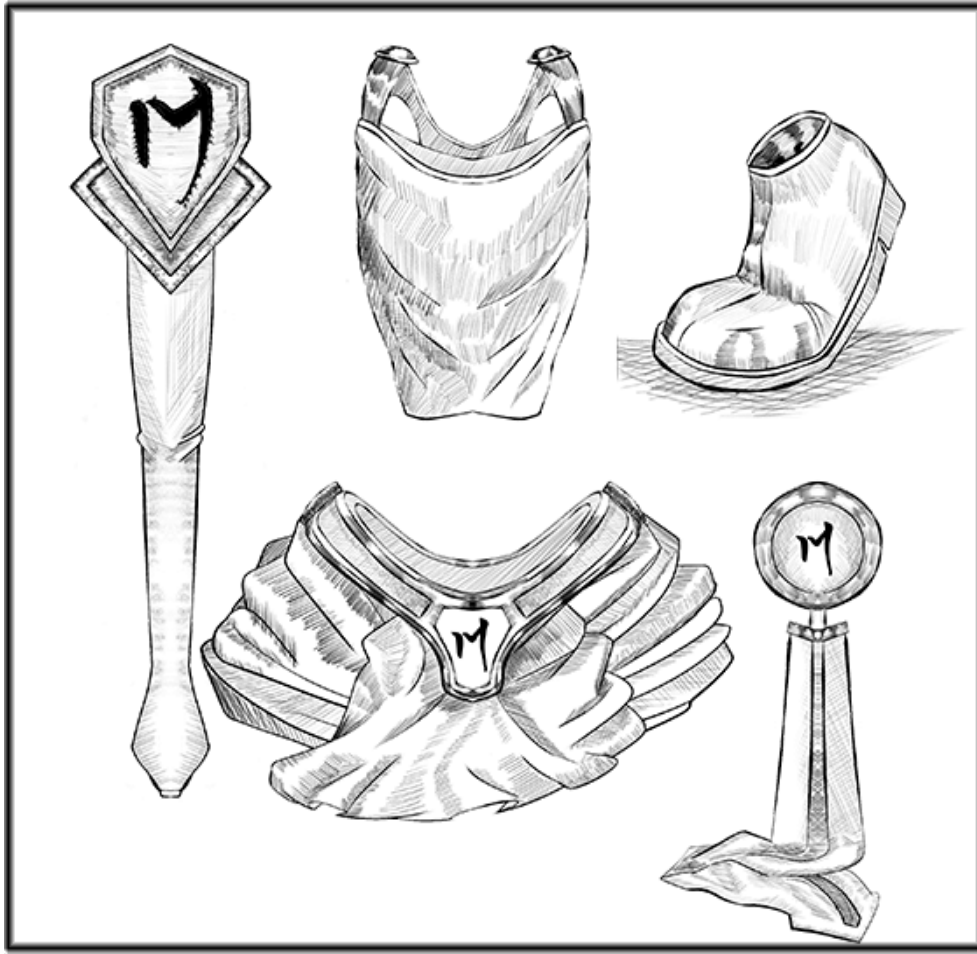


Figura 57. Aplicación de crosshatching, y detalles en vestimentas “Tales of Malory”, 2018

5.3 Terminados Gráficos

5.3.1 Diagramación

“Tales of Malory” es un Es Libro ilustrado que consta con 80 páginas y 40 hojas, con un formato cuadro de 42,0 x 29,7 cm, entre ilustraciones en estilo Lineart y texto, el cual será impreso en papel Sundance Felt ultra white mate de 104 gramos.

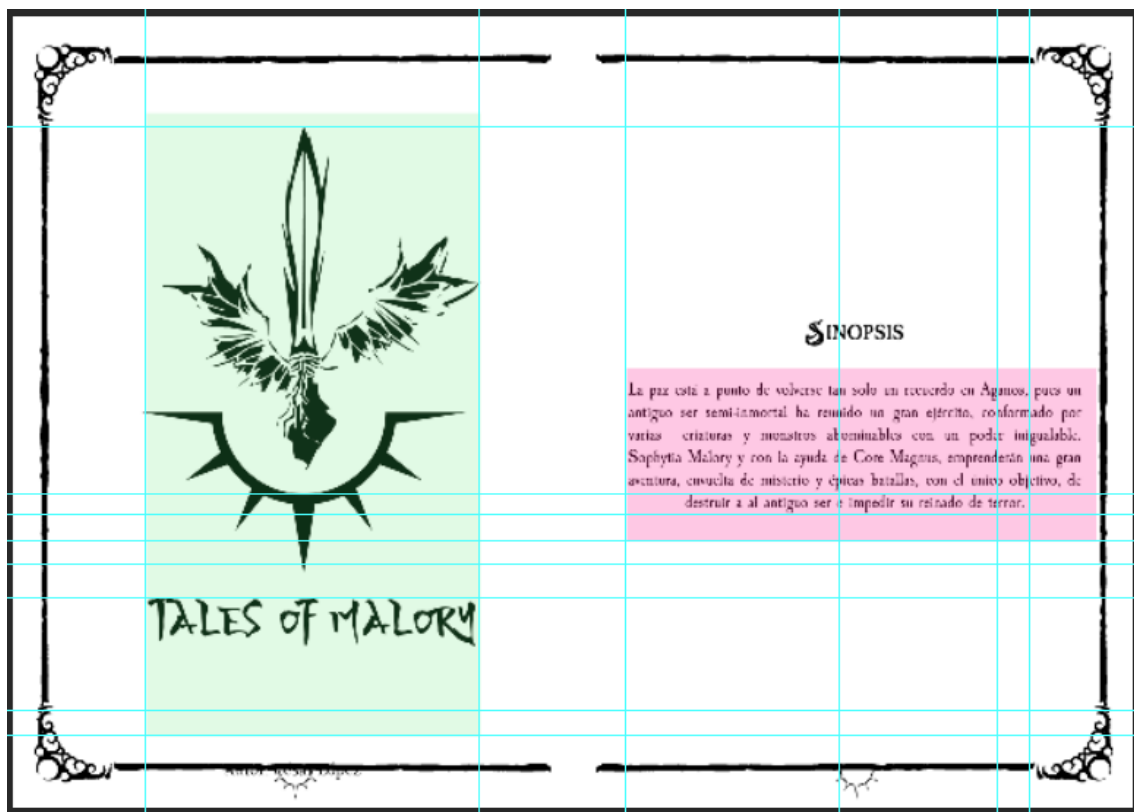
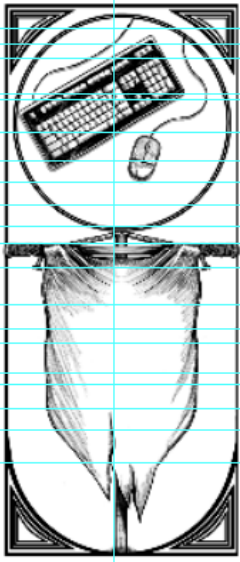


Figura 58. Diagramación 1 “Tales of Malory”, 2018

Sistema de juego		Bases	
Sistema de juego y variantes	10	Episodio	50
Acciones y movimientos	12	Negativos y Heckles	60
		Habilidades y Años	63
		Flashes	63
Personajes		Crimen	
Sophya Malory	18	Pecados	67
Alicia Malory	30	Elementos Activos	69
Cara Magosa	32	Objetos Especiales	71
Juan Magosa	34		
Higgins	36		
Tecnología		Escenarios	
Tipos de	40	Itinerario Especial	73
Opciones	42	Fantomas de Evolución	77
Avances	44	Yabbits	79
Drones	46		
Maria-Cery	48		
Tal	50		
Shono	52		



