



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES 

CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO “MAD SIDE”, DIRIGIDO A
DESARROLLADORES Y FANÁTICOS DE VIDEOJUEGOS.



AUTOR

BRYAN PAUL PARDO SARANGO

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO “MAD SIDE”, DIRIGIDO A
DESARROLLADORES Y FANÁTICOS DE VIDEOJUEGOS.

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
Bryan Paul Pardo Sarango

Año
2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO “MAD SIDE”, DIRIGIDO A DESARROLLADORES Y FANÁTICOS DE VIDEOJUEGOS, a través de reuniones periódicas con el estudiante Bryan Paul Pardo Sarango, 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, CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO "MAD SIDE", DIRIGIDO A DESARROLLADORES Y FANÁTICOS DE VIDEOJUEGOS, del estudiante Bryan Paul Pardo Sarango, en el 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
Cl. 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.”

Bryan Paul Pardo Sarango
CI. 1762815812

AGRADECIMIENTOS

Expreso entera gratitud a mis padres, que fueron quienes me apoyaron en este largo camino y fueron de gran inspiración.

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a mi padre, quien con sus palabras de ánimo me dio fortaleza y sembró en mi la perseverancia.

RESUMEN

En esta era digital, inundada de tecnología y en la que cada vez el lenguaje audiovisual va ganando popularidad, es indiscutible el hecho de que los videojuegos están presentes en el diario vivir de la mayor parte de la población a nivel mundial. De esta manera nace la necesidad de una planificación previa para la creación del contenido visual de los mismos, así como también la ayuda de un personal extenso.

Así pues, nace el proyecto que constará de un libro de concept art del videojuego “Mad Side”, que evidenciará el proceso de creación de personajes, props, escenarios y vehículos, en el que se irán desarrollando cada uno de los diseños; partiendo del boceto, para luego ser digitalizados y pintados en Photoshop.

Ahora bien, para el desarrollo de este proyecto se realizó una investigación descriptiva, en la que se fue indagando en varios temas, al igual que se buscó en libros para sustentar lo propuesto, así mismo se hizo una recolección de referencias en cuanto a estilo, cromática, manejo de línea, etc.

El presente proyecto se encuentra dirigido a personas involucradas en la industria de los videojuegos, tales como: artistas del medio, así como también personas interesadas en el tema. El propósito de este trabajo será facilitar la labor a los desarrolladores y a todas las personas inmersas en la producción de videojuegos.

ABSTRACT

In this digital era, full of technology and in which the audiovisual media has gotten popularity. It is undeniable that videogames are an important part of the life of the major part of the whole world. Therefore, is so important to make a plan before we start with the creation of the visual content. Also, it is needed a big group of people to produce it.

That is how this project is conceived. It will show the Concept Art of the “Mad Side” videogame, and has all the process of how a character, vehicle or prop is developed, from the sketch to the final piece rendered in Photoshop.

The development of this project was by a descriptive investigation, it means that has made a search through different books, and in some digital articles. This was the theoretical livelihood. In addition, there was a recollection of visual references, that would help in the creation and the development of the different designs.

To conclude, this book will help in the production of videogames. It has to make easy the developer's job. Additionally, it meant to be a good reference for people who wants to get in the videogame industry.

INDICE

Contenido	
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	2
1.1. El Problema.....	2
1.1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.2. Formulación del Problema	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2 Objetivos específicos	4
1.3. Justificación e Importancia	4
1.4. Alcance.	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1. ANTECEDENTES.....	6
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
2.2.1. Biblia videojuego “Mad Side”	11
2.2.2. PROPUESTA.....	22
2.2.2.1 Libro de concept art	22
2.2.2.3 Técnicas en el concept art	26
2.2.2.4 Herramientas	28
2.2.2.5. Cromática.....	29
2.2.2.6. Textura.....	29
2.2.3. Evaluación en el concept art.....	31
2.3. Definición de términos técnicos	32
2.4. Fundamentación legal.....	33
CAPITULO III	35
3.1 Diseño de la investigación	35
3.2 Grupo Objetivo	35
3.3 Técnicas de Recopilación de información	35

3.4. Técnicas de procesamiento de datos.....	36
3.5. Caracterización de la propuesta.	36
3.5.1. Sinopsis:	36
3.5.2. Presentación del Producto:.....	36
3.5.3. Idea Original:.....	37
3.5.4. Referencias de estilo gráfico:.....	38
3.5.5. Paletas de color:	40
3.5.6. Tipografía:.....	41
CAPITULO IV	43
4.1 Recursos	43
4.1.1 Recursos Humanos	43
4.1.2 Recursos Técnicos	43
4.1.3 Recursos Materiales	43
4.2 Recursos Económicos	44
4.3 Presupuesto de gastos	44
4.4 Costo Total.....	45
4.5 Cronograma	46
CAPITULO V	47
5.1 PRE PRODUCCION	47
5.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN	55
5.2.1 Bocetos.....	55
5.2.2 Line-art.....	62
5.2.3 Proceso de pintado digital.....	67
5.3 PROCESO DE TERMINADOS GRÁFICOS.....	74
5.3.1 Diagramación.....	74
CAPITULO VI	92
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
6.1 Conclusiones	92
6.2 Recomendaciones	92
REFERENCIAS	94
ANEXOS	96

INTRODUCCIÓN

La era tecnológica en su inicio trajo consigo innumerables avances, uno de los cuales fue en la informática, en el que se empezó a explorar el entretenimiento mediante juegos, estos eran realizados por los mismos programadores, por lo tanto, eran sencillos. Con el pasar de los años y los avances en la informática, esta situación cambio y se empezó a buscar personas con habilidades artísticas.

De esta manera, se hace necesario llevar una organización en la producción de videojuegos, que lo que busca es tener mejores resultados en cuanto a la calidad y consecuentemente a la experiencia. Al mismo tiempo que obtiene un compendio de todo el proceso de exploración y desarrollo del producto mencionado.

El Concept Art propone suplir necesidades, que se irán presentando en las primeras fases de producción, así mismo se aventajara la misma. Algo semejante ocurre con las personas involucradas en este tema, podrán mejorar su flujo de trabajo, así como agilizarlo.

CAPÍTULO I

1.1. El Problema

1.1.1. Planteamiento del Problema

El contenido de los videojuegos se ha visto afectado por la escasez de nuevas ideas, así como también por falta de una exploración previa a cada nuevo proyecto. Hay que mencionar, además que no ha existido un documento que compile propuestas gráficas, y tampoco una planificación efectiva, que impulse a los desarrolladores a elaborar productos de calidad que ofrezcan nuevas experiencias.

A causa de una mala organización desde el proceso de preproducción, los principales afectados son los desarrolladores de videojuegos, que protagonizan un papel importante en la creación de estos. Por otro lado, están todas las personas que están involucradas en la parte creativa y técnica. Esta anomalía, empezó junto con el avance de la tecnología, que trajeron consigo un sin número de nuevas herramientas, que tuvieron la finalidad de llevar al entretenimiento a otro nivel.

La falta de un documento en el que se recopile información de orden grafico resultará en una producción de mala calidad, al igual que el videojuego presentará una experiencia poco agradable para el público. Por otra parte, se estropeará el flujo de trabajo de cada persona involucrada en el proyecto, y como resultado final se obtendrá un sin número de pérdidas económicas.

1.1.2. Formulación del Problema

En la actualidad la producción de videojuegos implica que trabajen un sin número de personas, que tienen que cumplir de manera óptima sus tareas, por ende, tienen que seguir una serie de pasos coherentes para que el producto final sea de calidad y pueda cumplir expectativas por parte del público en general.

¿Puede un libro de concept art facilitar la producción gráfica de un videojuego?

Un libro de concept art, por su contenido facilita la producción, ya que permite explorar propuestas, de esta manera los desarrolladores podrán ir viendo necesidades que se presentarán en el desarrollo de este, y así obtener un videojuego de calidad, así como también brindar al cliente una experiencia completa, es decir no solo a nivel visual sino también narrativo.

1.1.3. Preguntas directrices

¿De qué se trata el videojuego “Mad Side”?

¿En qué consiste el libro de concept-art y de qué manera ayuda a los desarrolladores de videojuegos?

¿Qué se necesita saber para producir un libro de concept-art?

¿Cuáles son las técnicas y estilo más idóneos para producir un libro de concept-art?

¿Cómo se puede evaluar el contenido gráfico de un libro de concept-art?

1.2. Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Producir un libro de concept-art del videojuego “Mad Side”, mediante el uso de herramientas digitales, para facilitar el desarrollo del videojuego en su etapa inicial.

1.2.2 Objetivos específicos

- Recopilar referencias suficientes que faciliten la creación del contenido visual.
- Desarrollar bocetos del contenido visual del libro de concept-art, en los que se definirá el uso de línea, color y estilo gráfico.
- Producir las ilustraciones utilizando Photoshop para darle un terminado profesional y diagramar en InDesign cada hoja del libro de concept-art.
- Hacer pruebas de color y la selección de papel, para proceder con el armado del libro.
- Evaluar el contenido visual del libro de concept-art, mediante un meeting con artistas y desarrolladores de videojuegos.

1.3. Justificación e Importancia

De la misma manera que la tecnología, la industria de los videojuegos también ha ido evolucionando, por ello se ha hecho necesaria la ayuda de un documento, en el que se compile ideas, explore contenido visual y marque un punto de partida, que definirá la calidad del resultado final.

De esta manera ha sido precisa la creación de libros de concept-art, que faciliten el flujo de trabajo en la producción de videojuegos, y que permitan a los desarrolladores generar nuevas ideas. Además, crear métodos de mejora continua, que contribuyan con su perpetua evolución y trascendencia en la historia.

1.4. Alcance.

El libro de concept art del videojuego 'Mad Side', tendrá un estilo realista, vendrá en un formato de 24 x 18 cm. Aproximadamente constará de 50 páginas que contendrán diseño de personajes, props, ambientes y vehículos. Estará dirigido para un público entre los 15 y 30 años interesados en la industria de los videojuegos. Se utilizará Photoshop para realizar los diseños, en el mismo se procederá a pintarlos y darles un acabado profesional, también se usará In design para la diagramación de este. La producción de este libro durará dos meses y será difundido en convenciones de arte digital, así como también de videojuegos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Hace algunas décadas atrás cuando empezaron a fabricar las primeras computadoras y por ende los primeros videojuegos. El proceso de creación era bastante sencillo y generalmente era realizado por una sola persona.

En el artículo de la Universidad autónoma de Barcelona:

“Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que de este se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.” (Belli y López, 2008, p. 161).

En ese entonces los juegos carecían de creatividad ya que los creadores eran los mismos programadores, es así que en la década de los ochenta la industria empezó a contratar artistas para la producción de los mismos.

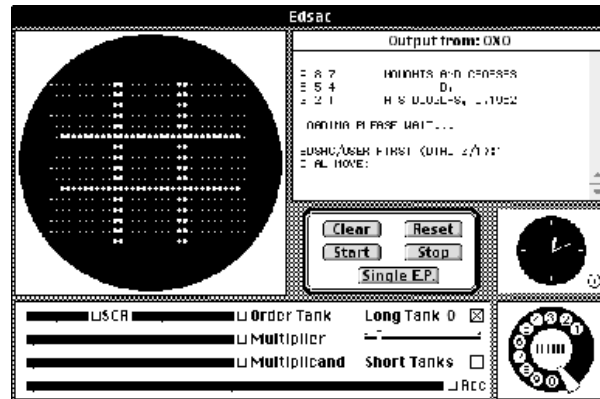


Figura 1. Nought and Crosses (OXO). Tomado de (Belli, López, 2008, p.161)

“A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System. Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre renderizados de Alone in the Dark.” (Belli y López, 2008, p 164).

En la década de los noventa se empezó a implementar los requisitos artísticos en la industria ya que las grandes empresas comenzaron a incrementar el presupuesto para el arte de estos. Esto dio como resultado un gran avance tanto a nivel gráfico, como tecnológico ya que en la actualidad se puede evidenciar videojuegos de alta calidad, realistas y hechos en 3D.



Figura 2. Captura de pantalla del videojuego Doom. Tomado de (Belli, López, 2008, p.161.)

El concept art empezó siendo utilizado en películas y animación ya que se exploraban múltiples opciones de un personaje, ambiente, props o vehículos, mucho antes de presentar el diseño final. Mientras que en los videojuegos es muy reciente el uso de esta herramienta.

(Coronado, C. 2013.) menciona que:

“Presentando imágenes y bocetos, el concept art se perfila como la parte visible de toda la conceptualización del juego. Cualquier boceto, dibujo o ilustración puede ser considerado concept art. Desde un croquis a lápiz de la espada de cierto personaje secundario hasta una pintura al óleo de un paisaje del juego. El concept art busca presentar cómo sería la forma ideal de plasmar los elementos, antes de que estos pasen por el peaje de las limitaciones tecnológicas, los polígonos y la necesidad de que aquello que se presenta sea jugable y no solo agradable y estético”.

Lo que el concept art busca es ayudar a los desarrolladores ya que van a tener un abanico de opciones gráficas que podrán incluir en el videojuego, así podrán definir de antemano el estilo visual, la narrativa, entre otras cosas. Para así obtener una vista previa de cómo se verá el videojuego, continuar puliendo las ideas y presentar un producto óptimo al cliente.



Figura 3. Space Shuttle concept art de Robert McCall. Tomado de ('Our World in Space' por Asimov y McCall, 1974.)

El Concept Art se ha utilizado para distintos proyectos en diferentes áreas. Es así el caso del proyecto "Libro de Concept Art para el desarrollo de una red de transporte ecológico para la ciudad de quito"

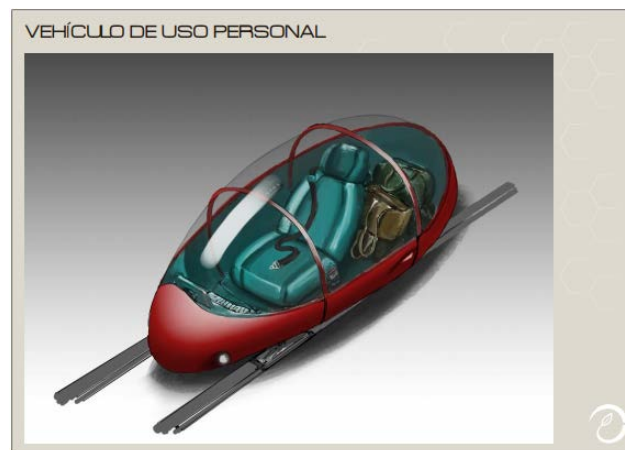


Figura 4. propuesta de vehículo. Tomado de (Velasco, E. 2017.)

Este proyecto tiene como objetivo:

“...proponer gráficamente una red de transporte ecológico que pretende ser una posible solución o al menos resolver en gran medida las molestias ocasionadas por los medios de transporte vigentes, se procura incentivar el desarrollo de una conciencia ecológica en beneficio de las actuales y futuras generaciones.” (Velasco, E. 2018)

Otro enfoque es el del proyecto “Art Book para propuesta de videojuego educativo, que fomente la buena alimentación en niños.”



Figura 5. Índice del videojuego “Aliméntate”. Tomado de (Cachipiendo, B. 2017.)

El objetivo de este proyecto es:

“...promover la buena alimentación con métodos que llamen la atención de los niños...” (Cachipiendo, B. 2017)

Un enfoque similar al propuesto es el de “The Art of Metal Gear Solid I-IV”



Figura 6. portada de “The Art of Metal Gear Solid I-IV”. Tomado de (Yoji, S. 2018.)

En definitiva, el Concept Art puede ser aplicado para diferentes propósitos, así mismo ayuda no solo a tener una guía visual, sino también, a obtener resultados de calidad.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. Biblia videojuego “Mad Side”

Sarox, una ciudad ubicada en el continente europeo, cerca de la antigua Escocia. Está rodeada por un denso bosque, el cual hace poco visible la entrada principal de la pequeña ciudad. Esta, se halla protegida por un campo de fuerza invisible, que evita que la ciudad sea afectada por ataques externos. El lugar se encuentra lleno de edificaciones completamente modernas, en sus carreteras se ha implementado un sistema de suspensión electromagnética. De este modo ha sido posible la levitación de los vehículos. Así mismo, los avances tecnológicos en la ciencia espacial hacen posibles los viajes intergalácticos, permitiendo establecer nuevas relaciones diplomáticas y junto con ellas el intercambio de información científica que ayuda al crecimiento del sitio.

Esta pequeña ciudad es poco conocida, debido a su ubicación, pero sobre todo porque está regida por un sistema utópico. Su Gobernador la ha mantenido aislada para que no sea corrupta y continúe el régimen. Esto también se logró con la ayuda de un consejo, el cual está compuesto por siete miembros, y esta jerarquía les ha permitido mantener seguro el lugar, al igual que a las personas que lo habitan. Cada miembro del consejo está destinado a cuidar cada entrada de la ciudad.

A través de los años el lugar ha sabido mantenerse, cada ciudadano vive de manera placentera. Para mantener la vida de cada habitante, ha sido oportuno la creación de fábricas que generan productos como comestibles, prendas de vestir, vehículos, armas y robots. Estos últimos, son de gran ayuda en los procesos industriales principalmente en la producción de vehículos espaciales, terrestres y armas. Así mismo, son trascendentales en la economía de Sarox, ya que son exportados a los planetas, con los que mantienen relaciones diplomáticas.

Un cierto día, *Madhis, una mujer que no rebasa los 30 años y de estatura media, se encontraba realizando su labor en la fábrica de automóviles, de pronto empezó a sentir que la invadía un frío, y empezó a desintegrarse de a poco hasta desaparecer. Debido a que ella trabajaba en una oficina nadie presencio lo ocurrido. Es entonces que ella abrió sus ojos, y despertó en una realidad muy diferente a la que se encontraba, de pronto a su alrededor había una fila enorme de una especie de sofás camas, las cuales contenían personas que dormían profundamente. Cada una de estas estaba conectada a una central que drenaba su energía y a *Madhis se le dificultó ver hacia donde estaba siendo canalizada. Fue tanta su impresión ya que el lugar tenía una vista postapocalíptica. Al tiempo que ella no podía creer que había vivido toda su vida en un sueño y que pareciese tan real. Estaba atónita, hasta que asimiló lo que estaba sucediendo en ese momento, así que se fijó bien si había alguien que vigilase el lugar para

poder levantarse y huir, una vez que estuvo segura de que nadie la observaba, caminó por un sendero que al parecer la llevaría a una salida. Mientras se acercaba a ella, vio una pequeña niña en uno de los sofás cama, le pareció muy familiar pero su deseo por salir de ese lugar era más importante, entonces no prestó mucha atención y continuó con su camino.