Sistema de juego

Figura 59. Diagramación 2 “Tales of Malory”, 2018

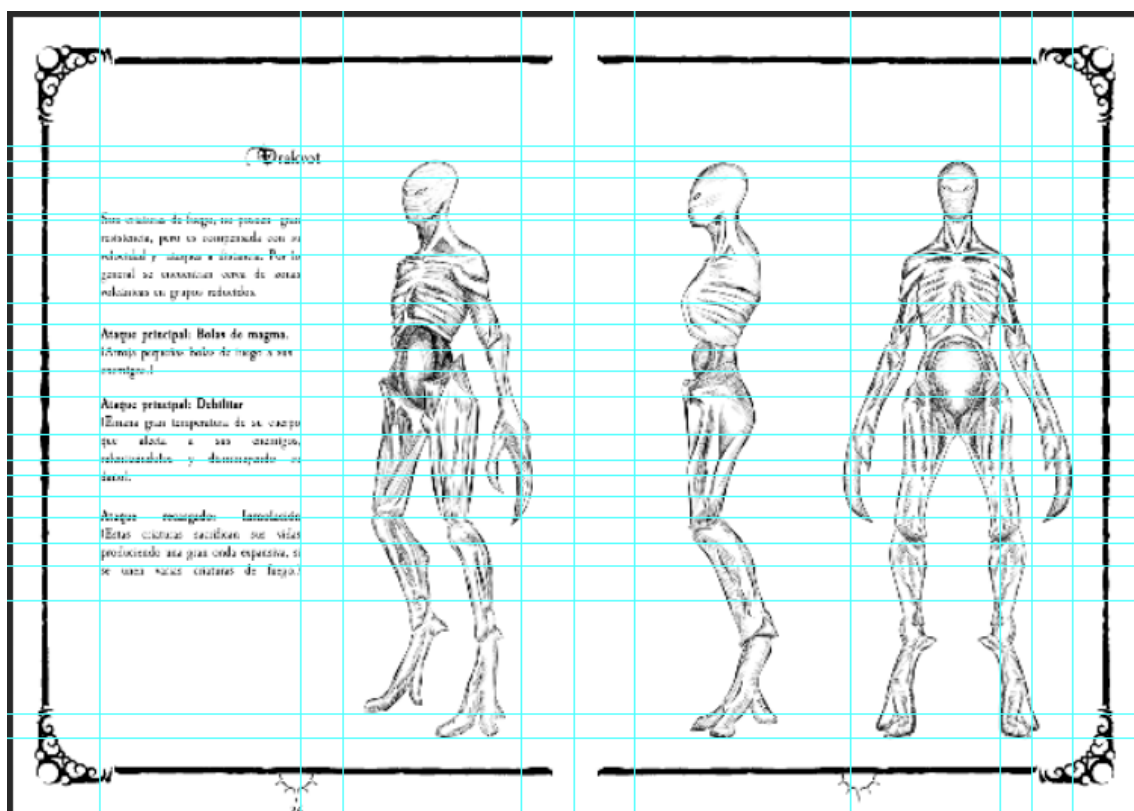


Figura 60. Diagramación 3 “Tales of Malory”, 2018

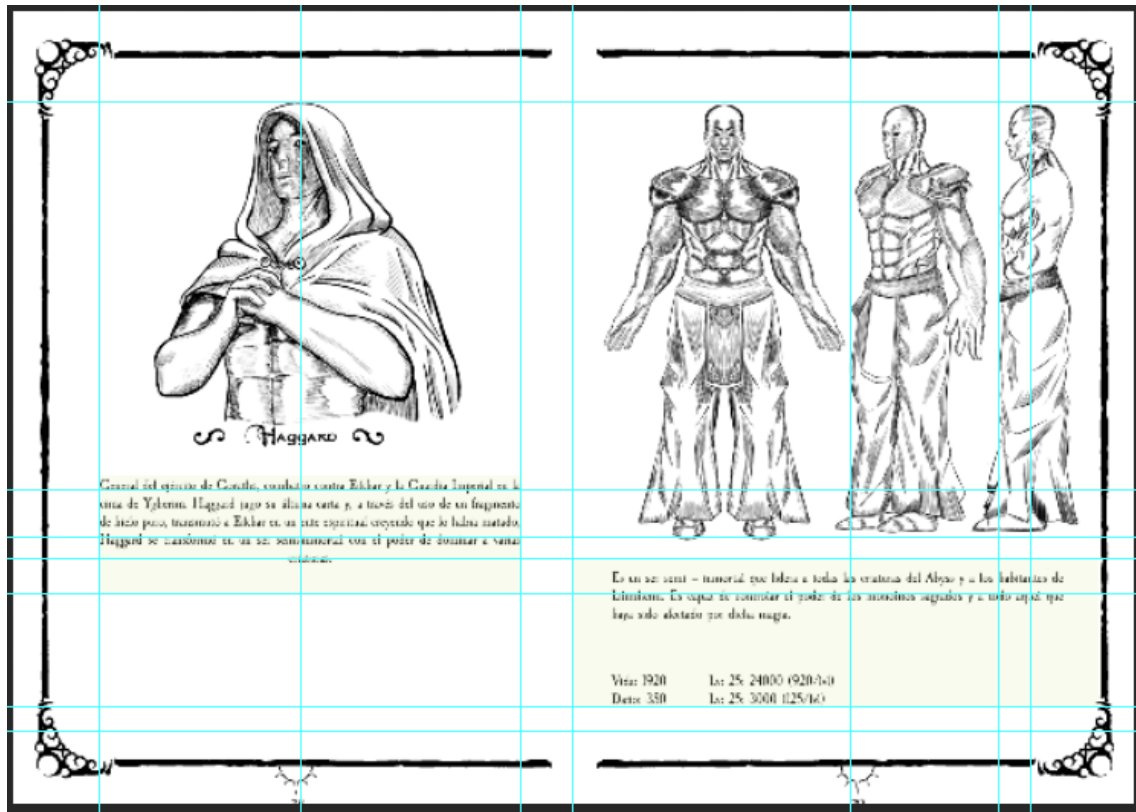


Figura 61. Diagramación 4 “Tales of Malory”, 2018

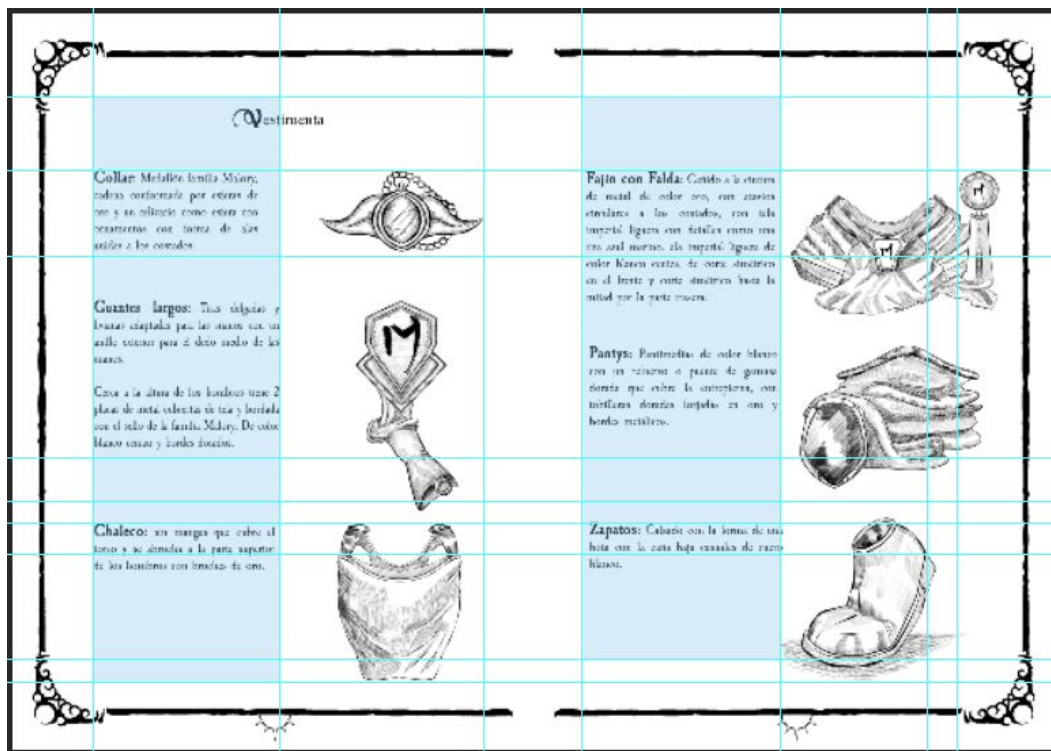


Figura 62. Diagramación 5 “Tales of Malory”, 2018

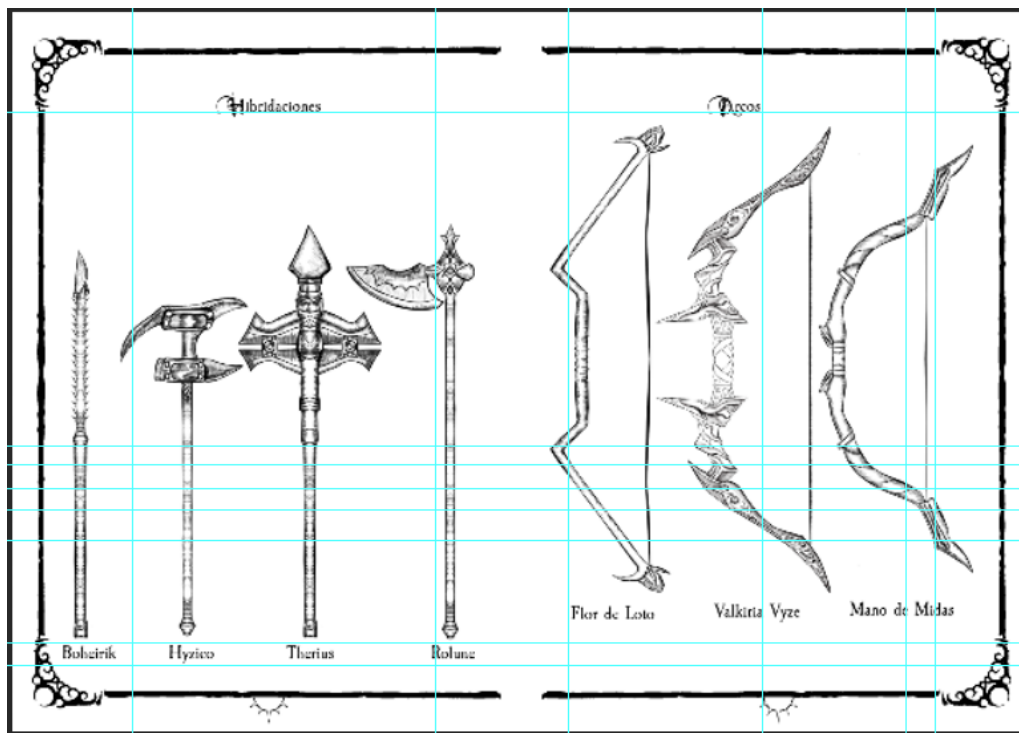


Figura 63. Diagramación 6 "Tales of Malory", 2018



Figura 64. Diagramación 8 "Tales of Malory", 2018

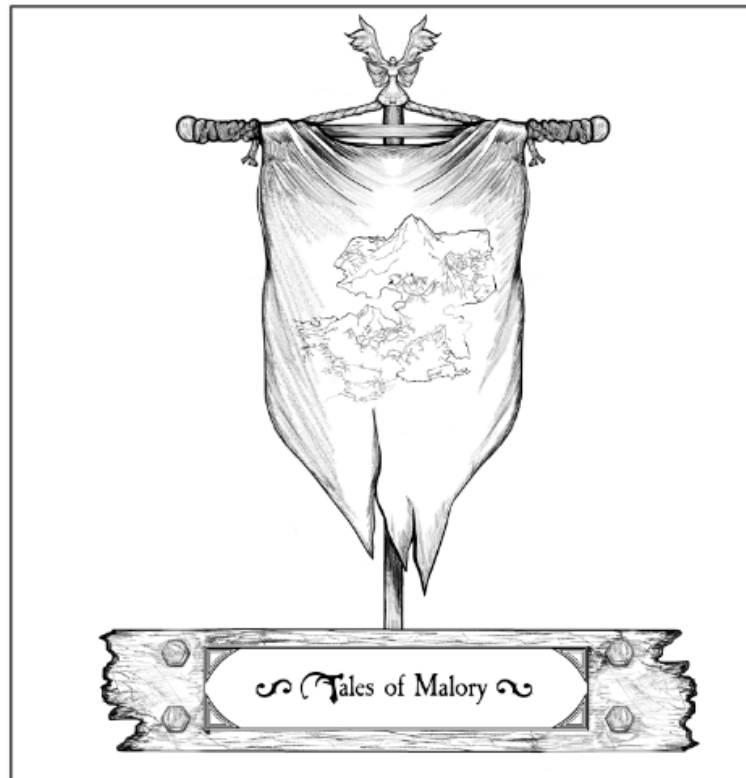


Figura 65. Diagramación 9 diseños aprobados “Tales of Malory”, 2019

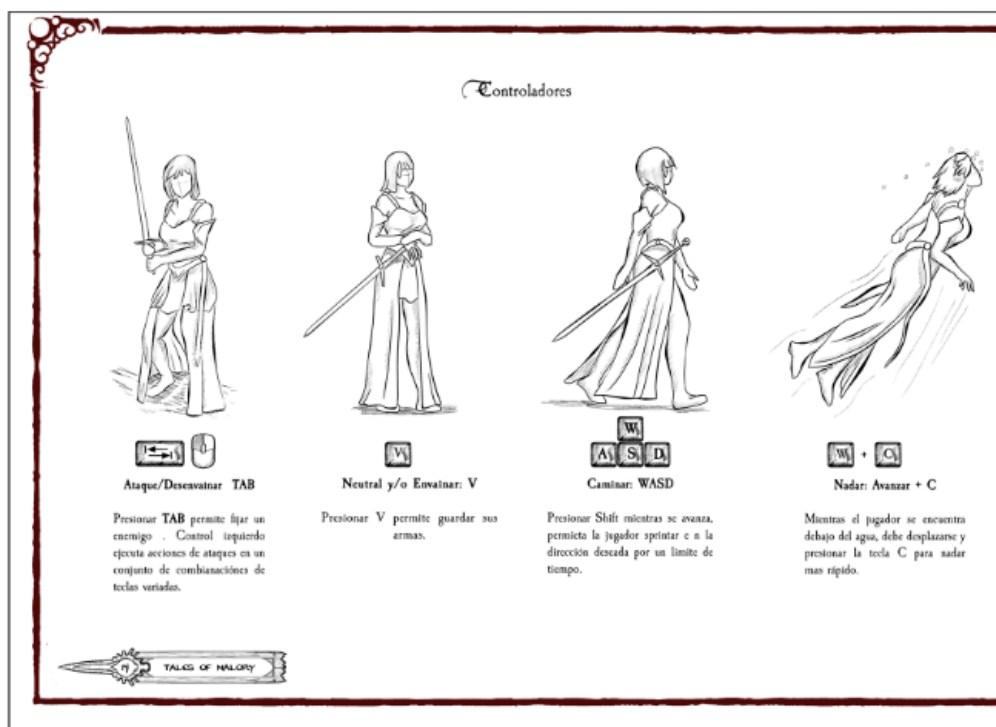


Figura 66. Diagramación 10 diseños aprobados “Tales of Malory”, 2019

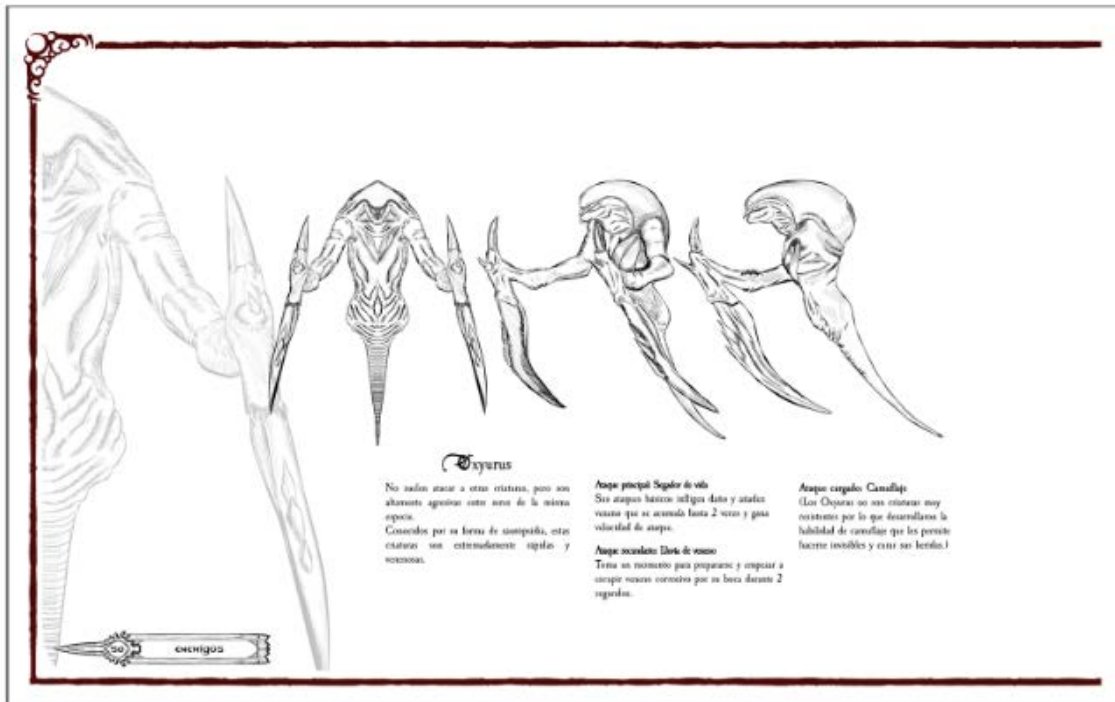


Figura 69. Diagramación 13 formato A3 nueva distribución “Tales of Malory”, 2019

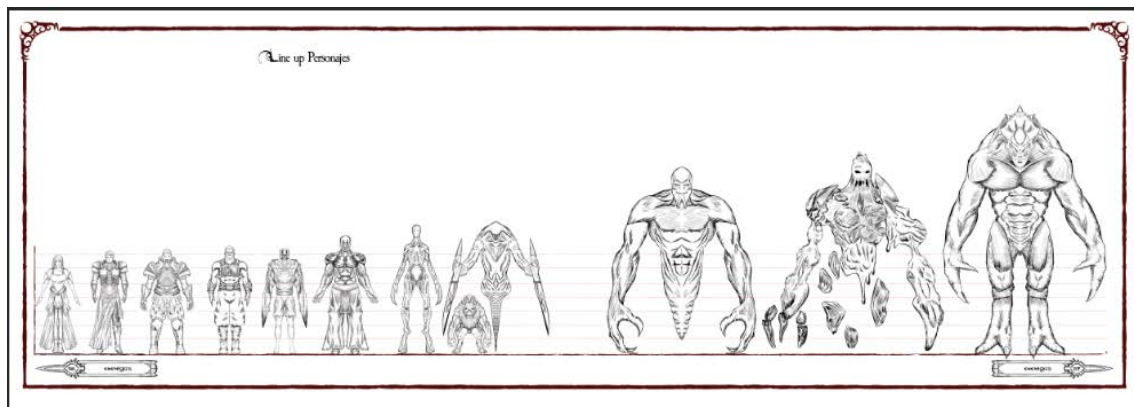


Figura 70. Diagramación 14 LineUp Personajes formato A3 “Tales of Malory”, 2019



Figura 71. Diagramación 15 Texturizado final “Tales of Malory”, 2019



Figura 72. Diagramación 16 Texturizado final “Tales of Malory”, 2019

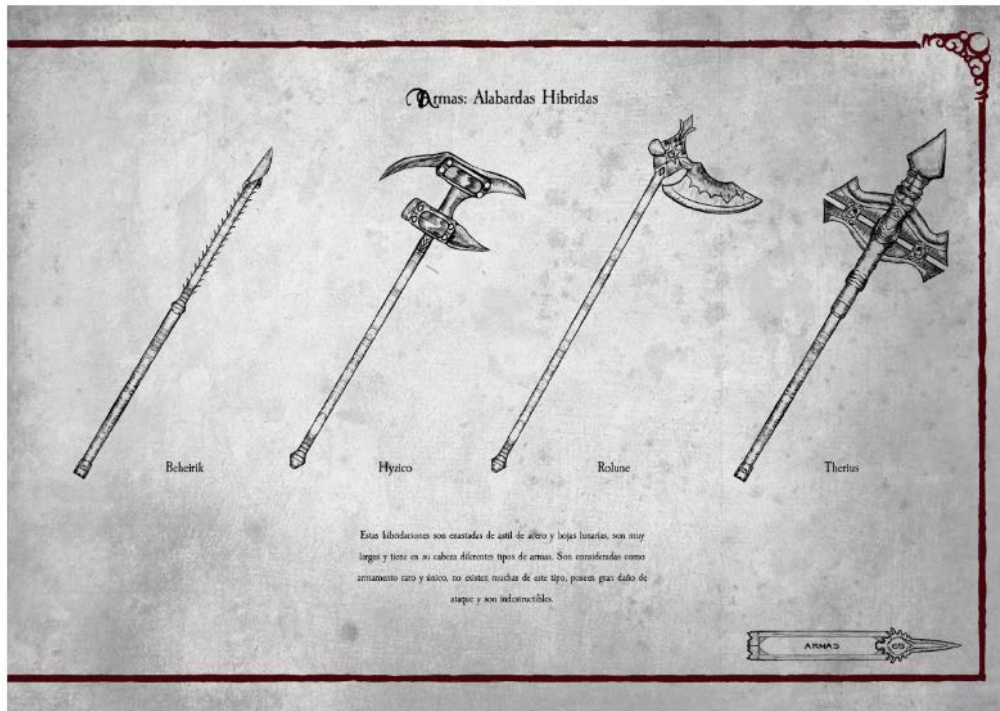


Figura 73. Diagramación 17 Texturizado final “Tales of Malory”, 2019



Figura 74. Diagramación 18 Página Principal “Tales of Malory”, 2019

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Al concluir el proyecto de Lineart se confirma que, de adecuado a la recolección de información, documentación y referentes gráficos, es indispensable para dirigir de manera solvente el lineamiento a fin de conseguir de manera precisa un buen tratamiento y acabados para el proyecto final.