Debido aquella distracción *Madhis fue vista por uno de los robots que custodiaba aquel lugar, así empezó una persecución. Madhis al percatarse de que fue vista, corrió hacia la supuesta salida, lo que ella no se imaginó fue que al llegar al lugar no iba a encontrar más que una puerta gigante custodiada por más guardias. Ese momento se sintió perdida, pero de pronto apareció un personaje, no se podía apreciar su rostro, debido a que llevaba una capucha, pero su silueta aseguraba que se trataba de un hombre. Entonces tomó a *Madhis del brazo y la llevó por un pasillo, el movimiento fue rápido y *Madhis no tuvo tiempo de preguntar o distinguir el rostro de su salvador, de todos modos, la persecución no había terminado. El personaje en voz baja le dijo: -Soy *Lyos, sígueme y no hagas preguntas, tus dudas serán respondidas dentro de poco-.

Lyos habiendo conseguido una buena ventaja en la persecución, de pronto abrió una especie de alcantarilla y dijo a *Madhis -entra -. *Madhis sin hacer preguntas entró, seguido de Lyos después de asegurarse que nadie los seguía. Fue ahí que se sacó la capucha y Madhis pudo ver su rostro, y entonces le preguntó por qué la había salvado. A lo que Lyos respondió, que estaba en una misión de reconocimiento del lugar, cuando vio que Madhis despertó y estaba en aprietos. Madhis se sintió un poco más tranquila al saber que estaba segura. Luego de haber caminado un buen tramo, llegaron a una base en la que se encontraban un grupo de personas, entonces Madhis preguntó: ¿Qué sucedió en este lugar? ¿Por qué no puedo recordar nada?

Lyos entonces explicó que hace ya unos 10 años, la ciudad de Sarox había sido invadida por una entidad llamada *Tryce, al momento que llegó indujo

a los habitantes en una especie de trance, esto fue posible debido a que se emitió un sonido en una frecuencia casi inaudible. Pero no todos fueron afectados, hubo un pequeño grupo de personas que era inmune debido a un gen en el cromosoma 8. Al ver esto Tryce se indignó y mando a su grupo de consejeros, los cuales mantenían una conexión directa con la entidad y eran dotados con una habilidad psíquica, a que asesinaran a cada persona que no estuviera en ese trance. -Fue una gran matanza, y pocos fueron los que sobrevivimos- dijo Lyos. Desde ese entonces se han refugiado debajo de las ruinas de la ciudad, Formaron una pequeña comunidad en la que todos realizan los monitoreos para asegurarse de no ser encontrados.

Madhis, una vez que escuchó la historia había aclarado parte de sus dudas, pero aún se preguntaba qué pasó con las personas que fueron inducidas en dicho trance. Entonces pregunto a Lyos, a lo que le contesto: Una vez que las personas quedaron en trance se les ordenó construir un lugar con la más alta tecnología en el cual habría unos asientos los cuales contaban con un casco, el mismo que estaba conectado a una central de energía, la cual serviría de alimento para la entidad. Esta energía era obtenida a través del sueño, Tryce poseía un poder mental que consistía en crear una realidad a través de los sueños. Este generaba un tipo de energía que permitía y aseguraba la vida de esta. Así mismo quedó un grupo de mujeres que fueron destinadas a procrear, de esta manera cada vez que alguien moría era reemplazado rápidamente por un recién nacido.

Lyos también comentó que ya habían logrado reunir suficiente información para planear un ataque que liberaría al pueblo de Sarox del control de Trycer. Entonces dijo: El principal objetivo, será destruir a *Stro. Él constituía uno de los principales consejeros de Trycer, posee poderes telequinéticos, es de una raza alienígena poderosa, y su cuerpo esta fusionado con implantes robóticos, su

cerebro es de gran tamaño lo que le permite levantar objetos de gran tamaño con facilidad.

Según las investigaciones de Lyos, si destruyen a Stro lograrían ir debilitando su fuerza lo que resultaría en la liberación parcial de los habitantes de Sarox. Madhis aún no tenía claro de qué manera ayudaría, pero aún le rondaba el rostro de aquella niña que vio en dicha silla. Entonces se animó a contarle a Lyos sobre dicho suceso, y a su historia le añadió la pregunta de por qué no lograba recordar nada acerca de lo sucedido. Lyos continuó explicando que cada persona inducida en el trance tenía una pérdida parcial de la memoria, Ya que esta entidad se apoderaba de manera total de su cuerpo y la persona no podía hacer nada ante ello por más que se resistiera. También le menciono que había la posibilidad de que ella empezara a recobrar la memoria de a poco y así podría saber qué relación tenía con dicha niña.

Madhis una vez más preguntó a Lyos que, por qué los sobrevivientes no escaparon de la ciudad, entonces Lyos respondió: que todos los miembros de esta comunidad tenían familia que habían sido asesinados con crueldad por esta entidad, pero algunos de ellos estaban aún con vida, así que todos querían venganza, pero sobre todo recuperar lo que les pertenecía. Una vez que Madhis escuchó, se sintió más decidida a pelear por esta causa y dijo a Lyos que le contase más detalles de cómo atacarían. Lyos entonces llevó a Madhis a una pequeña habitación y le dijo que descansara antes de empezar con la misión, ya que primero necesitaría un pequeño entrenamiento. Madhis entonces se acostó en la pequeña cama que estaba en la habitación, no lograba conciliar el sueño después de haber escuchado la historia, tenía imágenes en la cabeza que la atormentaban. De tanto pensar, logró dormirse unas pocas horas hasta que temprano en la mañana llegó Vic con el desayuno, Él era uno de los que se encargaban de preparar alimentos para los miembros de esta comunidad. Le comentó que Lyos junto con Kruu, salían a rondar en la central para tratar de conseguir algo de comer. Al igual que aprovechaban el tiempo para revisar los alrededores y estar atentos por si alguien se acercaba a la base.

Lyos fue a ver a Madhis, para su primer día de entrenamiento, así que fueron en una corta misión de reconocimiento en la que identificarían puntos estratégicos para un ataque sorpresa. Madhis era nueva en esto y le costó adaptarse. Al final del día aprendió a moverse en el lugar para no ser vista. También se dio cuenta que la ciudad estaba en decadencia, las calles estaban sucias y eran vigiladas por robots que hacían el patrullaje, verificando que todo funcionara bien, por otro lado, las pocas personas que habitaban eran escoria, vagabundos a punto de morir, también había unos pocos guardias alienígenas de gran tamaño, eran gordos y llevaban armas, su color de piel era naranja, tenían una apariencia poco agradable. Lyos comentó que pertenecían a una raza de guerreros salvajes, los cuales sólo querían la destrucción.

Una vez que regresaron a la base, Lyos preguntó a Madhis si alguna vez había usado un arma, a lo que ella contestó negativamente. De esta manera Lyos empezó a explicarle los diferentes tipos de armas que ellos tenían, y la llevó a un sitio en el que practicaban tiro. Madhis después de un buen tiempo, logró tomar confianza con las armas.

Un cierto día, uno de los miembros salió en busca de alimento, en su recorrido por el lugar había sido descubierto por uno de estos guardias alienígenas así que lo habían matado a golpes. En ese momento Lyos se sintió decidido a atacar y eliminar a su primer objetivo. Para ello, se prepararon con las armas que tenían, hizo equipar a Madhis y a Kruu. Fueron sigilosamente a la central en el área custodiada por el enemigo. Madhis estaba nerviosa por la misión, y se dejó ver por los guardias del lugar, ahí empezó un tiroteo con los enemigos, después de una larga lucha vencieron y fue el mismo Stro quien se apareció, amenazó a todos con destruirlos, empezó utilizando su telequinesis y la primera que sufrió el ataque fue Madhis, entonces decidieron atacar acorde el plan, Kruu generó una distracción al dispararle cerca del cerebro de Stro, entonces se enfureció y atacó con todo su poder. Lyos y Madhis entre tanto le dispararon con un arma de alto poder justo en la parte posterior del cerebro, dando como resultado la muerte de Stro, el cual antes de morir mencionó que no

sabían con el poder con que contaba Trycer y que sería imposible destruirlo, Lyos se acercó y sin piedad decidió volarle los sesos.

En ese momento al ver que ninguno de los prisioneros despertaba, Lyos perdió la cabeza, estaba equivocado, así que asumió que Trycer tampoco se debilitaría, entonces sonaron las alarmas del lugar y escucharon acercarse más guardias, así que huyeron tan rápido como pudieron, justo en ese momento *Madhis logro ver como se formaba un pequeño talismán con el tejido cerebral de *Stro, lo tomo y salió corriendo tras *Lyos. Una vez que estaban en la base Lyos con frustración, contó lo sucedido y advirtió que deberían estar alerta sobre cualquier movimiento. Entonces tuvo una reunión con Madhis y Kru, para ponerse de acuerdo en cuál sería su próximo movimiento.

Nivel 1:

Una vez reunidos, Madhis decidió mencionar a Lyos lo que había encontrado, Lyos al ver el talismán miro su forma un poco interesante tratando de sacar alguna conclusión. Pero le fue imposible así que todos pensaron que utilidad podría tener, pero ninguno acertaba en eso *Kruu tenía su arma en la mano, se trataba de una pistola laser, y en eso se dio cuenta que en el armazón de esta había un pequeño orificio con la forma del talismán. Entonces se lo menciona a Lyos, el cual un poco escéptico, pensó que no serviría de nada, pero de pronto el arma sufrió una transformación, entonces *Lyos decidió probarla inmediatamente en el campo de tiro.

En el camino *Lyos fue viendo que tenía una especie de botón en la empuñadura. Y que los colores de los rayos habían cambiado de un tono rojo a un tono azul. al llegar al campo de tiro *Lyos presiono el botón en la empuñadura, al instante un campo de fuerza lo rodeo completamente, para probar que tanto soportaría pidió a *Madhis que le disparara. Madhis disparo, aunque se sentía un poco desconfiada, pero el campo de fuerza bloqueo por completo el ataque del arma.

Luego decidió probar la potencia del arma disparando a los blancos, aplasto el gatillo del arma los disparos tenían más potencia, su sorpresa fue cuando dejo aplastado el gatillo y salió disparada una onda casi imperceptible, y derribo el blanco, no sin antes haberse movido ligeramente. *Lyos saco la conclusión de que el talismán transfirió las habilidades de *Stro al arma, de esta manera *Lyos dejó de lado la frustración, para centrarse en como atacarían a *Rast, el cual poseía piroquinesis, la habilidad de manejar y crear fuego con la mente. Este individuo junto con su equipo de androides y alienígenas asesinos se encontraban en lado oeste de la central. Así que la travesía era larga muy larga. El equipo de Lyos debía tener en cuenta que debían atravesar algunas zonas bien resguardas.

*Lyos no estaba muy seguro de lo que iban a encontrar en el camino, pero con la nueva mejora en las armas supuso que la misión sería más sencilla. Así fue como lo más pronto que pudieron salieron de la base, previamente *Lyos discutió el plan de ataque con *Madhis y *Kruu. Ya una vez que abandonaron la base, continuaron sigilosos por el primer pasillo del recorrido, este estaba un poco oscuro y no se percibía ningún movimiento. *Lyos les dijo a sus compañeros que estuvieran alerta y siguieron caminando.

De pronto se escuchó un sonido extraño pero nadie pudo descifrarlo, *Madhi sugirió a *Lyos que se detuvieran para tratar de ver lo que había generado dicho sonido. En eso *Kruu sintió que algo paso entre sus piernas, y no pudo mantener la calma y decidió oprimir el gatillo de su arma, en eso unas pequeñas criaturas empezaron a invadir todo el suelo del lugar, y empezaron a atacar a todo el equipo, mediante bolas de fuego las cuales provenían de sus bocas. Todos empezaron a disparar para eliminar esta plaga, pero en vez de disminuir las criaturas, aumentaban su número. *Lyos logro subir a una caja, pero a las criaturas de les dificultaba, entonces *Lyos dijo a su equipo que trataran de subir al lugar en el que se encontraba *Lyos. Dicho esto *Madhis y *Kruu subieron inmediatamente. - ¿Y ahora qué? -Pregunto *Kruu. A lo que *Madhis respondió: - Debemos salir de este pasillo lo más pronto -. En eso *Lyos pudo mirar a lo lejos una máquina de la cual parecían salir las criaturas. Entonces pidió que lo

cubran para llegar hacia dicha máquina y destruirla. *Lyos al llegar a la Supuesta máquina se encontró con una criatura de gran tamaño, que expulsaba estos como reptiles que expulsaban bolas de fuego por sus bocas, Lyos logro esconderse con rapidez, pero esta criatura con apariencia de Iguana, logro ver a Lyos así que lo ataco con municiones incendiarias, Lyos reacciono rápido y logro activar el campo de fuerza de su arma. Mientras tanto *Madhis y Kruu se las idearon para eliminar a las pequeñas amenazas y llegar hasta Lyos. En eso empezaron a disparar a la dicha criatura, Sin conseguir hacerle ningún daño, así que a Lyos se le ocurrió atacarla con la onda telequinética de su arma, y logro desestabilizarla y debilitarla. *Kruu entonces aprovecho el momento y le lanzo una granada cerca de la boca, de esta manera logro destruir parte de su rostro y que la criatura cayera, pero aún seguía con vida. Madhis por su lado dispara una onda telequinética a una de sus extremidades, la cual se desprendió de su cuerpo. La batalla parecía haber llegado a su fin.

Pero la amenaza seguía inminente la criatura se levantó furiosa y ataco con una gran ráfaga de fuego que salió de la extremidad que le quedaba, mientras todos se cubrían Lyos logro ver una tubería de Nitrógeno Líquido, cerca de la cabeza de la criatura entonces decidió dispararle, de esta manera quedo congelada por completo *Kruu le dio un disparo en la mitad del cuerpo, lo que produjo que se rompiera en pedazos.

Power Chart

Telequinesis: Permite la habilidad de mover objetos con el arma, al igual que protegerse de ataques desviándolos.

Piroquinesis: El arma produce una ráfaga de fuego la cual quemara al enemigo y lo podrá destruir depende de la resistencia que posea.

Electroquinesis: El arma produce una descarga eléctrica que debilitara al enemigo de inmediato.

Radioquinesis: El arma expulsara un plasma radiactivo, y desintegrara cualquier objeto que se le ponga en frente, así como cualquier tipo de enemigo.

Crioquinesis: Permite al arma congelar cualquier objeto o persona a la que se le apunte. Tiene una capacidad alta de destrucción.

Cronoquinesis: se podrá retroceder o adelantar en el tiempo, de esta manera se logrará una ventaja ante el enemigo. Prediciendo la manera en la que atacara.

Aporte: Con esta habilidad se podrá controlar los ataques teletransportándolos de un lugar a otro, así mismo se puede utilizar con objetos o para esquivar ataques.

Chart de armas

- **Kronull:** es un arma de largo alcance la cual está dotada de los poderes de telequinesis y radioquinesis. Esto te servirá para controlar el ataque disparado por el arma. Tiene modificaciones internas para que se capaz de contener el plasma radioactivo.
- **Seidhe** Está cargado con municiones que congelan a los objetivos una vez alcanzados, al mismo tiempo que se puede acelerar la velocidad a la que es disparado el proyectil, para que sea imperceptible a la vista de cualquier enemigo, de esta misma manera se puede ralentizarla.
- **Eirhes:** El arma está basada en un lanzallamas el cual tiene un alcance medio, pero es posible aumentar su alcance abriendo los portales por

medio del talismán aporte. De esta manera se podrá atacar al enemigo desde cualquier distancia y por cualquier lugar imaginable.

- **Aponhir:** Con esta arma se tendrá la capacidad de disparar descargas eléctricas, las mismas que tendrán un final explosivo e incendiario una vez alcanzado el objetivo.
- **Posehir:** Esta arma está equipada con el talismán aporte lo cual permite transportar objetos al igual que personas por diferentes portales, con esto se pueden realizar ataques a larga distancia. A si mismo brinda la facilidad de atravesar objetos, como paredes o puertas que se encuentren cerradas.

Una vez encontrados en la base, después de haber destruido a Stro se empezó a formar una especie de talismán con el tejido cerebral. Esto los dejó asombrados y sin mucho tiempo que perder lo llevaron a la base para realizar una inspección, así se descubrió que ayudaría a aumentar el poder de sus armas. Fue entonces que empezaron a recolectar información acerca de los miembros del consejo, así establecerían el siguiente objetivo. Para lanzarse al lado oeste de la central, la cual estaba vigilada por *Rast, poseía piroquinesis, la habilidad de manejar y crear fuego con la mente. La principal dificultad que tenía el equipo era atravesar a robots guardias que hacían rondas constantemente, de manera que deberían aniquilarlos en su camino a la destrucción de *Rast. Para facilitar la destrucción de los enemigos, hicieron uso del talismán el cual otorga el poder de mover a los enemigos, al igual que poderse proteger de los ataques. Emprendieron el recorrido hacia Rast, todo iba como lo habían planeado hasta que de pronto uno de los robots que hacían patrullaje alertó la presencia de los intrusos, en ese momento tuvieron que enfrentar y actuar rápidamente, Madhis y Lyos usaron las nuevas habilidades de sus armas para aniquilar a sus enemigos. Al poco tiempo lograron calmar la situación y continuaron con la misión. Ya en el lado oeste la situación se veía complicada.