Por ser aceptado para el grupo objetivo y llamativo para quienes estén interesados en realizar un proyecto similar al presente. El mostrar personajes, props, escenarios e historia de acuerdo al universo creado, dan paso a un desarrollo prolijo de empezar a desarrollarse el videojuego.

Por el buen uso de la información recolectada y creación de contenido apto y suficiente para concluir el proyecto a fin y generar interés en empresas desarrolladoras de videojuegos, se concluye que el proyecto cumple con los estándares necesarios para su para posterior desarrollo.

6.2 RECOMENDACIONES

Como prioridad para realizar el proyecto, es necesario desarrollar una amplia investigación y tener conocimiento sobre videojuegos, ya que esto es una herramienta indispensable a utilizar para crear este tipo de contenido.

La investigación en documentos, referentes escritos y gráficos no es suficiente, ya que en la experimentación sirve para conocer sobre los videojuegos y que ayudan a la comprensión de los mismos, con lo cual mientras más variados sean, mejor será en entendimiento de estos y facilitarán la creación de un Artbook o Lineart para videojuegos.

La utilización de Softwares aptos e idóneos para la realización del proyecto del linear, artbook o conceptart, dependerá de los conocimientos tengan sobre los mismos y de cómo se pueden desenvolver utilizándolos. Existen varios Softwares que se utilizan para el mismo fin, y la mejor combinación que se puede usar para realizar este tipo de proyectos, es el uso del Software Adobe Photoshop y MyPaint, ya que son versátiles, y en conjunto llegan a ser convenientes y precisos.

REFERENCIAS

- Blacio. J. (2014). *To Leave*. Recuperado el 20 de marzo del 2018 del sitio <http://freakycreations.net>
- Calero. T. (2016): *Concept artbook imagine: Diseño de entornos*. recuperado 20 de marzo del 2018 del sitio web <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76223/CERD>
- Dives, P. (2012). *Awakening: The art of Halo 4*. London, UK: Titan Books.
- DYQUILL, (2017) *Dioses de bronce: Creación de un monumento*. recuperado 20 de marzo del 2018 del sitio <https://nexus.leagueoflegends.com/es-es/2017/12/bronze-gods->
- Escobar. D. (2013): *Concept de Sombras ciudad en ruinas* recuperado 20 de marzo del 2018 del sitio <https://damiatrix.deviantart.com/art/Concept-de-Sombras-ciudad-en->
- Finley. C. (2006) *Dibujar y Pintar mundos de Fantasía*. España: Barcelona. Editorial TextCase
- Fullerton. T. (2008): *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creation* Innovative Games EE. UU, Burlington: Elsevier.
- Heller. E. (2004) *Psicología del Color*. España, Barcelona: GG Diseño
- Howard. T. (2010) *The Art of Morrowind*. recuperado 20 de marzo del 2018 del sitio <https://www.imperial-library.info/content/art-morrowind>
- Lewandowsky. P. / Zeischegg. F. (2005) *Guía Práctica de Diseño Digital*. España: Barcelona. Parramón Ediciones, S.A.
- Parente. D. (2017): *La producción de videojuegos, una parte fundamental del desarrollo*. recuperado 20 de marzo del 2018 del sitio
- Richardson. M. (2015). *The Art of Fallout 4*. Oregon, Milwaikie: Dark Horse Books.

Sáenz. R. (2006) *Arte y técnica de la Animación. Argentina*, Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Studio 7.5. (2005) *Colores Digitales. España, Cataluña*: Index Book SL.

Taylor. R. (2000): *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. España: Barcelona. Editorial Acanto.