Madhis y Lyos se dividieron para hacer un reconocimiento del lugar, y también localizar a Rast. Sabían que esta vez debían ser mas cuidadosos. Rast era un enemigo difícil, su cuerpo estaba en su mayoría compuesto por una tecnología muy avanzada. Esto permitía incrementaba el poder de su habilidad. Igual tenía unos pequeños sensores que advertían de cualquier amenaza. Madhis después de un momento localizo a Rast, se encontraba en un cuarto de operaciones, revisando los niveles de energía de la central, en ese momento decidieron entrar y atacar por sorpresa a Rast. Pero Rast fue más audaz y los ataco con una ráfaga de fuego que acabo con media habitación, Madhis logro salir del lugar, mientras Lyos hizo uso del arma y logro protegerse del ataque. Después de la conmoción lyos ataco a Rast pero parecía no afectarle, así que Rast preparo un ataque. Madhis en un movimiento desesperado apunto hacia el rostro de Rast y logro destrozar uno de sus ojos, en ese momento Rast estuvo furioso y lanzo un ataque de gran magnitud, para poder esquivar y sobrevivir el ataque Madhis y Lyos tuvieron que cubrirse detrás de un generador. Apenas paso el ataque Lyos hizo un disparo en el otro ojo de Rast dejándolo ciego Madhis aprovecho para mover un generador grande que estaba encima de Rast el cual cayó encima del enemigo y lo aplasto. Luego de esto Madhis y Lyos encontraron un nuevo talismán y lo llevaron de nuevo a la base para hacer uso de esta.

2.2.2. PROPUESTA

2.2.2.1 Libro de concept art

En el desarrollo de los videojuegos se ha utilizado diferentes estilos visuales, narrativas, entre otras cosas, que han sido recopilados en un documento de apoyo para los desarrolladores. De esta manera hacer posible el cómodo acceso a las diferentes propuestas realizadas que van desde el boceto hasta un arte con un terminado final y de calidad.

En el artículo digital “La importancia del concept art”:

“El concept art (entendido dentro de la industria, no dentro de las vanguardias artísticas) es un arte cuya función es mostrar cómo va a sentirse el juego, no sólo verse. ¿Qué atmósfera tendrá? ¿Qué formas predominan? ¿Qué tonos tendrá la gama de colores? ¿Cómo será el detalle de las texturas? ¿Hasta qué punto se usará la silueta? ¿Cómo encajan los elementos?” (Coronado, C. 2013.)

El concept art es parte fundamental en la industria de los videojuegos ya que es donde se define como se va a ver y sentir el juego.

Como menciona el artículo digital “La importancia del concept art”:

“En resumen, el concept art es clave dentro del desarrollo del juego, pues es cuando todo el equipo empieza a tener claro hacia dónde se quiere ir y hasta qué punto habrá que trabajar. Por ello, como posibles compradores, deberíamos aplaudir a todas las desarrolladoras que enseñan arte conceptual durante el desarrollo del juego, pues, aunque muchas veces no seamos conscientes, estamos viendo el juego desde sus propias entrañas.” (Coronado, C. 2013.)

El concept art como tal contiene la esencia del videojuego, para de esta manera ayudar a los desarrolladores a previsualizar el videojuego y a dar una aprobación a las propuestas presentadas.

2.2.2.2 Estilo y Referentes

2.2.2.2.1 Will Murai

Es un ilustrador brasilero que ha tenido una trayectoria muy marcada en el campo de los videojuegos, la misma que lo ha llevado a trabajar con Blizzard que es una de las más reconocidas compañías en este ámbito. Se caracteriza no por su habilidad en el dibujo, sino también por el manejo de cromática y su estilo gráfico muy marcado por el realismo y el cartoon.

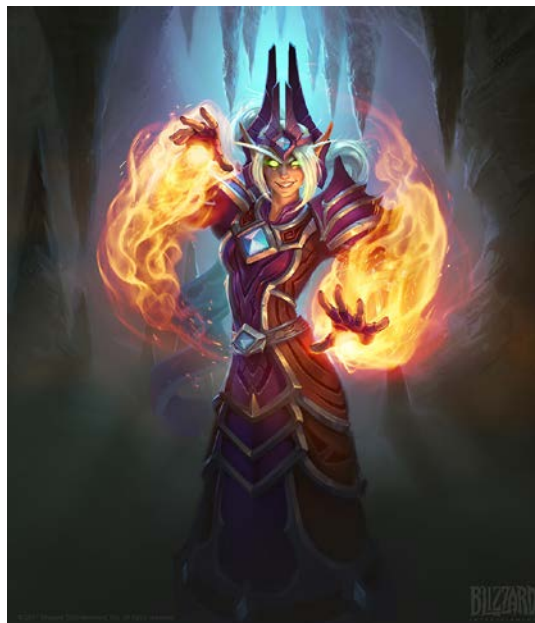


Figura 7. Ilustración de una carta para "Kobolds & Catacombs". Tomado de (Murai, W. 2018.)

2.2.2.2.2 Samwise Didier

Es un ilustrador norteamericano y director de Blizzard. En toda su carrera artística ha participado en grandes proyectos como starcraft, world of Warcraft y Warcraft III. De igual manera se caracteriza por su brillante, vibrante paleta de colores y su estilo influenciado por el cartoon.

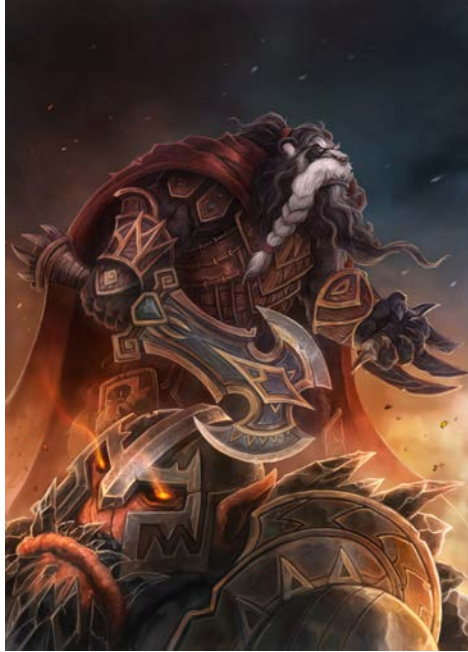


Figura 8. Ilustración para “The Last Winter”. Tomado de (Didier, S. 2018.)

2.2.2.2.3 Mike Azevedo

Es un ilustrador y Concept Artist, de origen brasilero que ha trabajado para empresas como Riot Games en títulos como League of legends. También ha sido parte de Proyectos en Blizzard. Su manejo de colores brillantes ha hecho muy llamativo su estilo gráfico.



Figura 9. Ilustración para “Horizon Zero Dawn”. Tomado de (Azevedo, M. 2017.)

2.2.2.3 Técnicas en el concept art

En el artículo digital “15 pasos para mejorar en el mundo del ‘concept art’” menciona:

“Cuando tenemos una idea muy clara en nuestra cabeza a la hora de crear una nueva composición estamos ansiosos por ponernos a dibujar y ver el resultado de nuestra idea. Sin embargo, si se tiene tiempo, es muy recomendable comenzar a realizar muchos bocetos de elementos que puedan ser introducidos en esa composición. Esto se debe hacer para comenzar entendiendo los volúmenes, las perspectivas, las texturas y los rasgos de elementos que probablemente no hemos dibujado antes.” (Gil, J. 2017.)

Se debe realizar la mayor cantidad de bocetos rápidos de esta manera se podrá obtener diseños sólidos, al igual que se comprenderá de mejor manera las partes que conforman el mismo como texturas, formas perspectiva, etc.

Como menciona el artículo digital “15 pasos para mejorar en el mundo del ‘concept art’”:

“Si bien la clave de un personaje reside en los detalles de su expresión, de su postura y de sus elementos, el ambiente debe de contar con formas más simples y menos detalladas que permitan que los elementos principales sigan destacando. Esto no quiere decir, que si en una composición el ambiente es realmente la protagonista no merezca contar con detalles y texturas.” (Gil, J. 2017.)

En el diseño de ambientes se debe realizar con formas simples, obviamente sin dejar de lado un nivel de detalle sutil que no compita con el resto de cosas que aparecerán en la escena.

Pasar de la silueta en un solo color a resaltar los detalles del elemento con otros tonos sirve a los ilustradores más noveles para entender mejor el tratamiento de la luz y las texturas de cada uno de los elementos. Parece algo muy básico y sin importancia, pero el hecho de trabajar con dos o tres colores sobre una idea te ayuda a focalizar mucho más la idea que tienes en mente.” (Gil, J. 2017.)

En la creación de personajes, vehículos, props, etc; es esencial que sea fácil distinguirlos por esta razón se parte de la silueta, luego se procede a dar detalles con diferentes tonos para tener una mejor comprensión de la luz, textura y la misma tonalidad.

“Al igual que a la hora de contar una historia, o realizar una película, el orden y la cronología es muy importante en una composición. Tu obra ha de contar con

cierto orden estructural que ayude, a la persona que lo ve, a seguir de forma correcta la composición. Esto ayudará para mostrar al espectador por qué un personaje tiene esa postura, o por qué un elemento está en esa posición.” (Gil, J. 2017.)

La composición es una parte importante que se debe tomar en cuenta ya que ayuda a que el espectador no se pierda en el diseño, por esta razón debe ser ordenada y clara.

2.2.2.4 Herramientas

“Una de las ventajas que tiene el dibujo es que lo puedes hacer en cualquier lugar, con tan solo una hoja de papel, un borrador y un lápiz.” (Glaser, 2010, p.6)

Como se ha dicho, Para realizar Concept art no es necesario tener herramientas costosas, ya que el simple hecho de tener un lápiz y una hoja de papel es suficiente para dar el primer paso en la creación de cualquier diseño que se nos pueda ocurrir.

Por otro lado, cabe mencionar que mientras se va ganando experiencia en el mundo del Concept Art, el artista verá la necesidad de ir adquiriendo mejores materiales. Los mismos que facilitarán y agilizarán el proceso de concepción de nuevas ideas.

Las herramientas más comunes utilizadas en este medio son:

- Lápices.
- Borrador limpia tipos/Goma de borrar.
- Marcadores (Escala de grises).

- Tableta digitalizadora
- Computador o laptop.
- Software: Photoshop o Corel painter.

2.2.2.5. Cromática

“Lo curioso de la armonía del color es que, estemos entrenados o no en el color, somos conscientes de que algunas combinaciones nos agradan enormemente, aunque no sepamos por qué nos agradan ni cómo producir esas combinaciones.” (Edwards, B. 2006)

El color es una de las partes importantes en la creación de contenido visual ya que transmite emociones, así mismo ayuda a complementar el mensaje que se quiere dar al espectador, y finalmente es el que va a enfatizar ciertos aspectos importantes en la composición que propongamos.

La elección de la paleta de colores va a corresponder al mensaje que queramos transmitir ya que estudiosos del color han ido creando la psicología del color, que no es nada menos que interpretar la emoción que produce en las personas que los perciben. De acuerdo a esto los colores van a ser el complemento que de fuerza a la imagen.

2.2.2.6. Textura

La textura se define como una característica de cualquier superficie existente, esta puede ser rugosa, lisa, etc. Es así como la define Wong. W en el libro “Fundamentos del Diseño”:

“Ya en el capítulo 1 se señaló que la textura se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que pueden ser descritas como suave o rugosa,

lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura. Aunque generalmente suponemos que una superficie plana y pintada no tiene textura alguna, en realidad la capa de pintura es ya una suerte de textura, y existe asimismo la textura del material sobre el que fue creada la figura.”

Cabe añadir que la textura siempre está presente, hasta en una figura bidimensional porque como se menciona hay que tomar en cuenta que el material en el que está realizada también posee un tipo de textura.

En cuanto se refiere al Concept Art la textura es una parte muy esencial ya que sirve para ir diferenciando formas en cada una de las propuestas gráficas, al mismo tiempo que se va definiendo de que materiales están hechas las cosas que pueden ser tela, metal, madera, etc. De esta manera lo que se quiere conseguir es proponer gráficamente los diferentes elementos que llevara cada personaje y del juego en general.

2.2.2.8. Flujo de trabajo

“Crear y entender un propio flujo de trabajo es algo importante. Experimentarlo constantemente y afinarlo hará que fluya la creatividad, que tenga sentido y a su vez sea cómodo.”

La manera en que el artista decide trabajar va a ser de gran utilidad, ya que definirá la agilidad del proceso de creación, al mismo tiempo que lo hará placentero.

“La mejor manera de comenzar es escribir una lista de ideas para explorar, y luego colocarla cerca para que pueda ser referenciada.” (Robertson y Berthing, 2012)

En el Concept Art, lo primero que se debe tomar en cuenta para concretar ideas es escribirlas, las mismas que servirán de apoyo para la creatividad del artista y de esta manera obtener una pieza final de calidad.

Una vez, definidas las ideas se procederá con el bocetaje, en el que se indagará de manera visual y se determinará las mejores propuestas. Una vez escogida la mejor opción, se procede al escaneado del mismo, para finalizar con la digitalización y el acabado de la pieza en algún software, como puede ser Photoshop o Corel Painter.

El mencionado flujo de trabajo es uno de los muchos que pueden funcionar de manera eficaz, es decir cada artista conforme va aumentando su experiencia será capaz de ir adaptando su método de trabajo de una manera en la que se sienta seguro de sí mismo, al igual que de su trabajo y este se reflejará en cada obra terminada.

2.2.3. Evaluación en el concept art

Las propuestas realizadas en todo ese proceso de exploración deben ser sólidas, de esta manera se facilitará la aprobación, se continuará con el proceso de producción con mayor rapidez.

Precisamente por lo anterior he empezado por el director de arte, porque es el maestro de orquesta que desde los primeros compases de la gran sinfonía que debe ser un videojuego, tiene que estar velando y guardando la integridad de todo el apartado visual del videojuego. Tiene que estar ahí, en cuanto que se empieza a definir las primeras sinopsis del videojuego, y se empieza a trasladar en el tiempo, espacio, estilo de juego, tipo de juego, género y audiencia

específica, para orientar y cuidar en la definición de todas las derivadas de esas decisiones.” (Parente, D. 2015)

El director de arte juega un papel importante en la evaluación del concept realizado ya que de las decisiones que él tome dependerá la calidad del mismo.

2.2.3.1. Meeting

“Los meetings son el corazón de una organización efectiva, y en cada una de ellas es una oportunidad para aclarar problemas, fijar nuevas direcciones, afinar el enfoque, crear un lineamiento, y avanzar con los objetivos”. (Axtell, P. 2015)

Este término se comprende, como la parte esencial de un proceso el cual busca corregir equivocaciones, así mismo pretende explorar nuevas posibilidades, llevar al mismo por nuevos rumbos. En definitiva, todos estos factores influirán en el producto final y garantizarán la calidad de este.

2.3. Definición de términos técnicos

Boceto: Esquema o proyecto que contiene solamente los rasgos principales de una obra artística o técnica.

Concept Art: Forma de ilustración para representar ideas previas al producto final, es generalmente usada en películas, animación, videojuegos, entre otros medios.

Concept Artist: Traducido al español como artista de concepto, es la persona encargada de diseñar el contenido visual para un videojuego, película, animación y otros medios.

Composición: Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos.

Ilustración: Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificar o hacer más atractivo el resultado.

Estilo Artístico: Conjunto identificable de características que permiten agrupar a una serie de obras o autores, los cuales compartirán elementos estables en cuanto a su forma y contenidos.

Render: Proceso que lleva a la presentación final de un trabajo de carácter visual.

Meeting: Termino en ingles que significa junta o reunión.

2.4. Fundamentación legal

El presente proyecto se ampara en las siguientes normativas de Ley:

SECCIÓN TERCERA

COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

“Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.” (Constitución del Ecuador, s.f.)

“El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.”

(Constitución del Ecuador, 2008)

“Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.” (Constitución del Ecuador, 2008)

“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, 2008.)

CAPITULO III

PRINCIPIOS DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

“Art. 13.- Funciones del Sistema de Educación Superior. - Son funciones del Sistema de Educación Superior:

c. Formar académicos, científicos y profesionales responsables, éticos y solidarios, comprometidos con la sociedad, debidamente preparados para que sean capaces de generar y aplicar sus conocimientos y métodos científicos, así como la creación y promoción cultural y artística.” (LOES, 2010).

CAPITULO III

3.1 Diseño de la investigación

El proyecto presentado se llevará a cabo mediante el Método descriptivo, ya que se interpretará la información para realizar las propuestas gráficas, la misma también servirán para definir aspectos fundamentales en la historia del videojuego.

Al finalizar la recolección de información se procederá a realizar bocetos que servirán de punto de partida para lograr buenos diseños de personajes, naves, props y ambientes.

3.2 Grupo Objetivo

Este libro de concept-art está dirigido a jóvenes y adultos comprendidos entre los 15 y 35 años, fanáticos de los videojuegos, así como artistas del medio, y también gente interesada en el arte digital, que tengan la posibilidad de adquirirlo.

3.3 Técnicas de Recopilación de información

Es preciso que, para el continuo avance del presente proyecto, se utilice como primera técnica una recopilación documental. De esta manera se hará una compilación de información contundente, la misma que será proveniente, de libros físicos, así como digitales. En lo que se refiere a la información visual empleara el internet, es decir se recurrirá a páginas como Pinterest, Artstation, Devian Art y Behance.

Utilizando la técnica de observación se recogerá información con respecto al libro de concept-art, también se establecerá la tipografía del libro, paletas de color, estilos de línea para los personajes, así como estilo gráfico. Esta información será recopilada a través de fichas.

Una vez realizada la recolección de datos y observación pertinente, se procederá con resúmenes, que nos servirán para sintetizar la información ya obtenida de manera eficiente, al mismo tiempo que se organizarán puntualmente cada una de las ideas conseguidas en el proceso anterior. En definitiva, este método ayudará a entender la investigación de un modo simple.

3.4. Técnicas de procesamiento de datos.

Luego de haber procedido con la recolección de datos, se procederá a realizar tablas, para organizar la información por categorías como estilo gráfico, paletas de color, tipografía entre otros.

Añadido a esto se utilizarán resúmenes, que de una manera breve recolectarán información fundamental para poder proceder con la parte gráfica.

3.5. Caracterización de la propuesta.

3.5.1. Sinopsis:

Con el libro de concept-art para el videojuego "Mad Side", se busca ayudar a los desarrolladores y gente que trabaja en la producción de videojuegos, ya que se plantearan las bases fundamentales del contenido visual, partiendo desde bocetos y dándoles un terminado profesional con la ayuda de software como Photoshop.

3.5.2. Presentación del Producto:

Mad Side es un libro de concept para un videojuego el cual constara de 30 páginas en las que se desarrollara la creación de personajes, props y algunos backgrounds. Se desarrollará la historia gráfica del videojuego en la que los tres personajes van en busca de esos seres de otro mundo.