ANEXOS

ANEXO 1



Figura 75. Bocejeate Arco pasos 1 "Tales of Malory", 2018

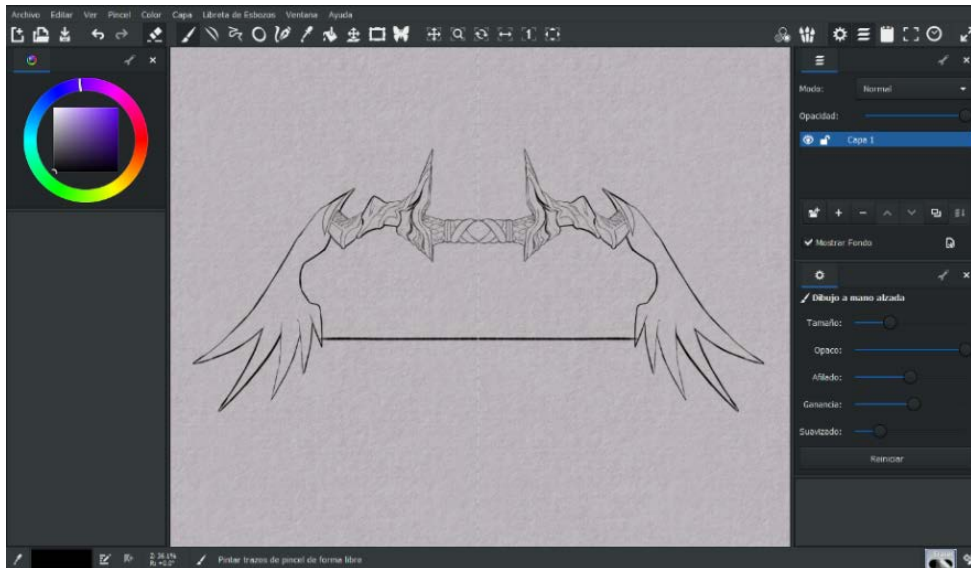


Figura 76. Lineart Arco pasos 2 "Tales of Malory", 2018

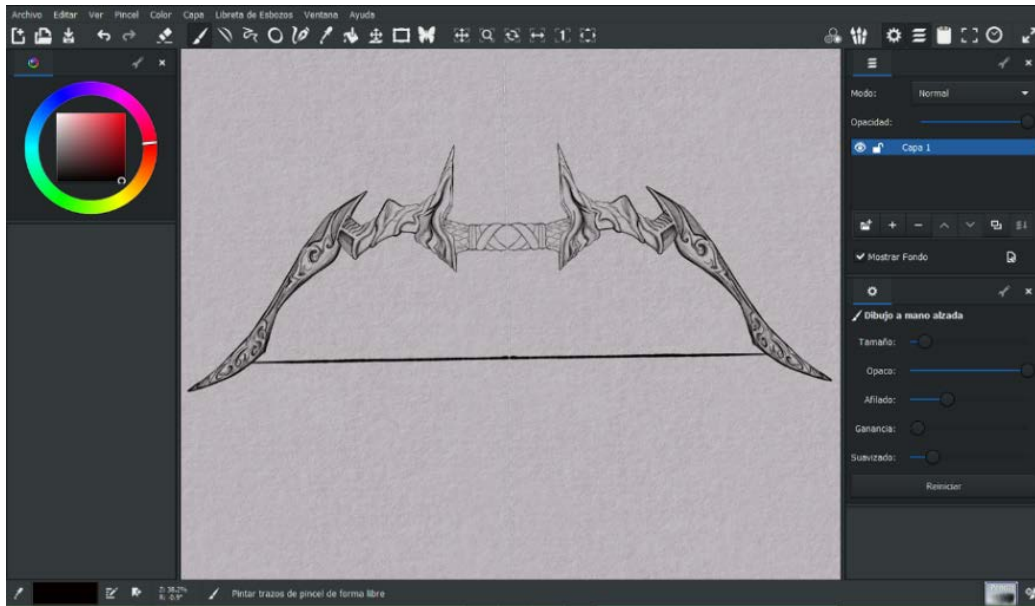


Figura 77. Crosshatching Arco pasos 3 "Tales of Malory", 2018

ANEXO 2

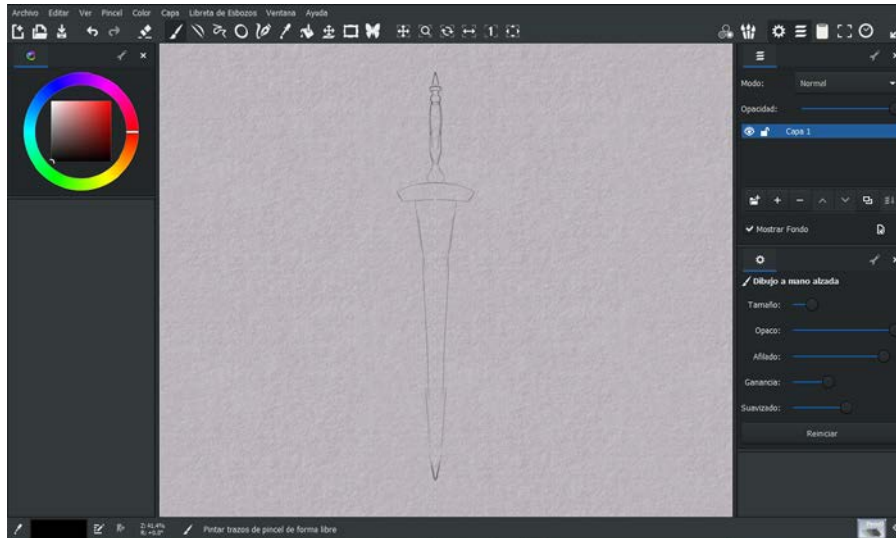


Figura 78. Bosquejo Espada pasos 1 "Tales of Malory", 2018



Figura 79. Boceto Espada pasos 2 "Tales of Malory", 2018

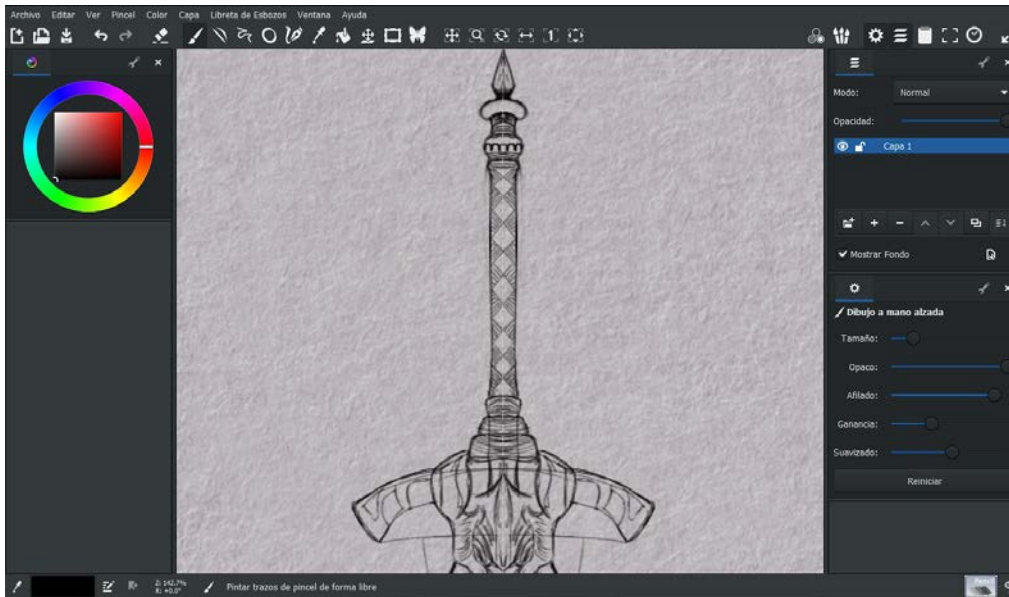


Figura 80. Lineart Espada pasos 3 “Tales of Malory”, 2018

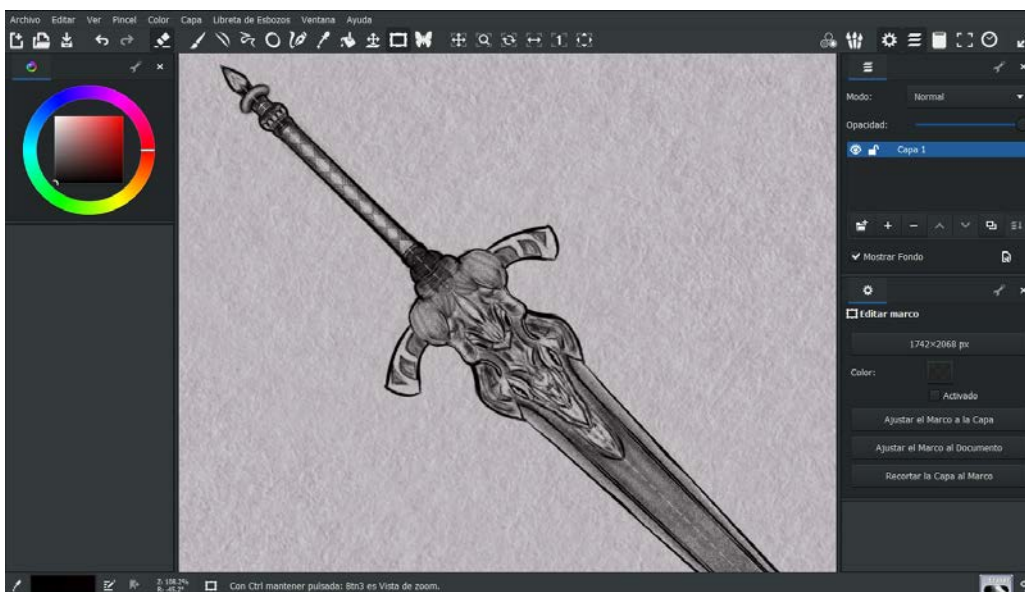


Figura 81. Crosshatching Espada pasos 4 “Tales of Malory”, 2018

ANEXO 3

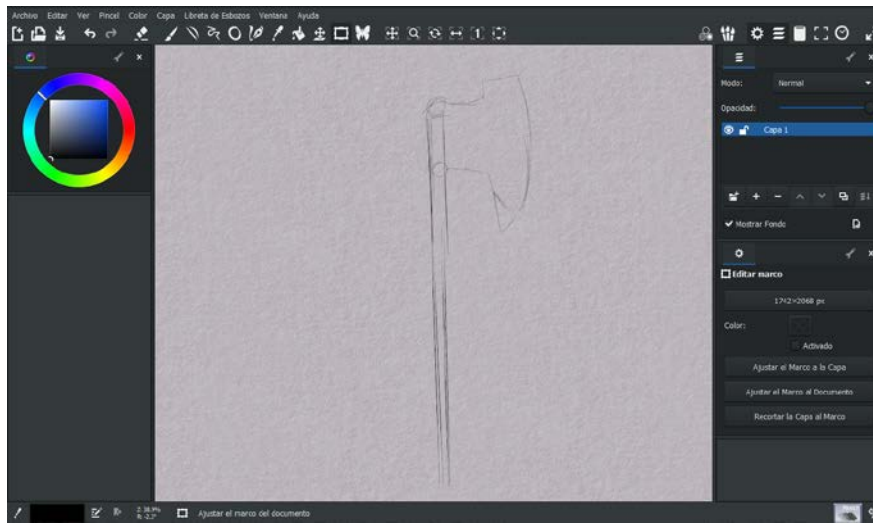


Figura 82. Boceto Hacha paso 1 “Tales of Malory”, 2018

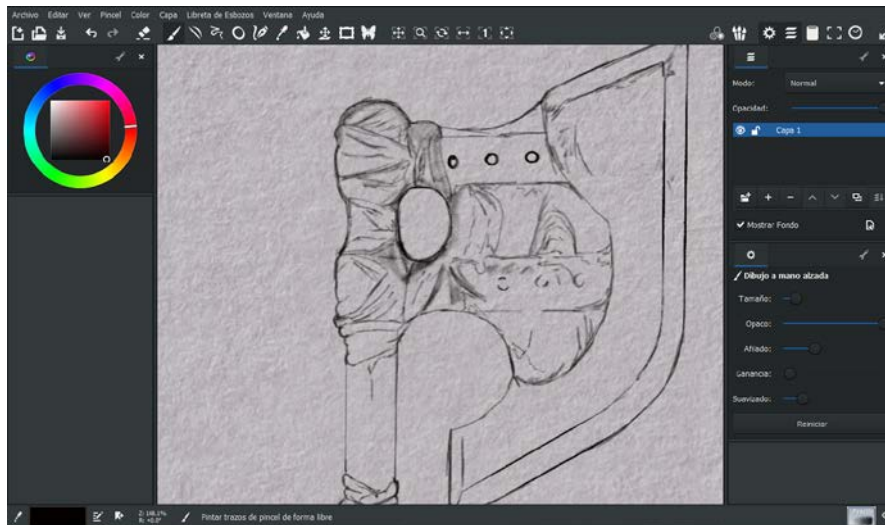


Figura 83. Lineart y crosshatching Hacha pasos 2y3 “Tales of Malory”, 2018

ANEXO 4



Figura 84. Proceso Creación Shophytia Malory “Tales of Malory”, 2018
<https://youtu.be/gufHnxBkznM>