Encontrándose maravillados al viajar a millones de años luz de su planeta, pero los alienígenas no les harán una cálida bienvenida, al contrario, los atacarán, y nuestros amigos deberán poner frente y hacer uso de sus habilidades en el combate armado para poder vencer y llevar pruebas a la tierra de que la vida alienígena existe y ha sido parte de una corrupción. Y con esto acabar con ese falso y perfecto futuro que se vive en la tierra.

3.5.3. Idea Original:

Esta historia se desarrolla en un futuro de fantasía lleno de perfección en todo sentido, se han desarrollado maquinas que ayudan y conviven con la humanidad, al igual que los viajes a los planetas son posibles, a pesar de que los mismos se realizan constantemente no ha existido ningún contacto con vida alienígena, pero un grupo de amigos que por sus gran apego a los misterios extraterrestres, empiezan hacer investigaciones más profundas llegando a infiltrarse en el gobierno, con ayuda de Lyos, ya que él trabaja para el FBI en casos especiales, de esta manera se aseguran de que existe algo turbio en el sistema de gobierno que viven.

De manera que están decididos a viajar en una nave del gobierno de polizones, para así confirmar las dudas, se embarcan y al llegar cautelosamente bajan y ven un universo lleno de vida, en el que las cosas eran muy diferentes a la tierra, lo que los lleva a enfrentar a los jefes de altos cargos allí en el planeta y empiezan un viaje de caos y revolución en otros planetas que se encuentran así de podridos por sus gobernantes al final nuestros amigos tendrán que enfrentarse a los gobernantes de la tierra causante de todo el daño a los demás planetas del universo, y así liberarlos.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico:

Las referencias de estilo grafico servirán, para potenciar el contenido del libro de concept art, hay que mencionar además que se conseguirán buenos resultados y excelentes diseños con acabados de calidad.



Figura 10. Ilustración del proyecto “Arena of Fate”. Tomado de (Murai, W. 2014.)



Figura 11. Ilustración del libro "Orphanage". Tomado de Gambino, F. 2004.



Figura 12. Ilustración. McCall, R. 1970.

3.5.5. Paletas de color:

La cromática, planteada a continuación influirán en el trabajo final, ya que les dará mayor importancia y protagonismo a las ideas propuestas. Además, ayudará a definir el mood de cada escena, esto aportará a la narrativa de cada pieza final.

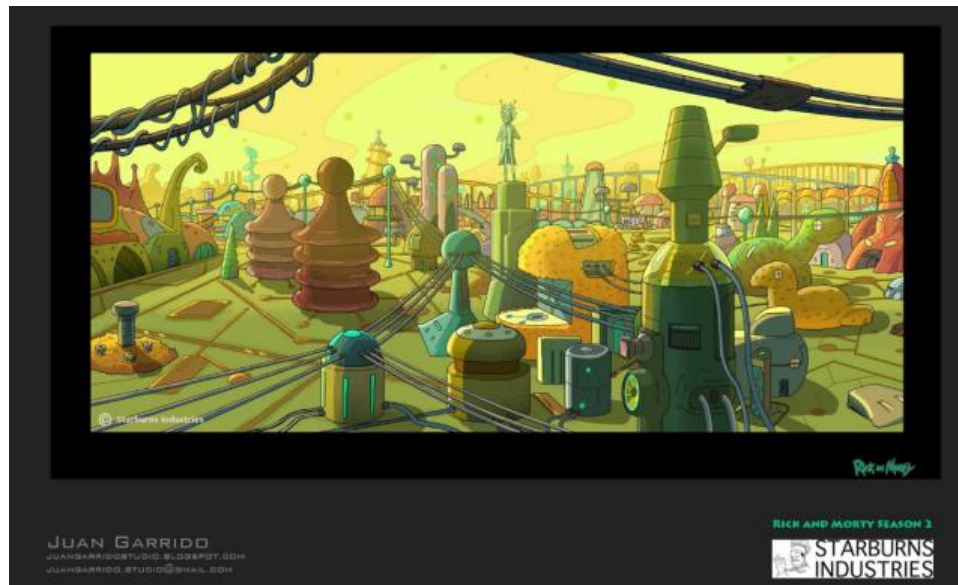


Figura 13. Ilustración tomada de ("Rick y Morty". Garrido, J. 2017.)



Figura 14. Ilustración tomada de ("Gravity Falls". Jiménez, S. 2017.)



Figura 15. Ilustración tomada (“Duck Dodgers”. Parod, J. 2002.)

3.5.6. Tipografía:

El presente proyecto presenta una propuesta del género de ciencia ficción, lo que se busca con la siguiente recolección de tipografías es que sean acordes al estilo del proyecto, al mismo tiempo que hagan fácil la lectura de los diferentes textos que estarán presentes en el libro.



Figura 16. Tipografía tomada de (“Skinny Sunbeams”. Flood, D. 2017.)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
0065	0066	0067	0068	0069	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	0080
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
0081	0082	0083	0084	0085	0086	0087	0088	0089	0090						
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
0091	0092	0093	0094	0095	0096	0097	0098	0099	0100	0101	0102	0103	0104	0105	0106
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
0107	0108	0109	0110	0111	0112	0113	0114	0115	0116						
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
0117	0118	0119	0120	0121	0122	0123	0124	0125	0126						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
\$	¢	€	£	¥	¤	+	-	*	/	÷	=	%	‰	°	'
0127	0128	0129	0130	0131	0132	0133	0134	0135	0136	0137	0138	0139	0140	0141	0142
\$	¢	€	£	¥	¤	+	-	*	/	÷	=	%	‰	°	'
@	&	_	()	,	.	;	:	¿	?	!	\		{	}
0143	0144	0145	0146	0147	0148	0149	0150	0151	0152	0153	0154	0155	0156	0157	0158
@	&	_	()	,	.	;	:	¿	?	!	\		{	}
[]	§	¶	μ	ˆ	˜	©	®	™						
0159	0160	0161	0162	0163	0164	0165	0166	0167	0168						
[]	§	¶	μ	ˆ	˜	©	®	™						
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
0169	0170	0171	0172	0173	0174	0175	0176	0177	0178	0179	0180	0181	0182	0183	0184
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ				
0185	0186	0187	0188	0189	0190	0191	0192	0193	0194	0195	0196				
Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ				
à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
0197	0198	0199	0200	0201	0202	0203	0204	0205	0206	0207	0208	0209	0210	0211	0212
à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
ò	ó	ô	õ	ö	ø	ù	ú	û	ü						
0213	0214	0215	0216	0217	0218	0219	0220	0221	0222						
ò	ó	ô	õ	ö	ø	ù	ú	û	ü						

Figura 17. Tipografia tomada ("Tentram". 7NTypes. 2017.)

CAPITULO IV

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para la Producción del proyecto se necesitará de una persona altamente hábil para el dibujo, diseño de personajes, props, diseño e ilustración de ambientes. Así como debe tener conocimiento en el área de software como photoshop e illustrator.

4.1.2 Recursos Técnicos

Los recursos técnicos para este proyecto serán:

- Computadora laptop, procesador Intel i7, Memoria Ram 8gb, disco de 1tb.
- Scanner.
- Impresora.
- Tableta wacom intuos pro.

Software:

- Adobe Photoshop CC 2018.
- Adobe Illustrator CC2018.

4.1.3 Recursos Materiales

Los materiales que van a utilizarse para el proyecto son:

- Lápices 4B, 6B,9B.
- Rapidógrafos 0,2, 0,5, 0,8.
- Limpia tipos.
- Borrador.

- Reglas
- Lápices de colores.
- Bocetero A4.

4.2 Recursos Económicos

El proyecto a realizarse será autofinanciado, así como producido en su totalidad por el autor.

4.3 Presupuesto de gastos

Tabla 1

Costos operativos

<u>Costos Operativos</u>	
Luz	30.00
Agua	20.00
Arriendo	300.00
Teléfono	30.00
Internet	40.00
Alimentación	150.00
Transporte	50.00
Total	620.00

Costo por hora Herramientas: \$ 3.88

Tabla 2

Costo de equipos

<u>Costo de equipos</u>	
Computadora	2000.00
Wacom	100.00
Total	2100.00

Costo por hora equipos: \$ 4.38

Experiencia laboral

Mensual: \$ 620,80

Valor por hora experiencia laboral: \$ 3,88

Valor final por hora de trabajo: \$11,38

4.4 Costo Total

Costo total para el proyecto: \$3641.60

Tabla 3

Cronograma

Tabla 3

Cronograma

[illegible]

CAPITULO V

5.1 PRE PRODUCCION

Sinopsis:

Sarox, una ciudad ubicada en la antigua Europa, en la que se vivió una distopía completa. En la que existe un pequeño grupo de resistencia, el cual lucha por liberar a cada habitante que ha sido esclavizado por una entidad desconocida. A esta resistencia, se ha unido un nuevo miembro que ha logrado despertar de dicho trance, se ha podido dar cuenta sobre la terrible realidad en la que viven. De esta manera decide apoyar a la causa y entrenar fuerte, convirtiéndose en una de las integrantes principales. Para cumplir su objetivo, Lyos, el líder de la resistencia junto a Madhis deberán asesinar a cada uno de los enemigos que los distan de su principal propósito.

Estudio Cromático:

La paleta de color para este proyecto está compuesta de colores cálidos y fríos, que ayudaran en el mood de cada escena. Además, se usarán colores brillantes que servirán para hacer sobresalir al contenido visual.

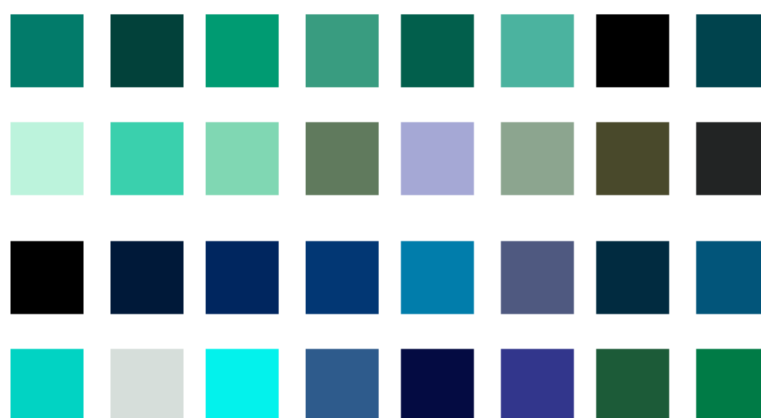


Figura 18. Colores Fríos.



Figura 19. Colores Cálidos.

Bocetos:

En esta fase se realizó algunos bocetos, que permitieron experimentar las poses, al igual que el estilo grafico que llevara el libro. También se pudo jugar con el color y de esta manera, se puede evidenciar algunas carencias en el diseño del contenido visual.



Figura 20. Propuesta estética.

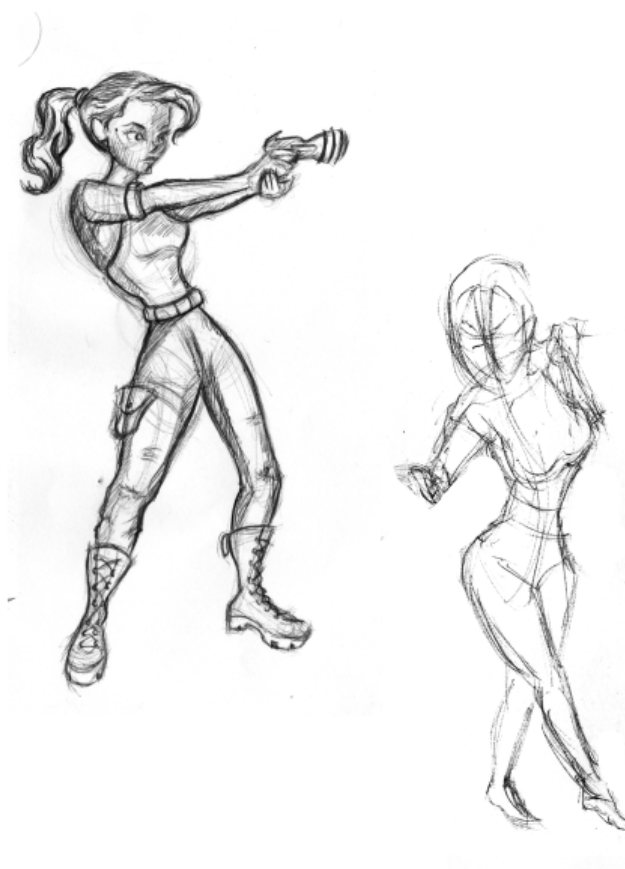


Figura 21. Propuesta estética.

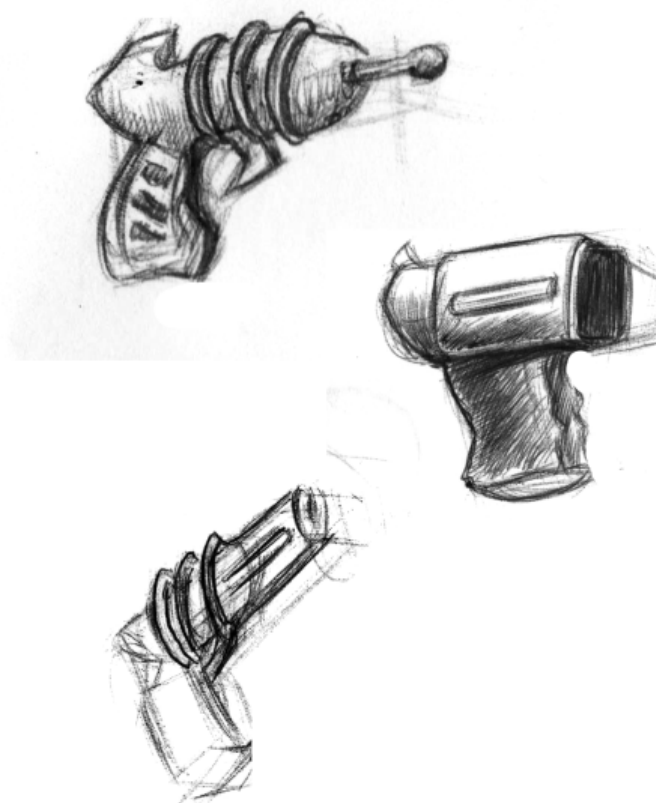


Figura 22. Propuesta estética.

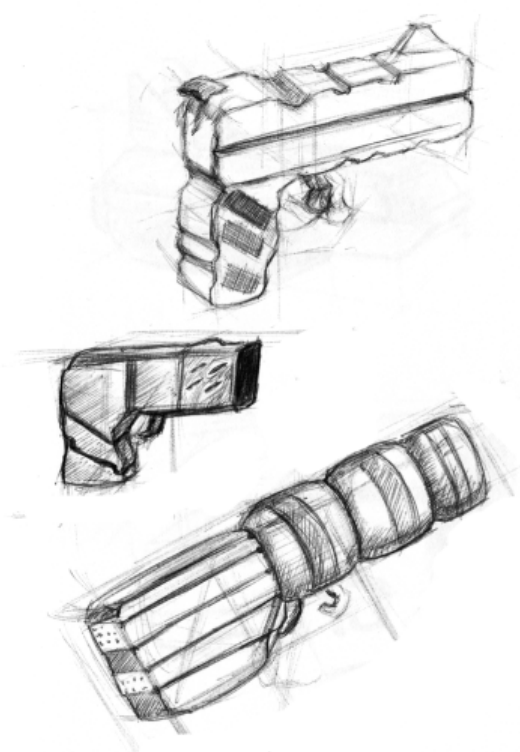


Figura 23 Propuesta estética.

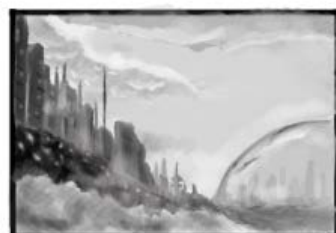


Figura 24. Propuesta estética.



Figura 25. Propuesta estética.



Figura 26. Propuesta estética.

STORYBOARD: (Todas las páginas conservan la misma diagramación.)

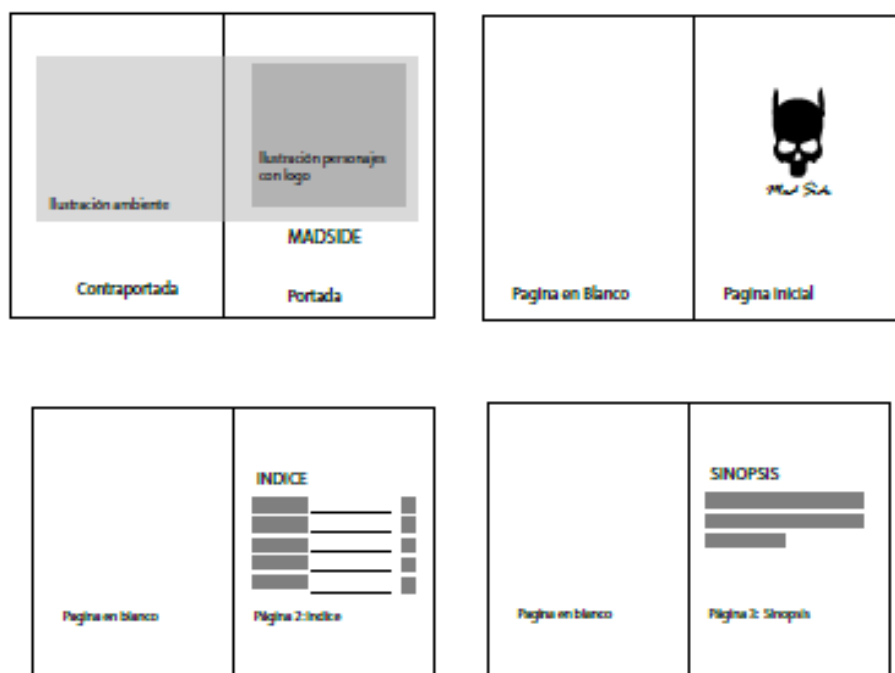


Figura 27. Desarrollo Del Storyboard.



Figura 28. Desarrollo Del Storyboard.

5.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN

5.2.1 Bocetos

En esta fase del proyecto se realizaron diferentes bosquejos, que serán la base fundamental para la construcción de cada cosa ilustrada en el libro de concept art.



Figura 29. Bocetos

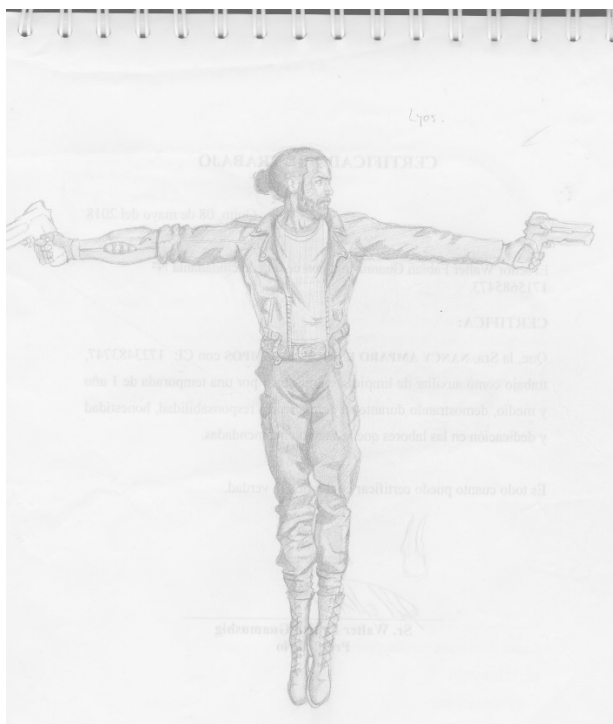


Figura 30. Bocetos



Figura 31. Bocetos



Figura 32. Bocetos

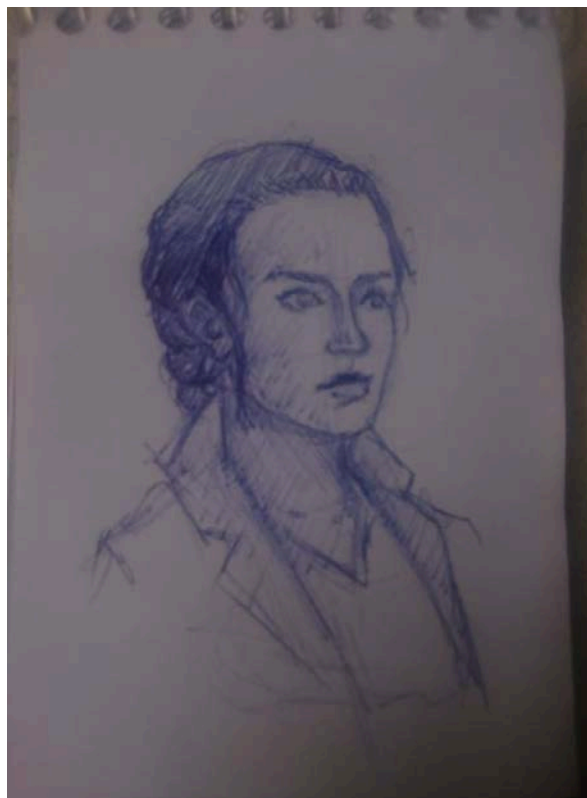


Figura 33. Bocetos

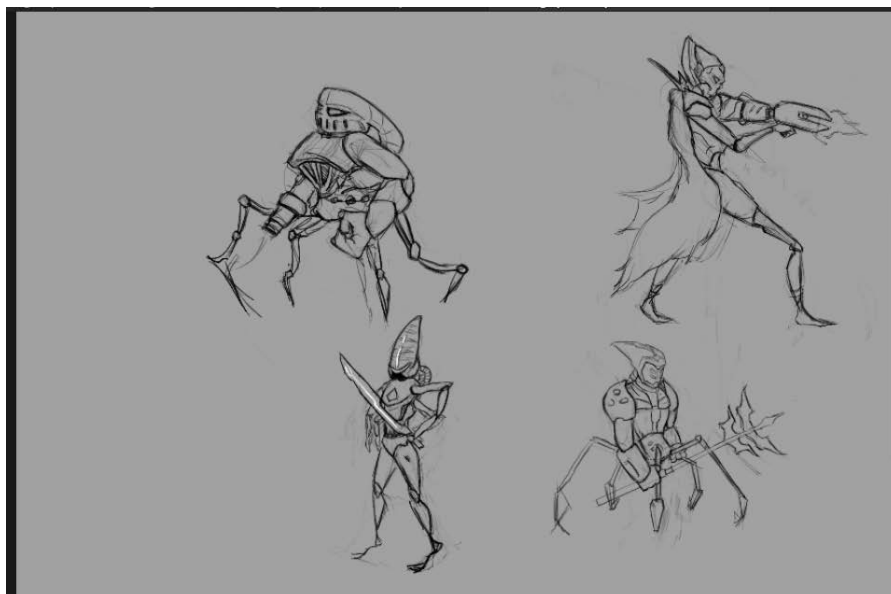


Figura 34. Bocetos

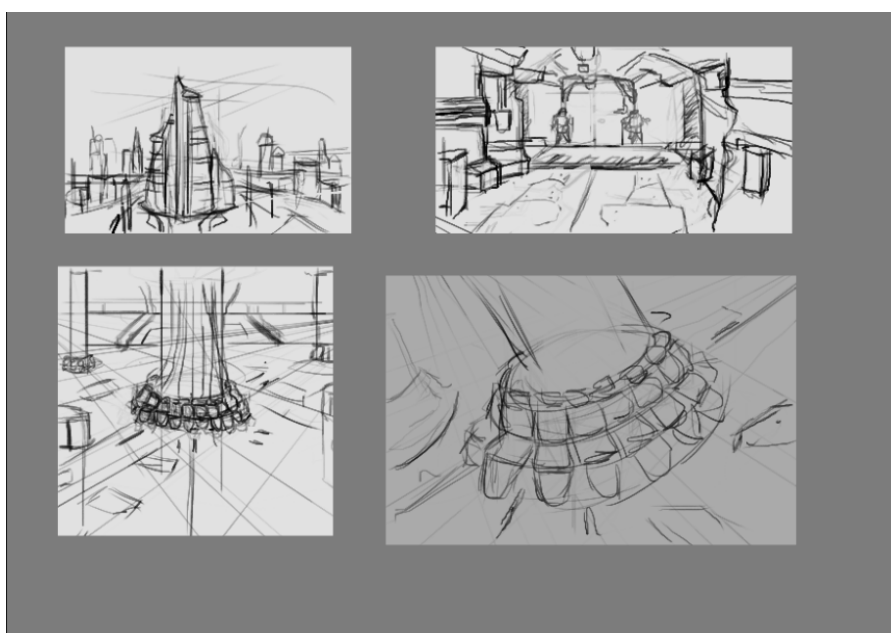


Figura 35. Bocetos

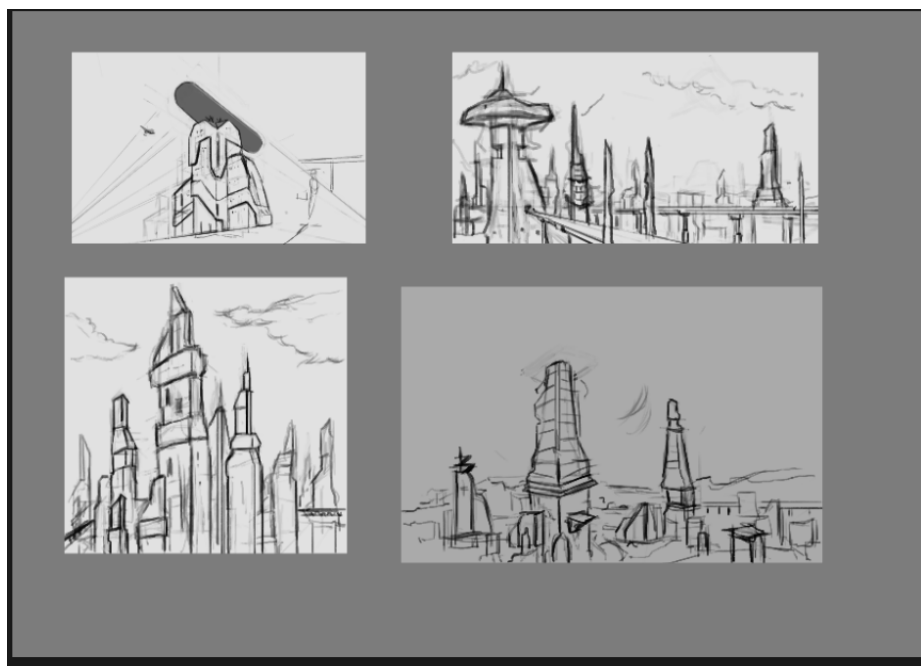


Figura 36. Bocetos

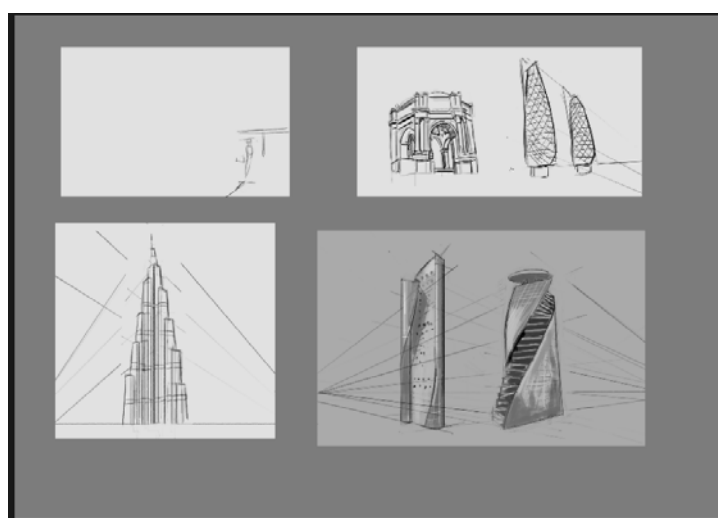


Figura 37. Bocetos

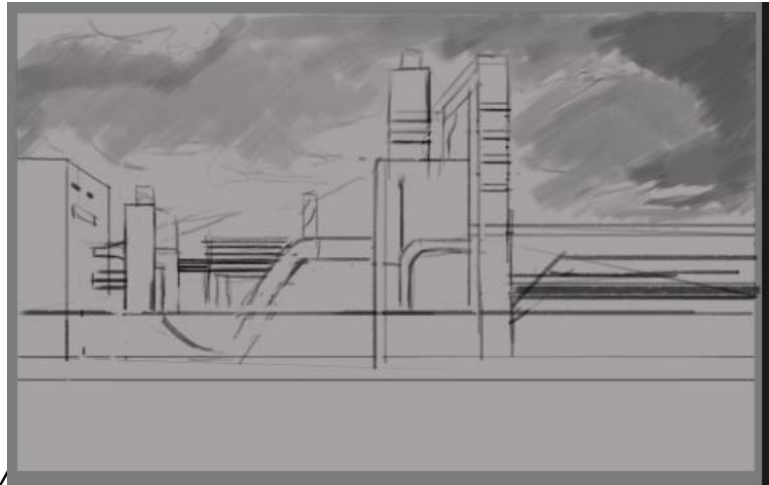


Figura 38. Bocetos



Figura 39. Bocetos



Figura 40. Bocetos

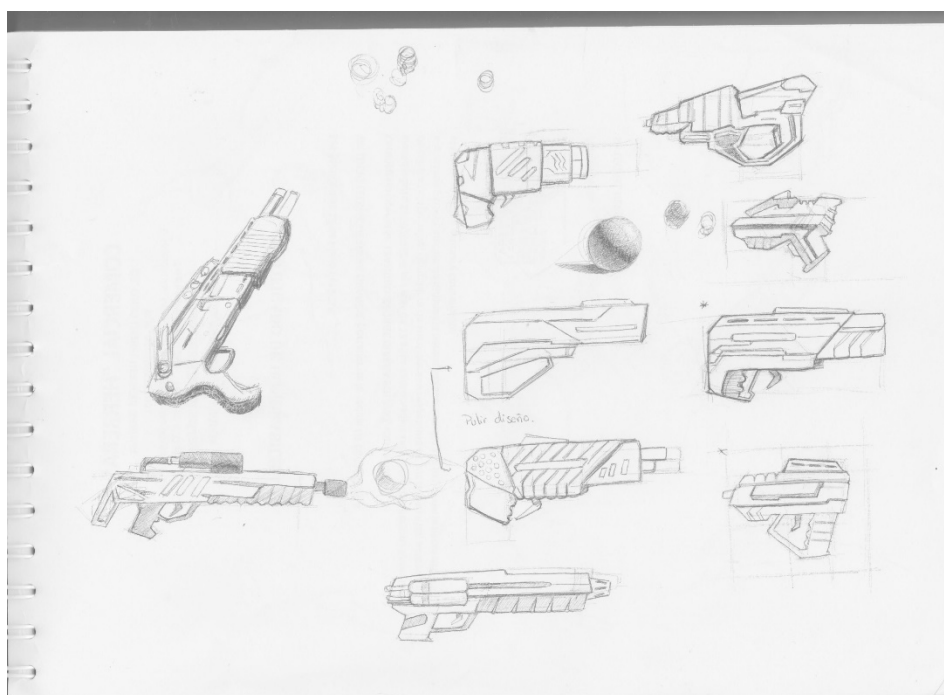


Figura 41. Bocetos



Figura 42. Bocetos

5.2.2 Line-art

Una vez definidos los artes finales para las diferentes áreas que contendrá el libro se procedió con la limpieza del boceto para dar paso al Line-art.