ANEXO 5



Figura 85. Layout paginas 1 "Tales of Malory", 2018

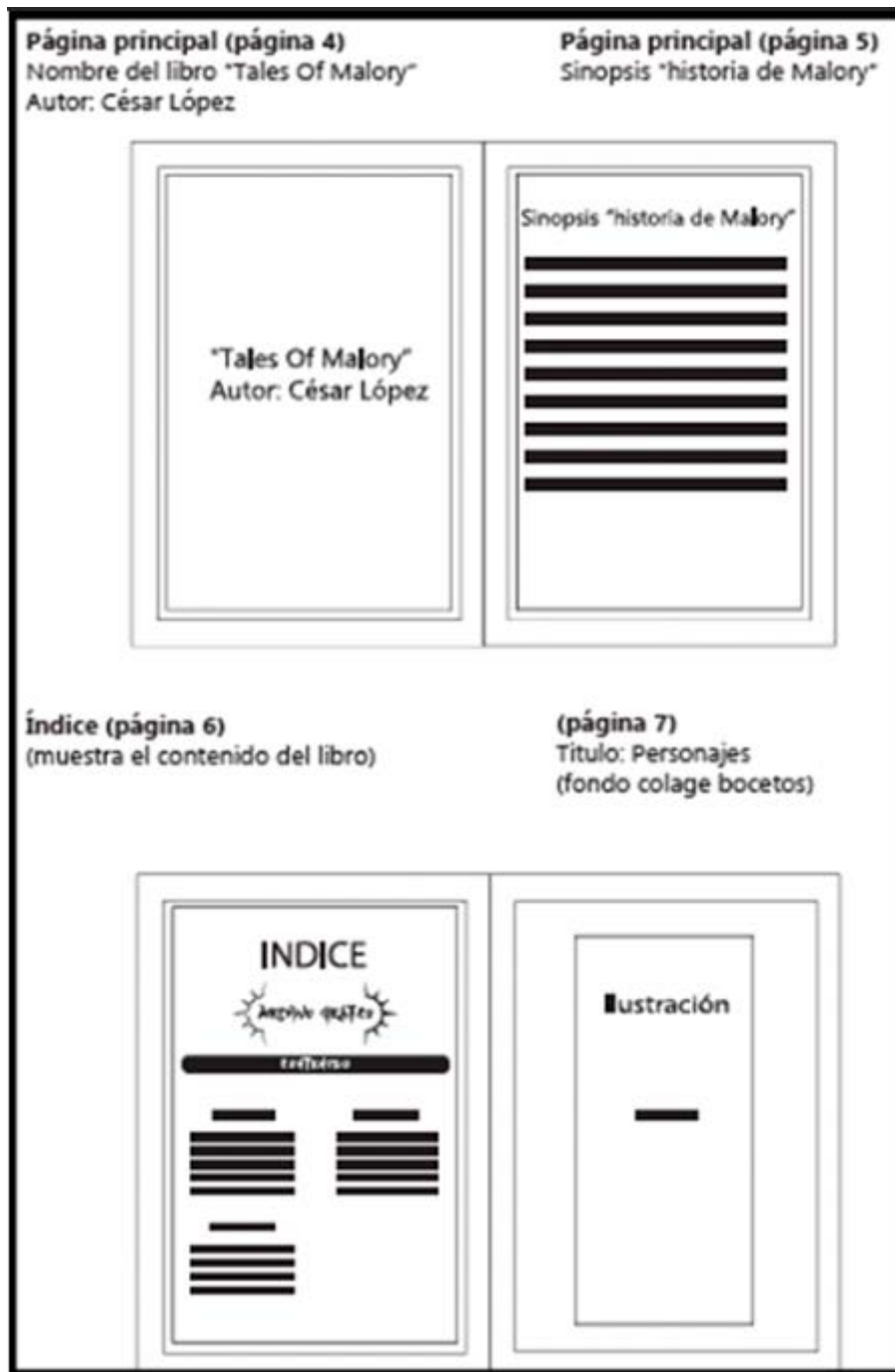


Figura 86. Layout paginas 2 "Tales of Malory", 2018

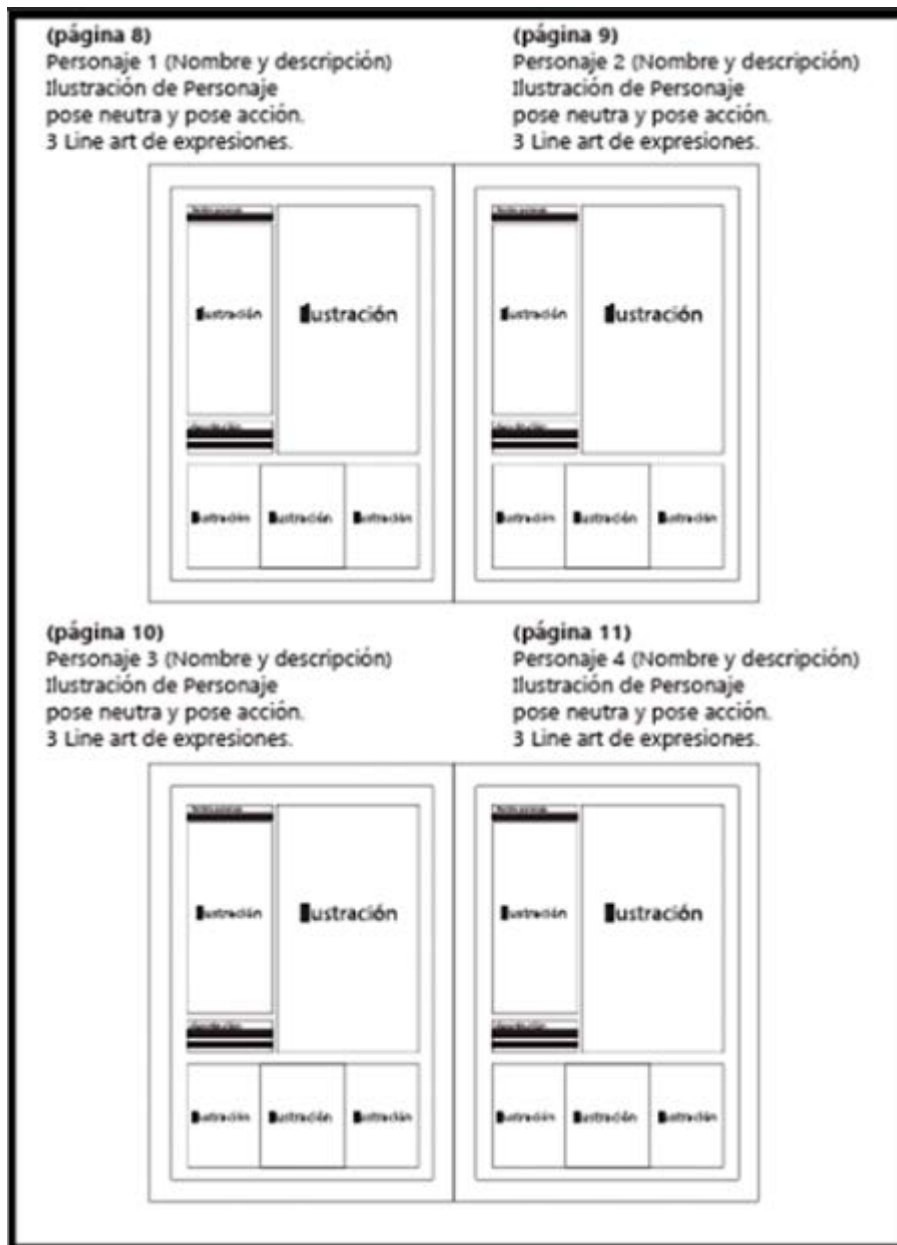


Figura 87. Layout paginas 3 “Tales of Malory”, 2018

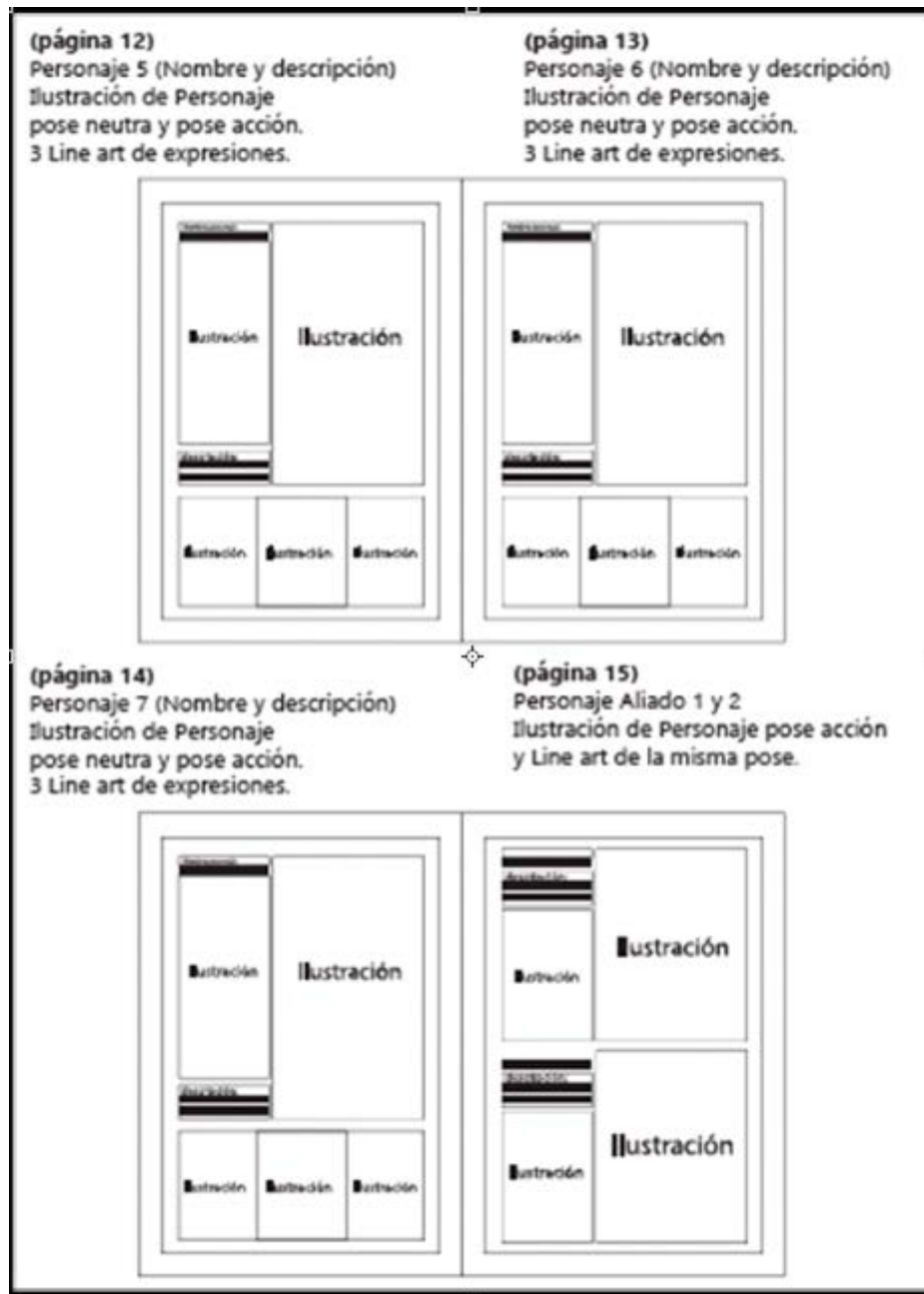


Figura 88. Layout paginas 4 "Tales of Malory", 2018

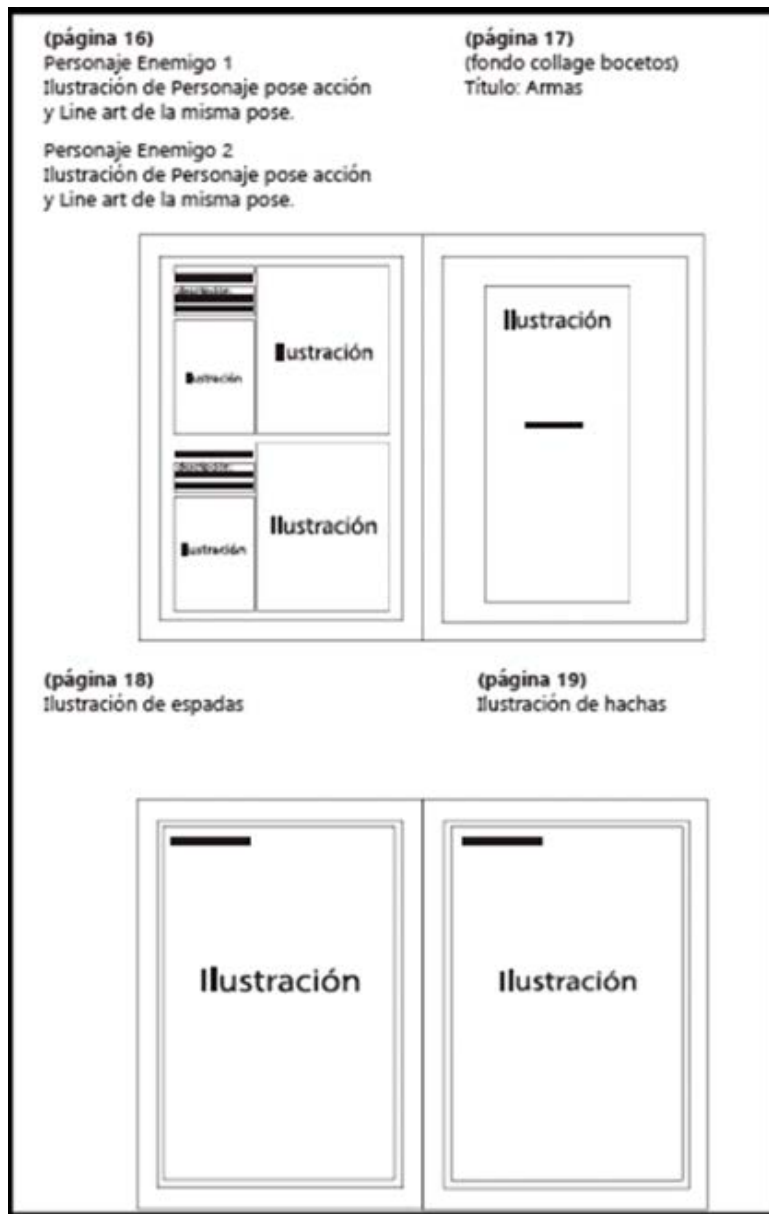


Figura 89. Layout paginas 5 “Tales of Malory”, 2018

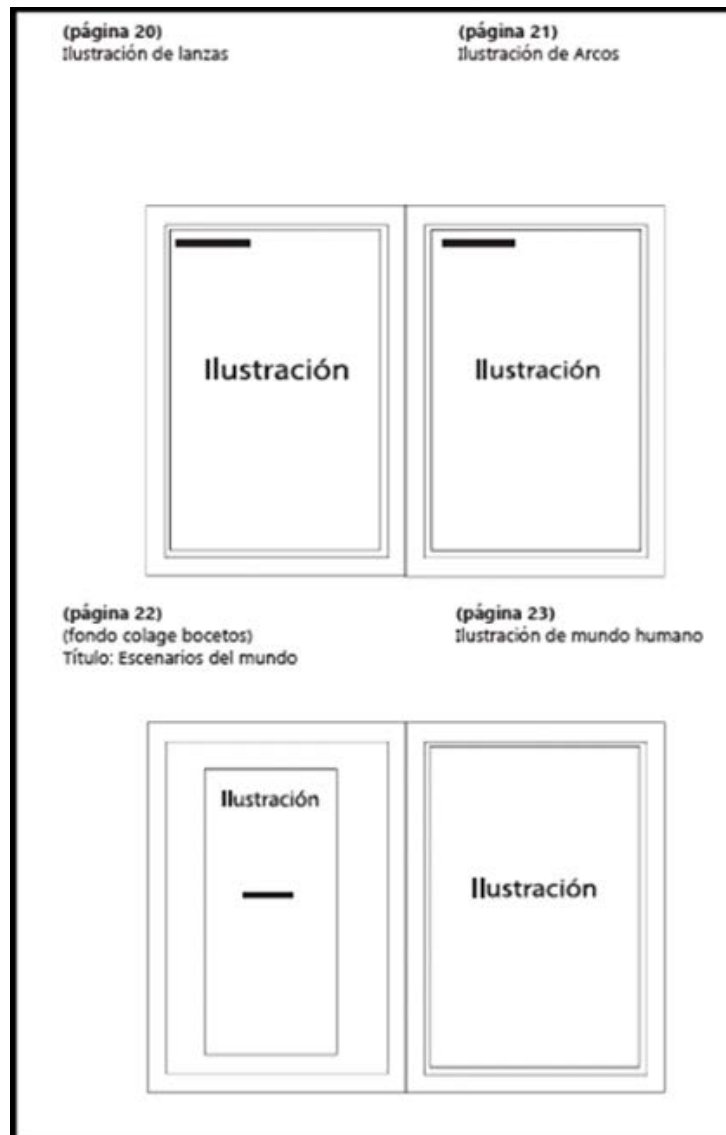


Figura 90. Layout paginas 6 "Tales of Malory", 2018