Figura 43. Line-art



Figura 44. Line-art



Figura 45. Line-art



Figura 46. Line-art

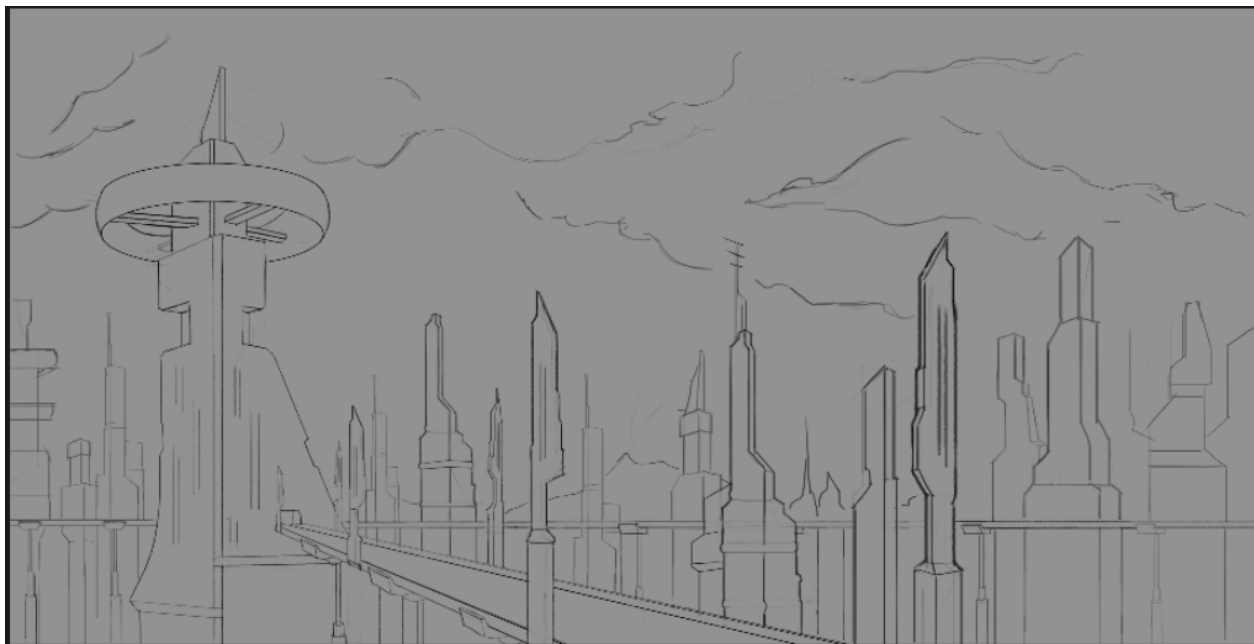


Figura 47. Line-art

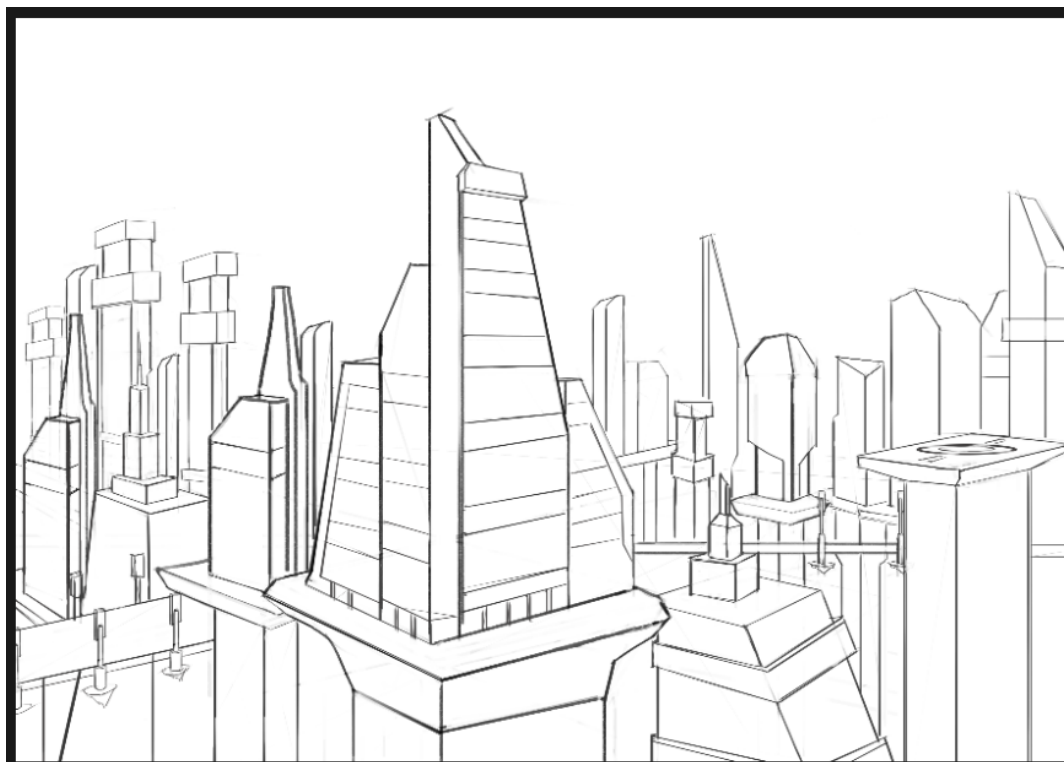


Figura 48. Line-art

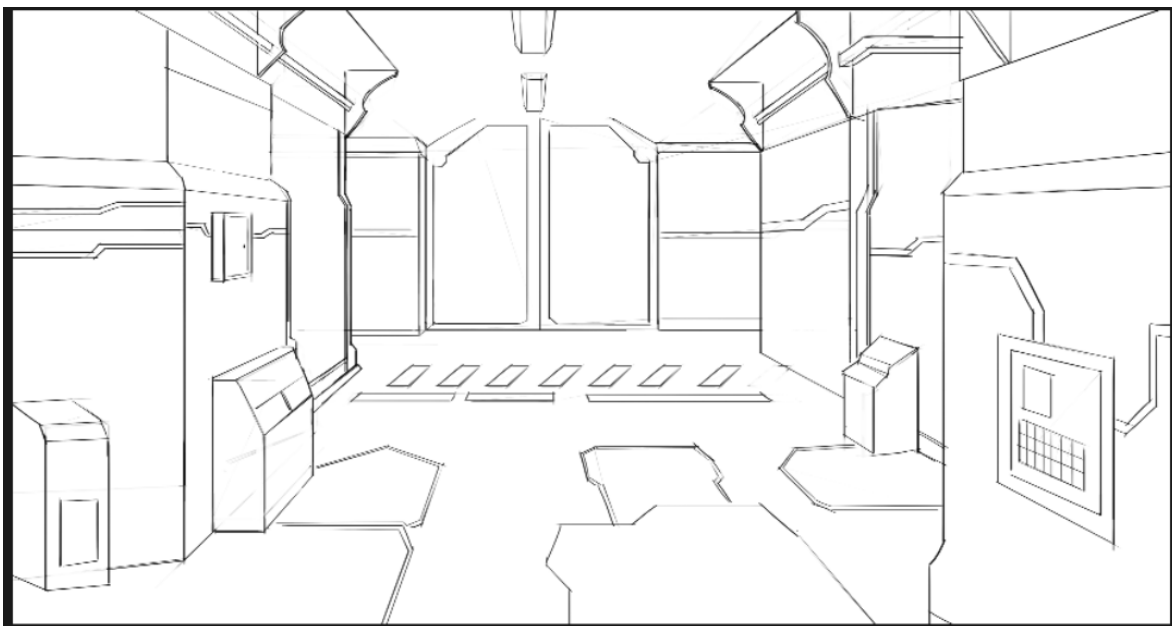


Figura 49. Line-art

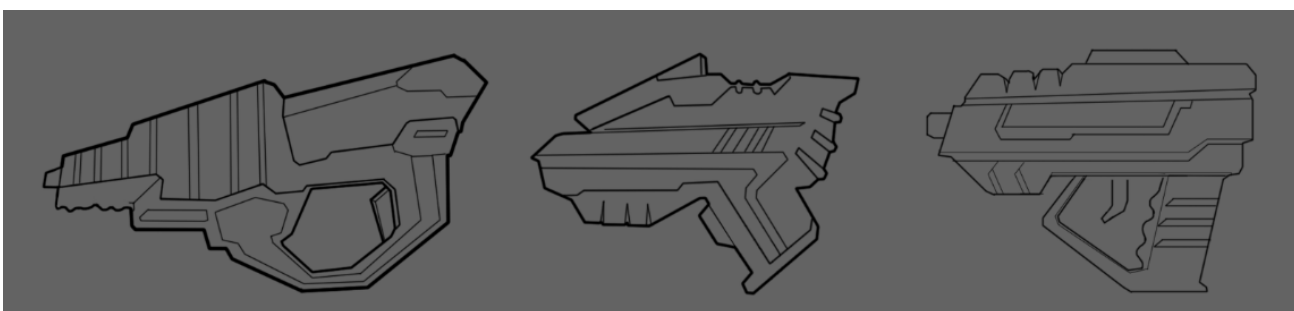


Figura 50. Line-art

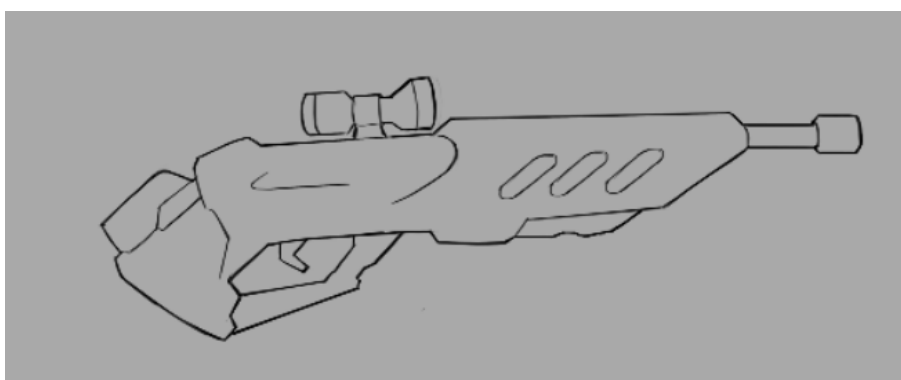


Figura 51. Line-art

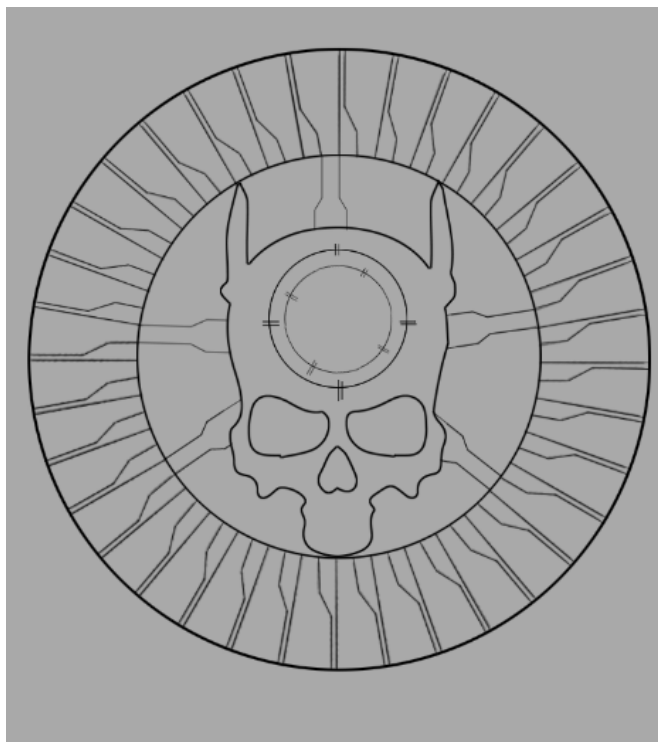


Figura 52. Line-art

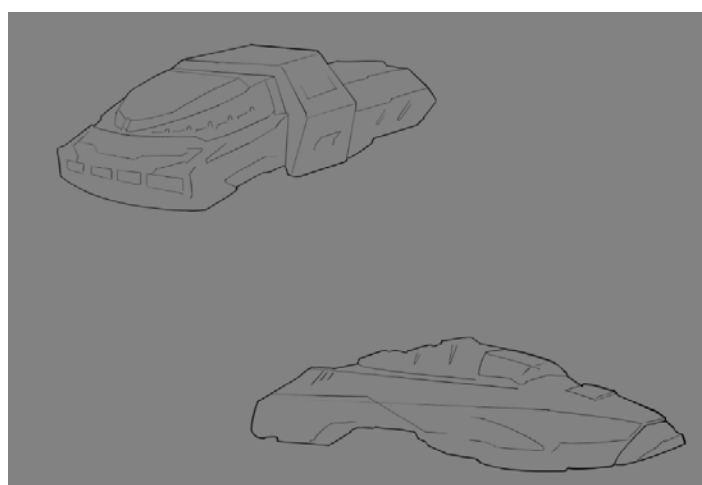


Figura 53. Line-art

5.2.3 Proceso de pintado digital

Este proceso se realizó en Photoshop, con el cual se consiguió los resultados esperados para el arte que conforma el libro. Además, se trabajó por capas, para que sea fácil realizar cualquier tipo de cambios.



Figura 54. Pintado Digital



Figura 55. Pintado Digital



Figura 56. Pintado Digital



Figura 57. Pintado Digital



Figura 58. Pintado Digital



Figura 59. Pintado Digital

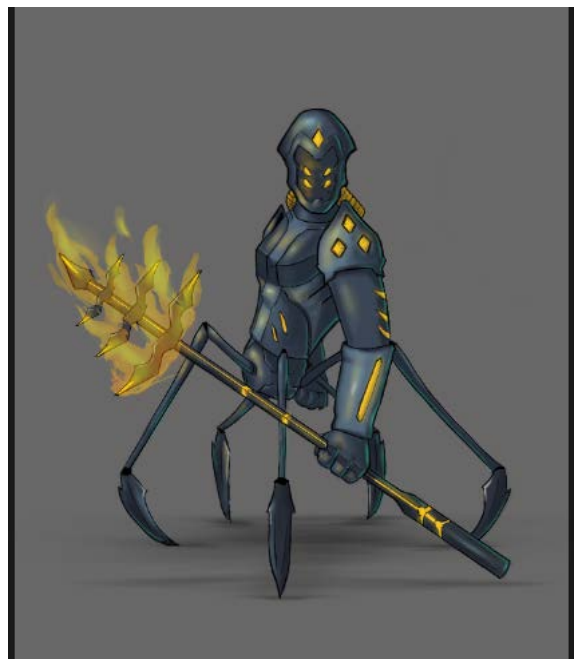


Figura 60. Pintado Digital



Figura 61. Pintado Digital

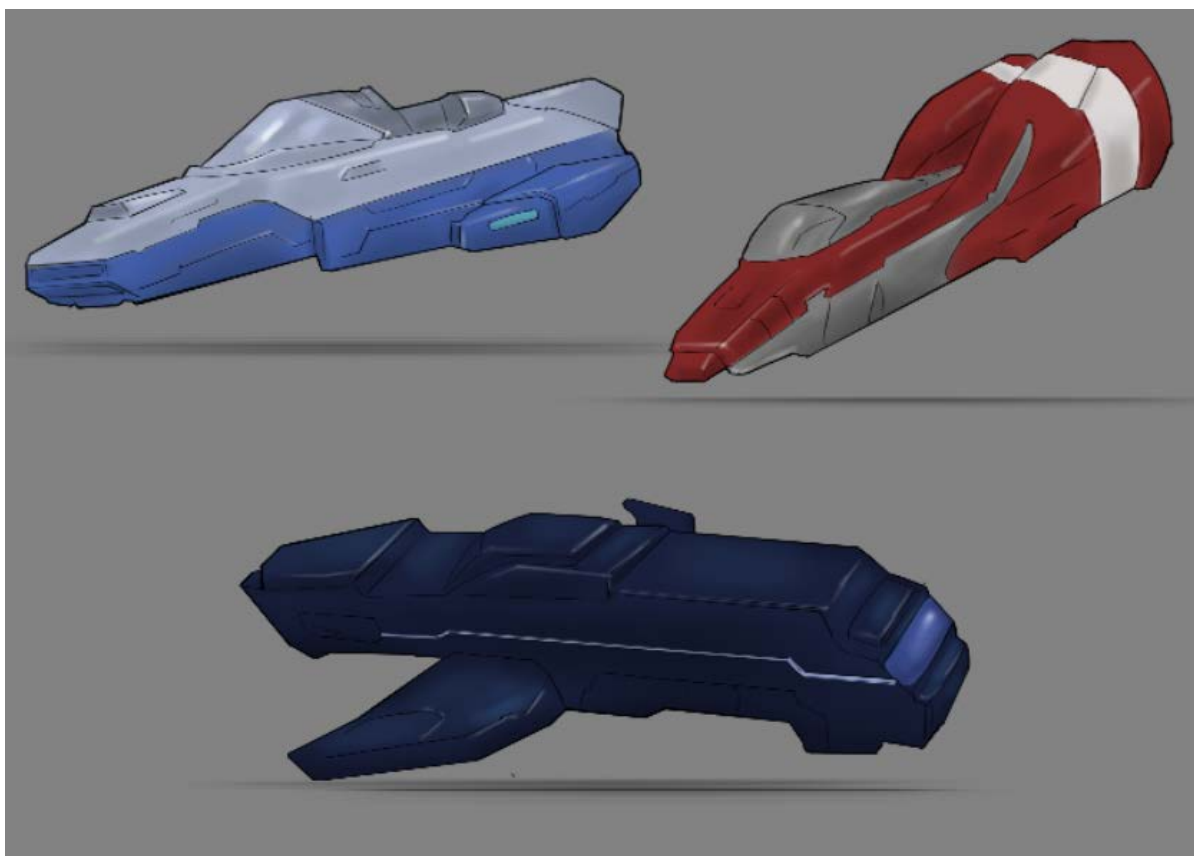


Figura 62. Pintado Digital



Figura 63. Pintado Digital

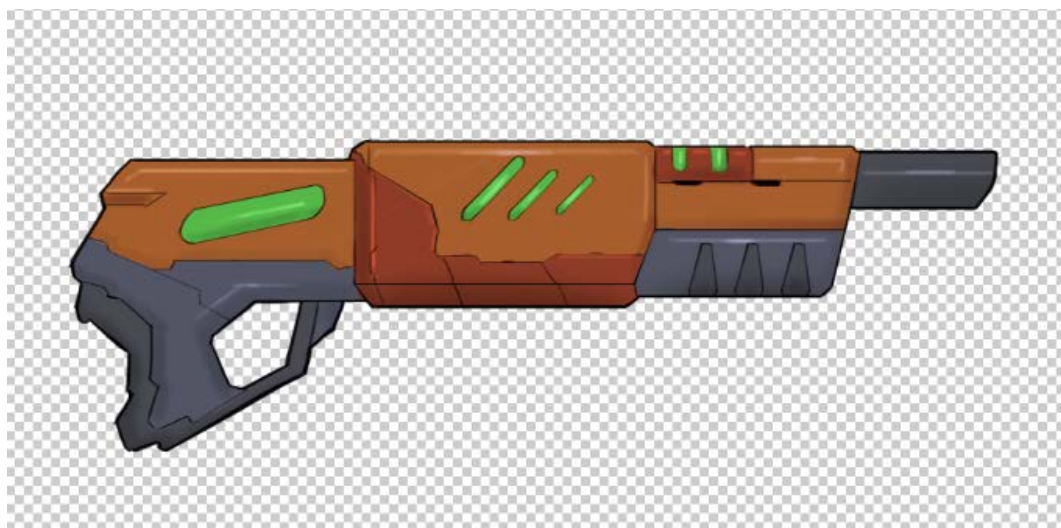


Figura 64. Pintado Digital



Figura 65. Pintado Digital

5.3 PROCESO DE TERMINADOS GRÁFICOS

5.3.1 Diagramación

Esta parte del proceso consta de organizar cada arte final en el tamaño propuesto el cual fue de 24x18, en las 60 páginas. Una vez concluido la colocación de acuerdo con el orden establecido, se continuará con el proceso de impresión el cual se efectuará en un papel sundance de 200gr. Para finalizar, será encolado y empastado. En las siguientes figuras se puede apreciar la diagramación del Libro de Concept-art:

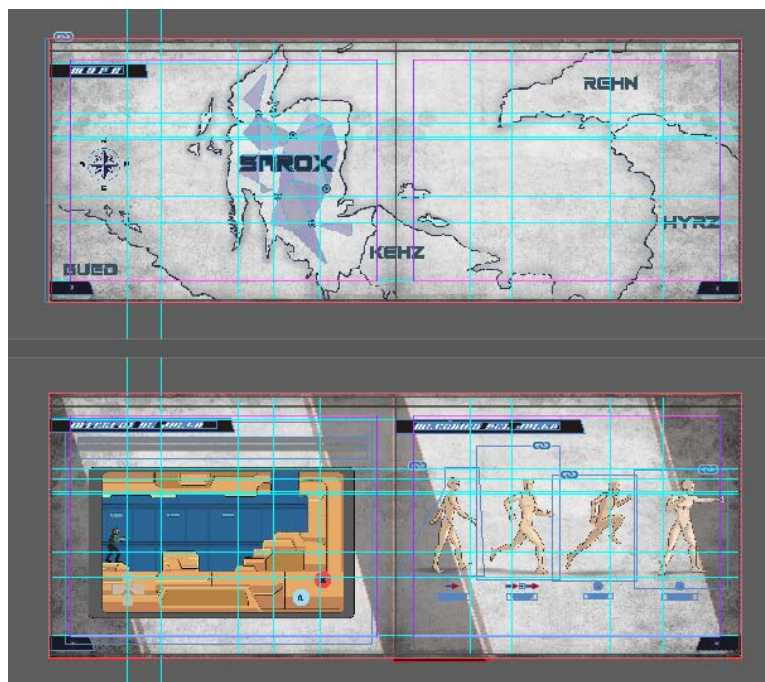


Figura 68. Maquetación del libro.