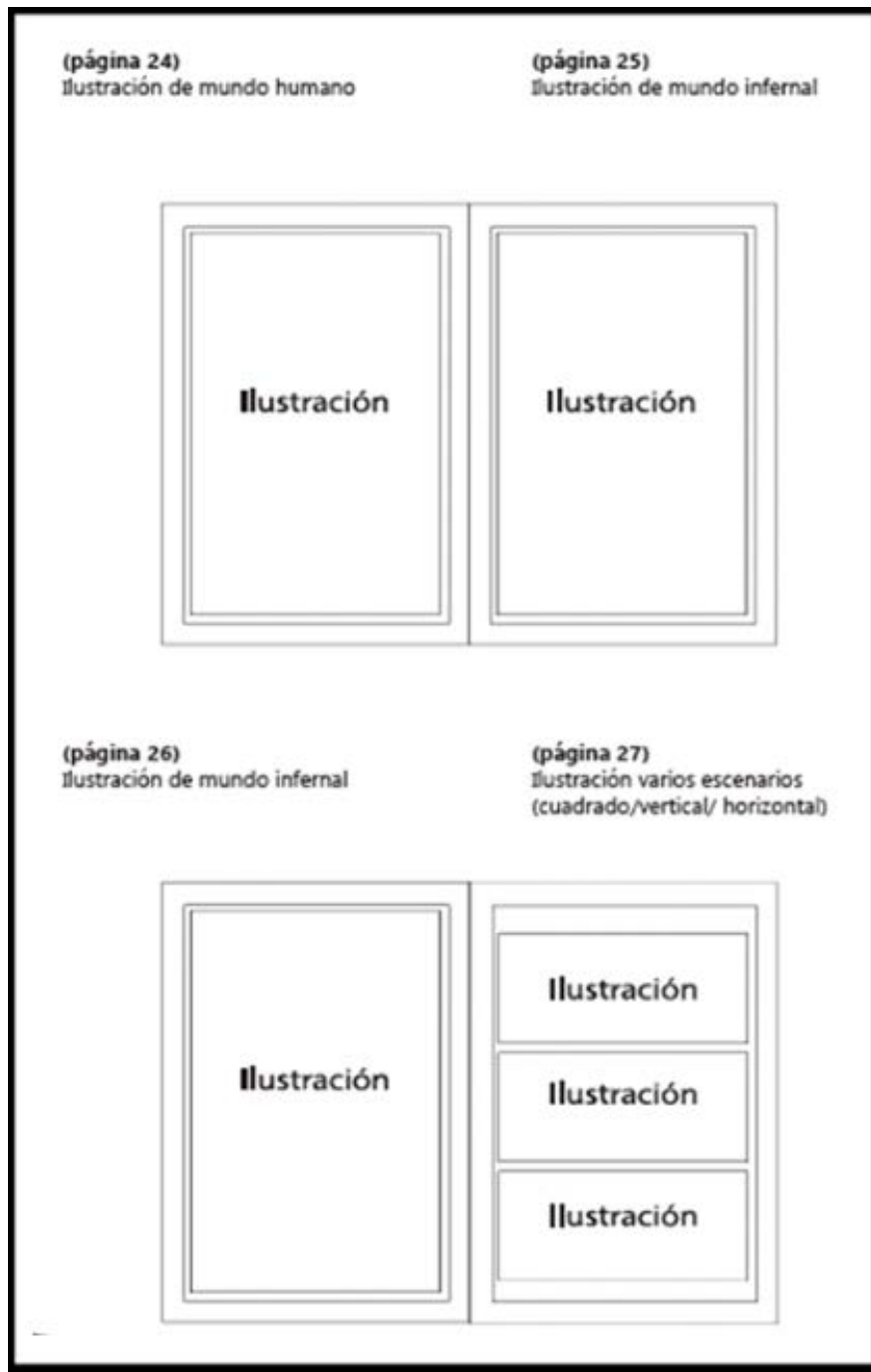


Figura 91. Layout paginas 7 “Tales of Malory”, 2018

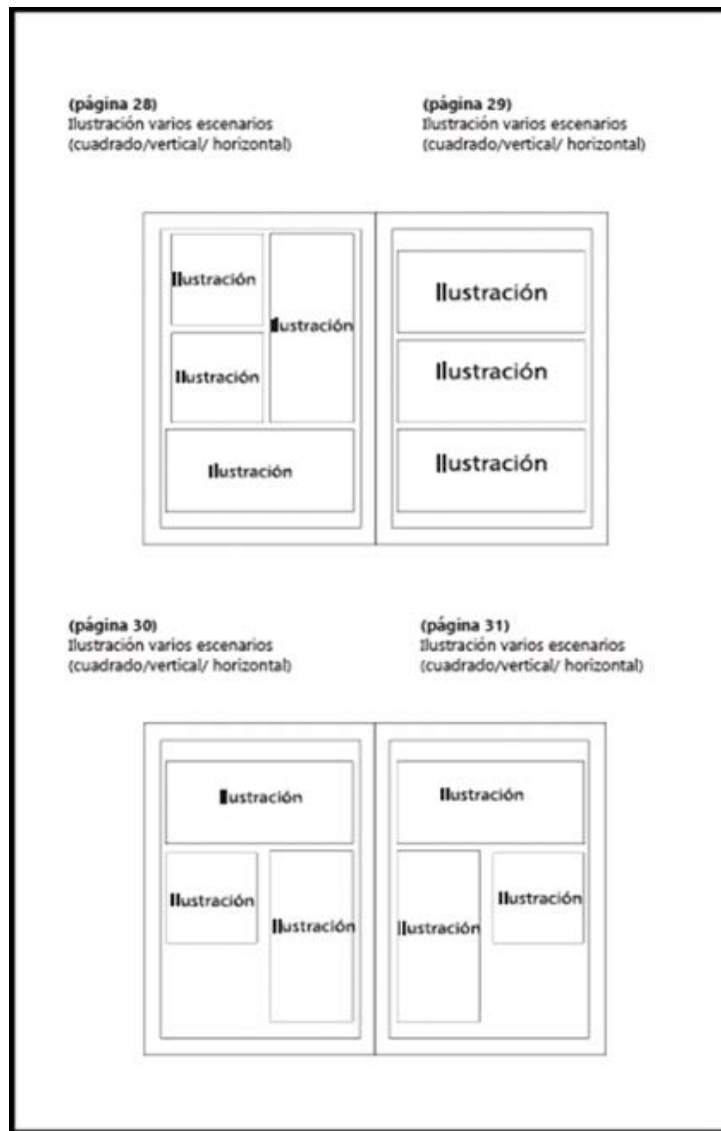


Figura 92. Layout paginas 8 “Tales of Malory”, 2018



Figura 93. Layout paginas 9 “Tales of Malory”, 2018