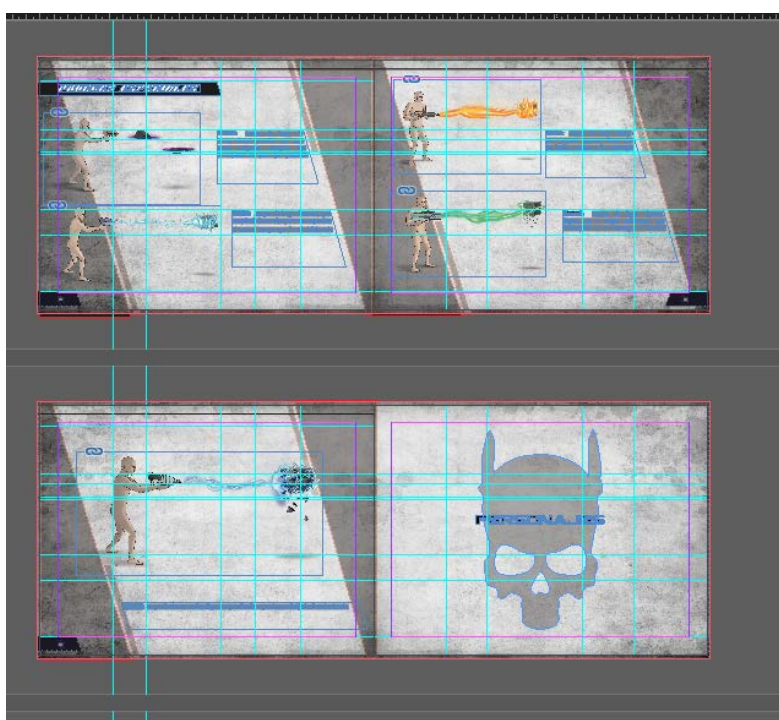


Figura 69. Maquetación del libro.

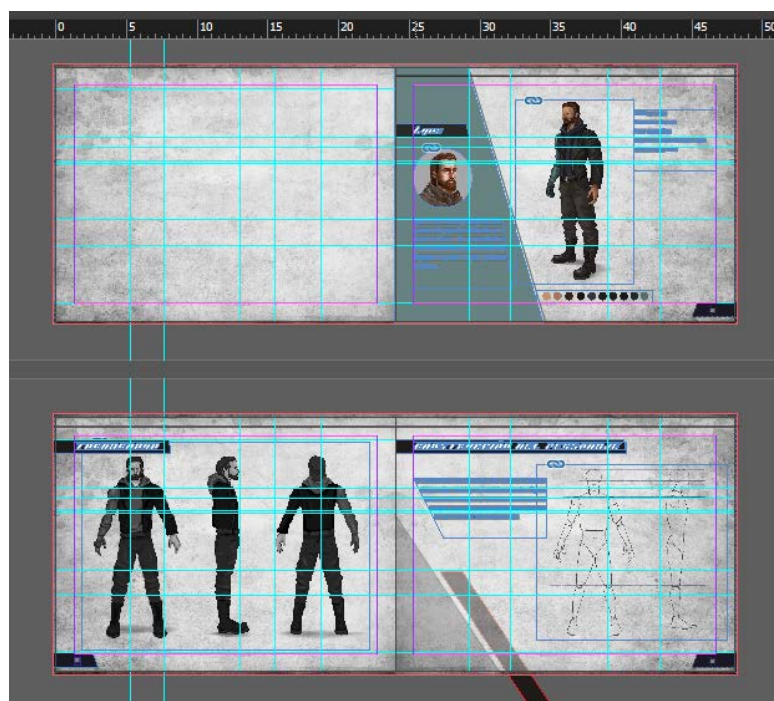


Figura 70. Maquetación del libro.

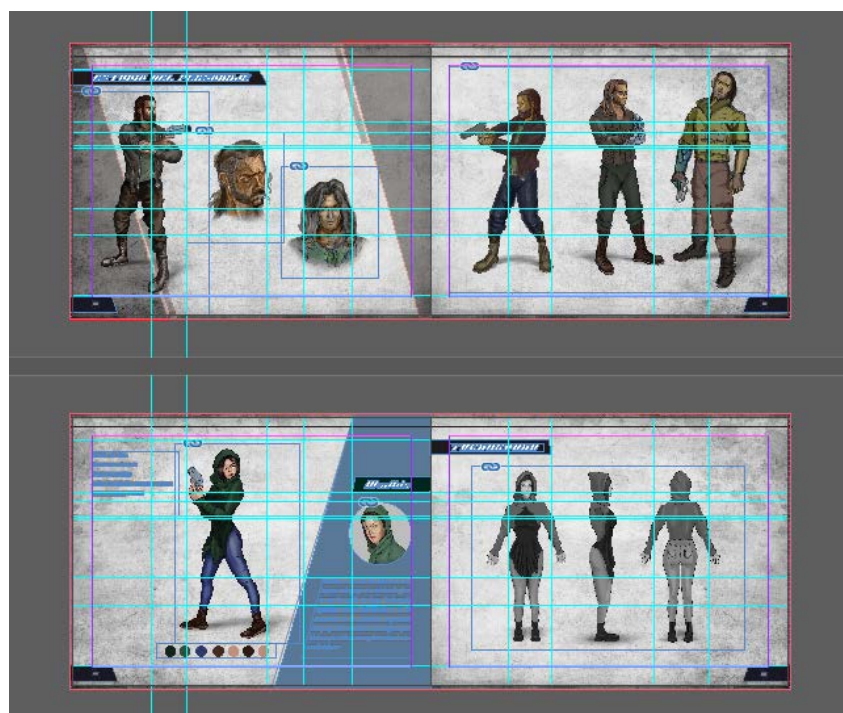


Figura 71. Maquetación del libro.

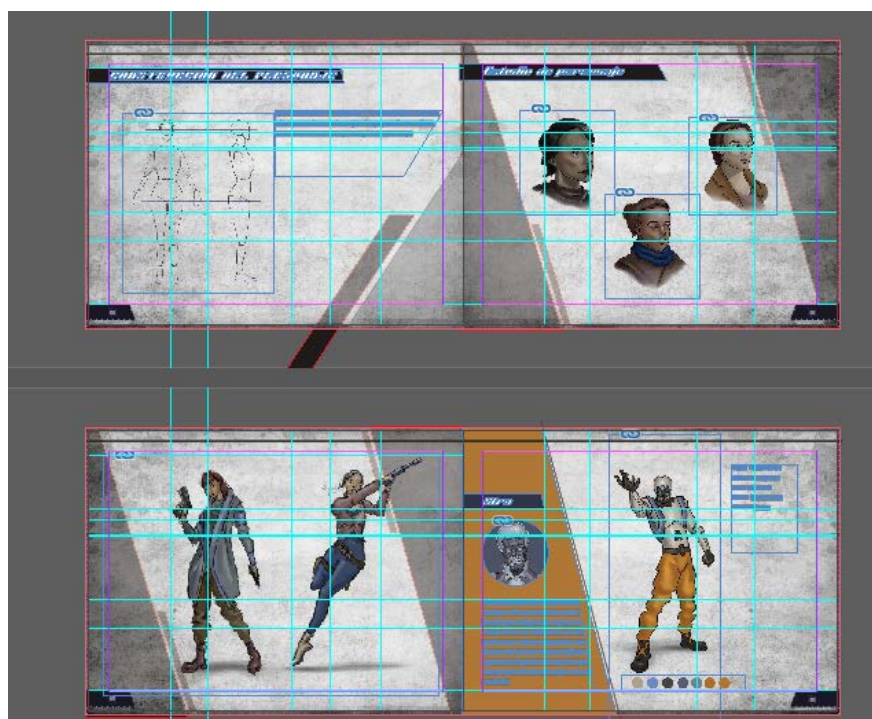


Figura 72. Maquetación del libro.

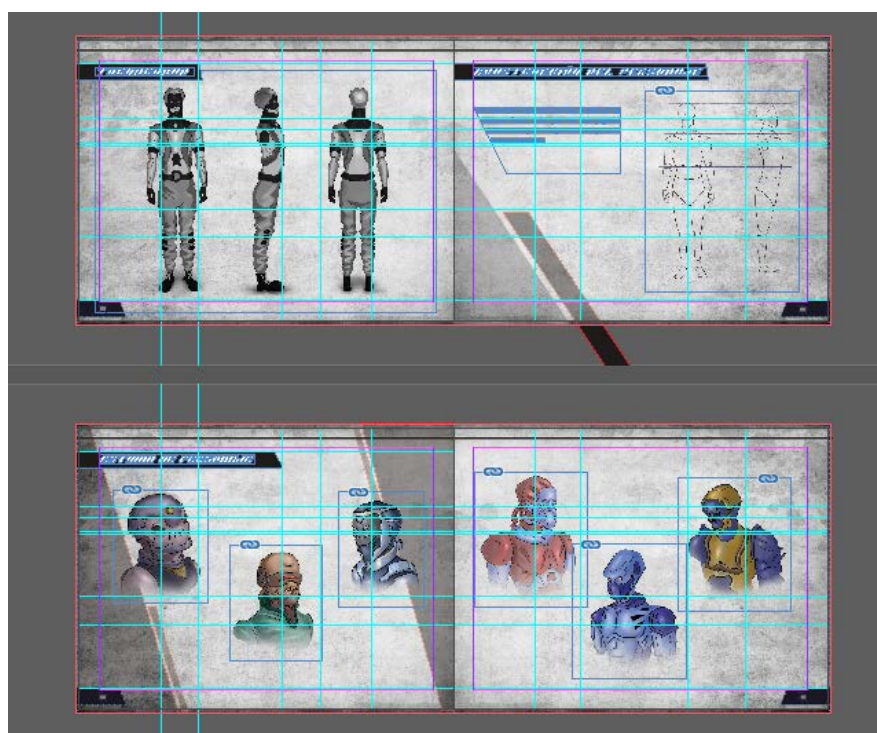


Figura 73. Maquetación del libro.

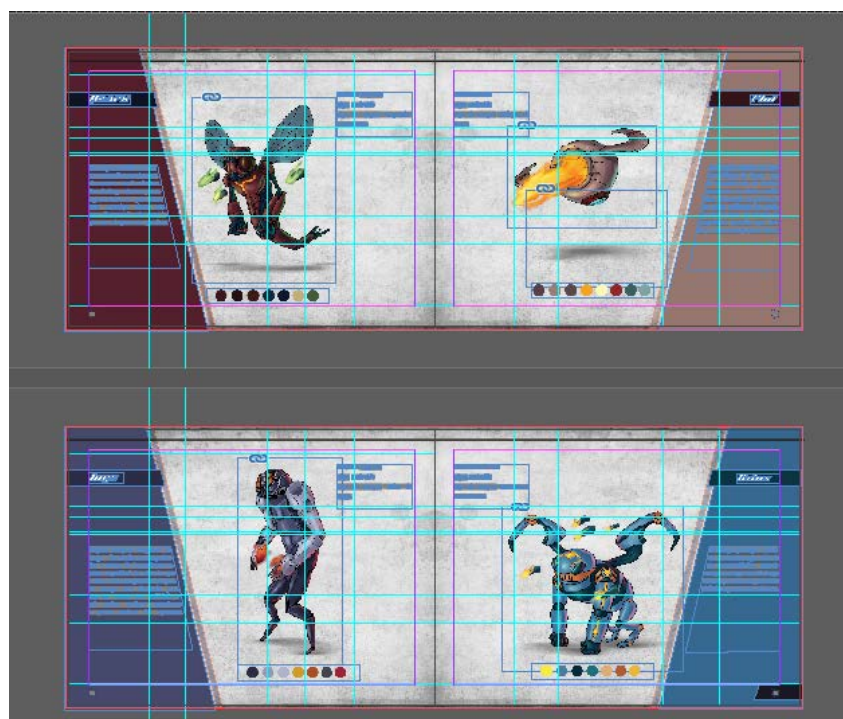


Figura 74. Maquetación del libro.

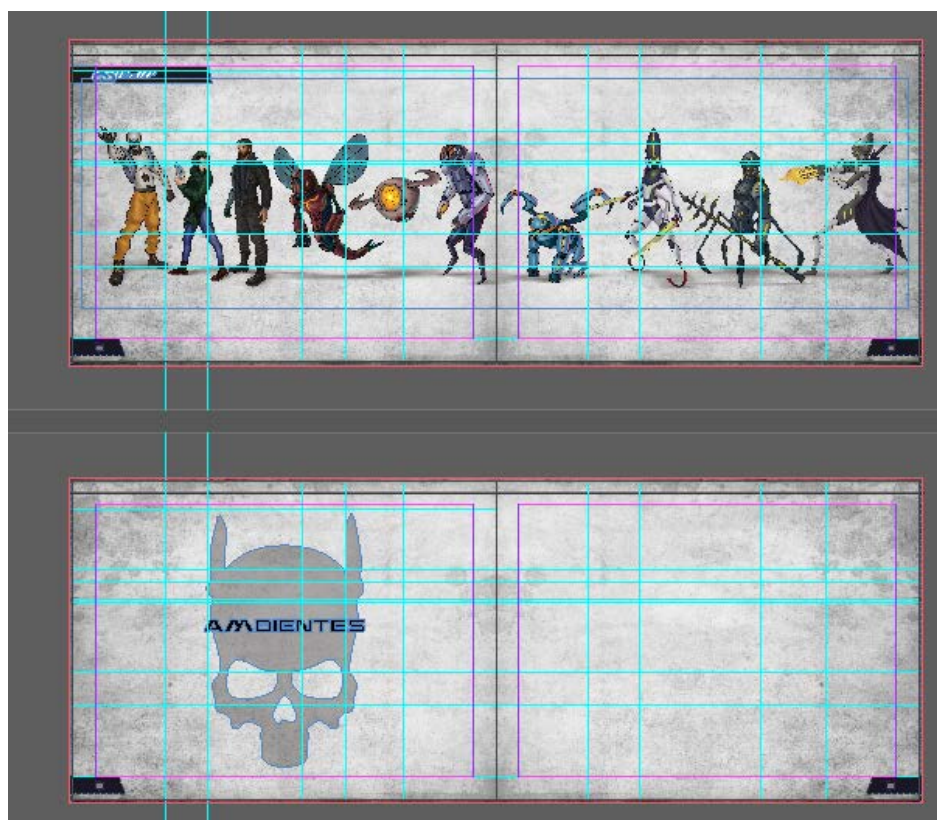


Figura 75. Maquetación del libro.

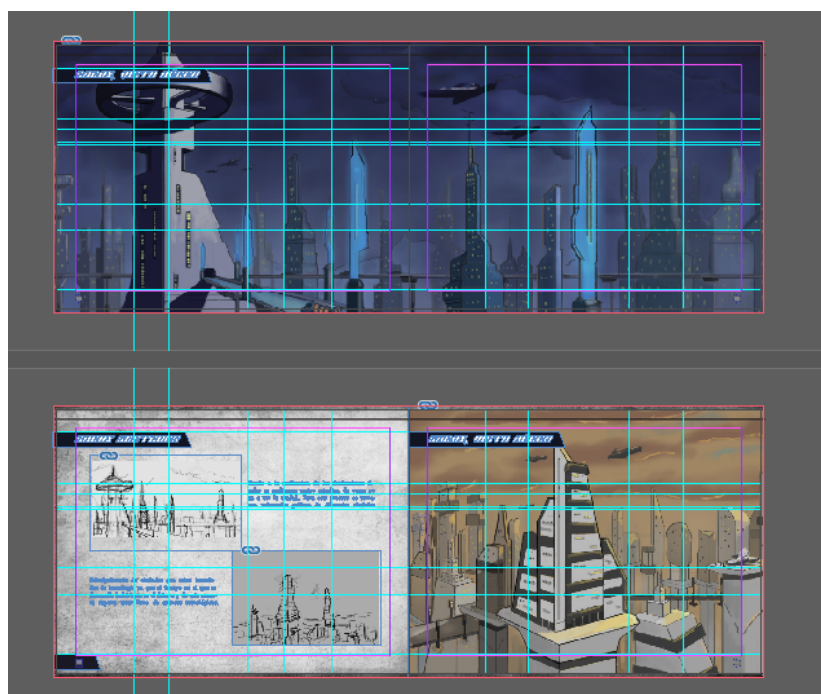


Figura 76. Maquetación del libro.



Figura 77. Maquetación del libro.

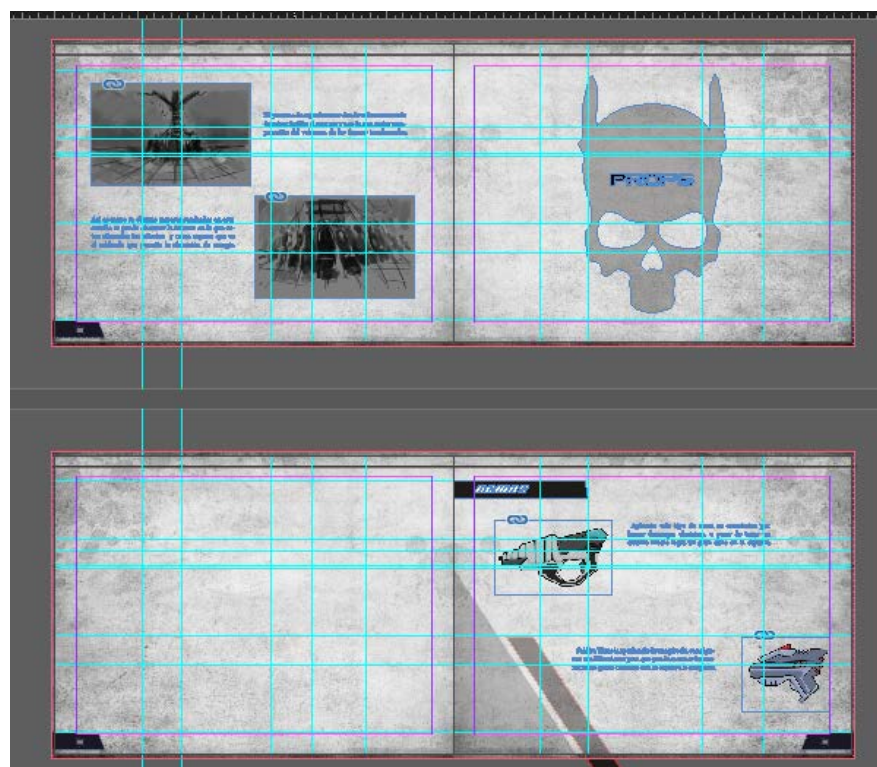


Figura 78. Maquetación del libro.

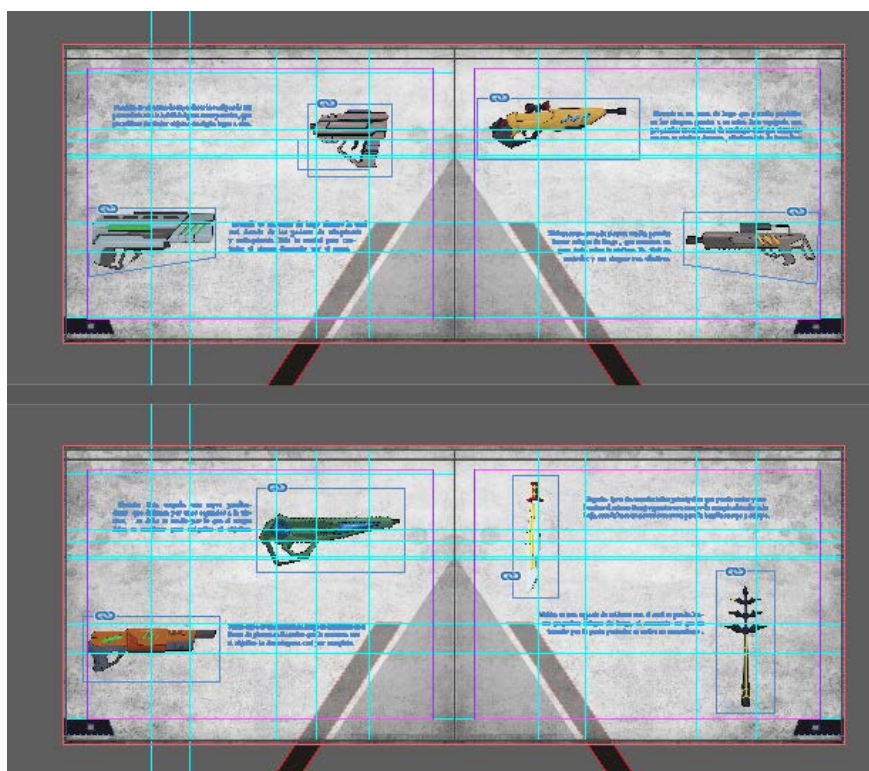


Figura 79. Maquetación del libro.

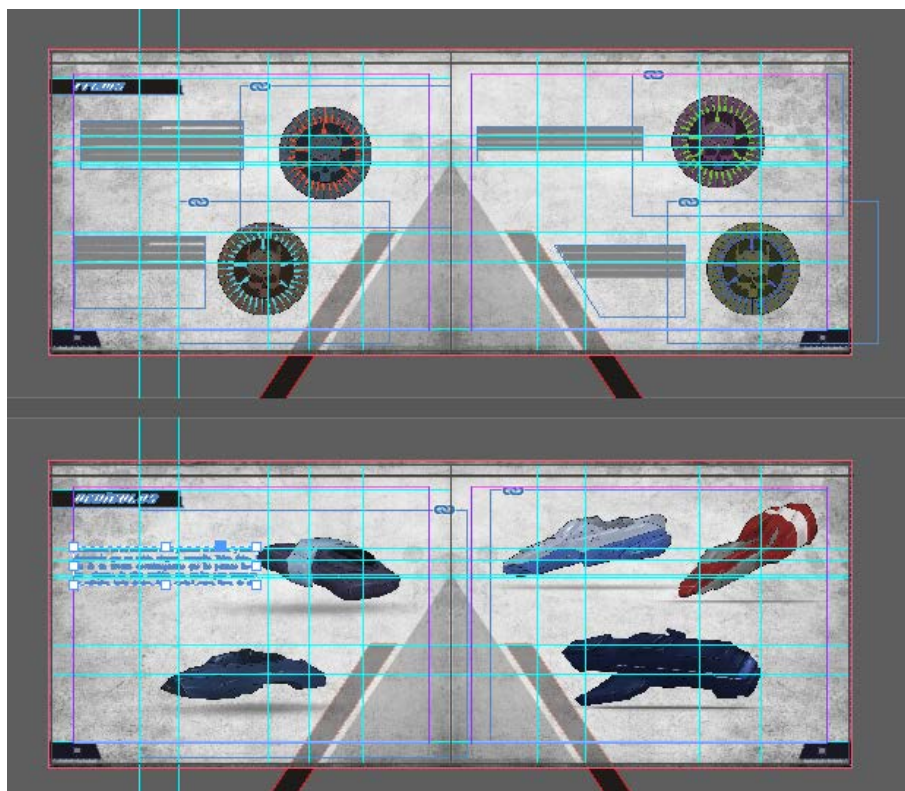


Figura 80. Maquetación del libro.



Figura 81. Maquetación del libro.



Figura 82. Maquetación del libro.

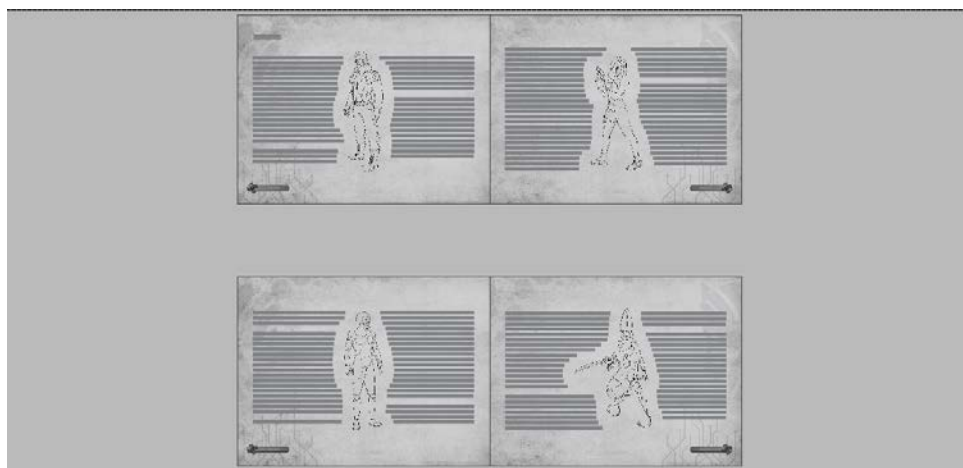


Figura 83. Maquetación del libro.

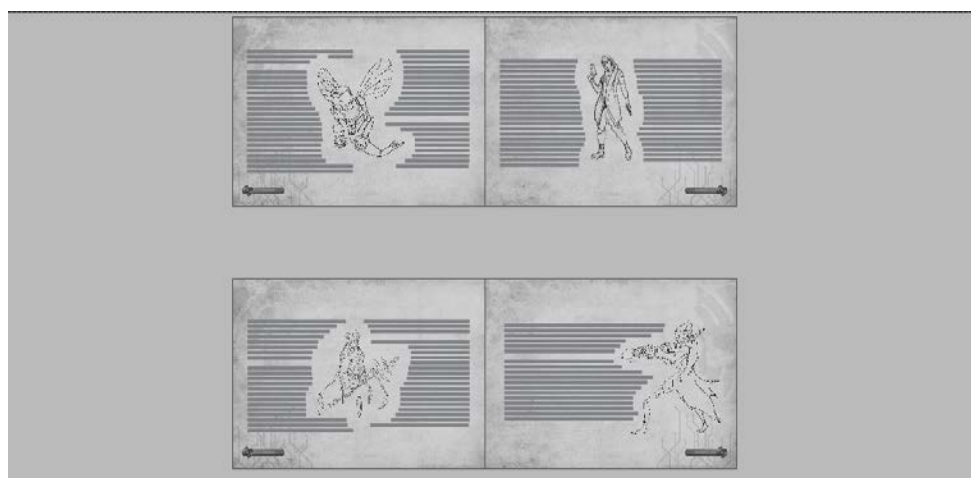


Figura 84. Maquetación del libro.



Figura 85. Maquetación del libro.



Figura 86. Maquetación del libro.



Figura 87. Maquetación del libro.

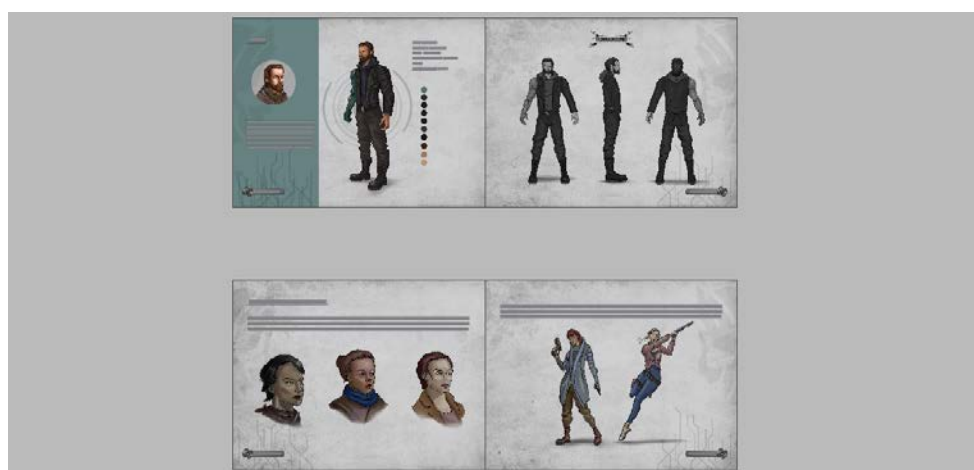


Figura 88. Maquetación del libro.

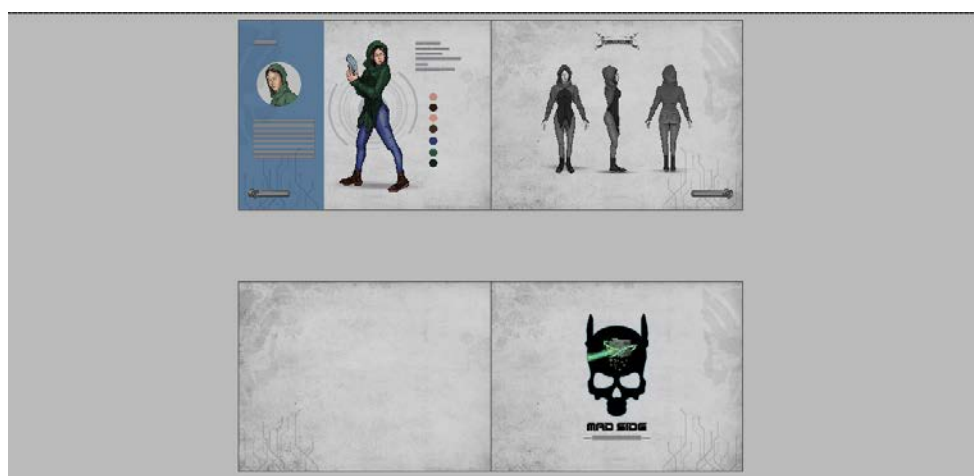


Figura 89. Maquetación del libro.

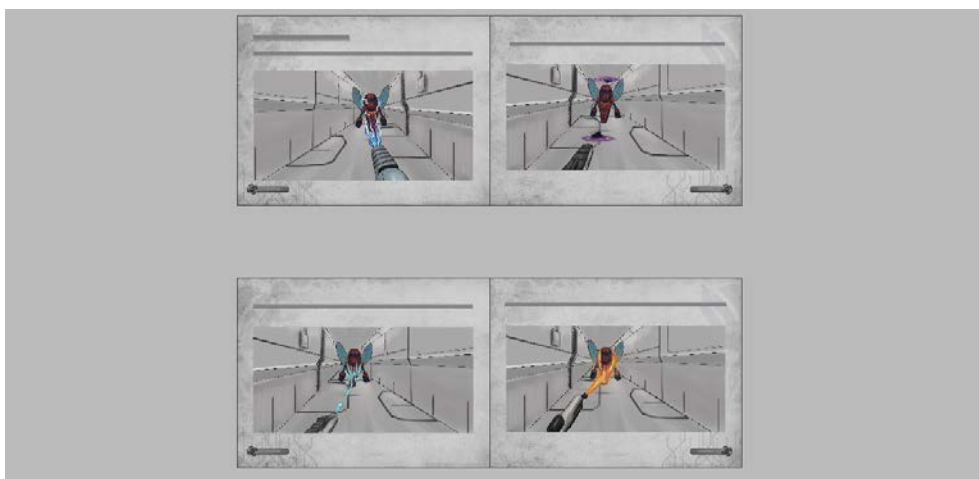


Figura 90. Maquetación del libro.

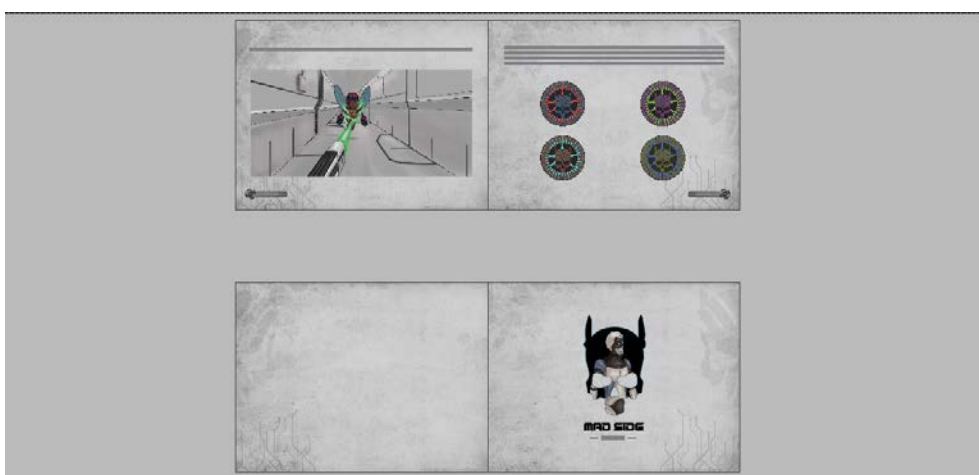


Figura 91. Maquetación del libro.

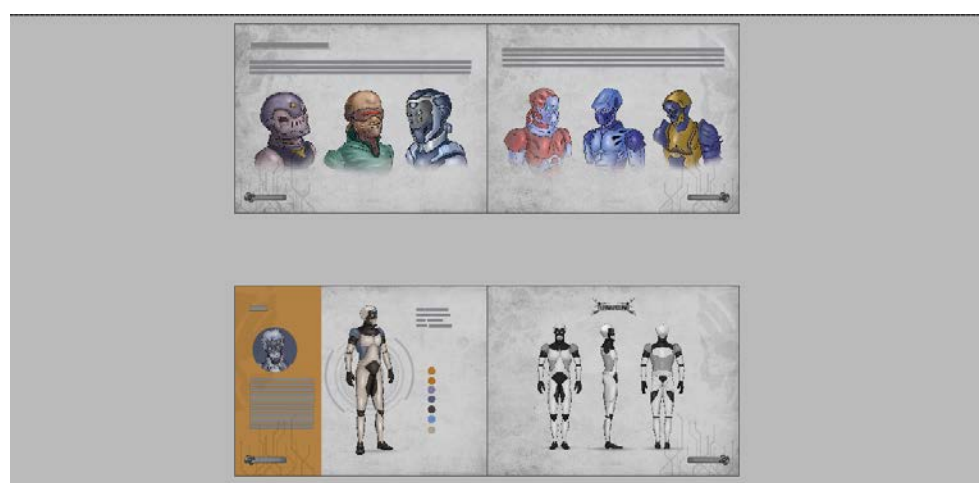


Figura 92. Maquetación del libro.

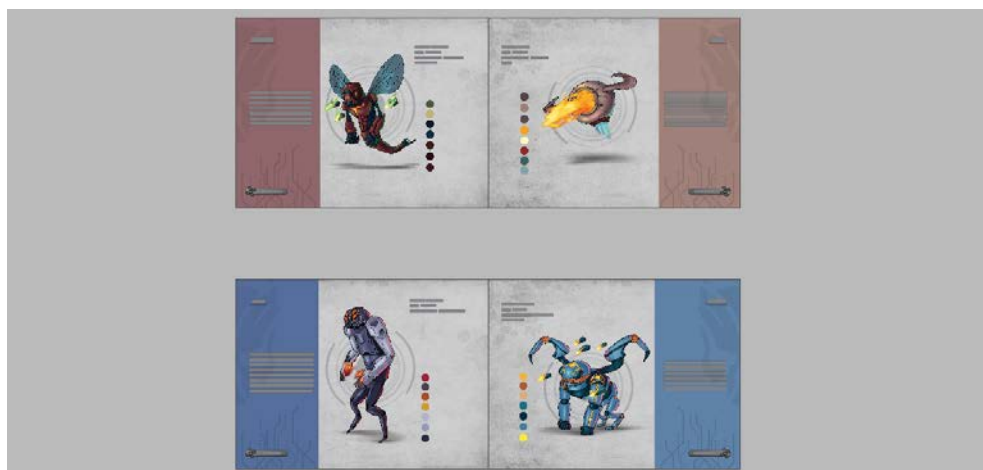


Figura 93. Maquetación del libro.



Figura 94. Maquetación del libro.

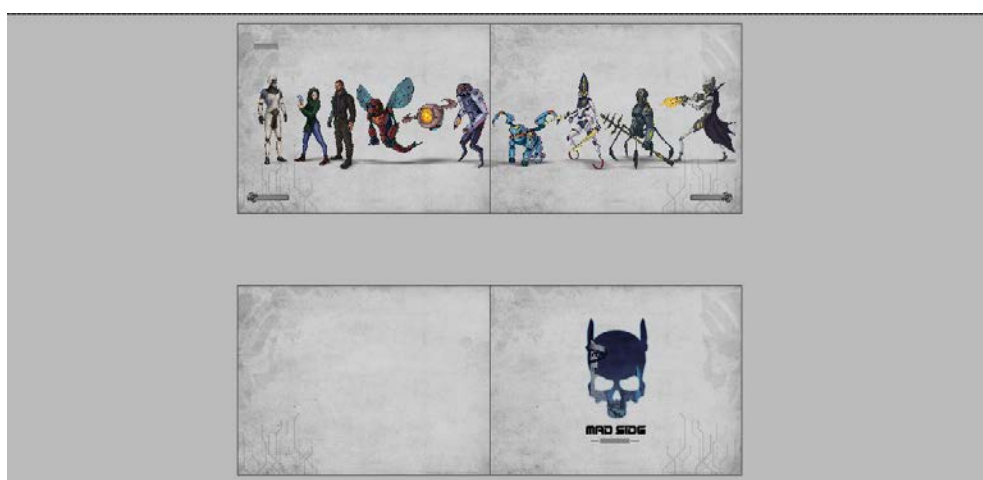


Figura 95. Maquetación del libro.



Figura 96. Maquetación del libro.

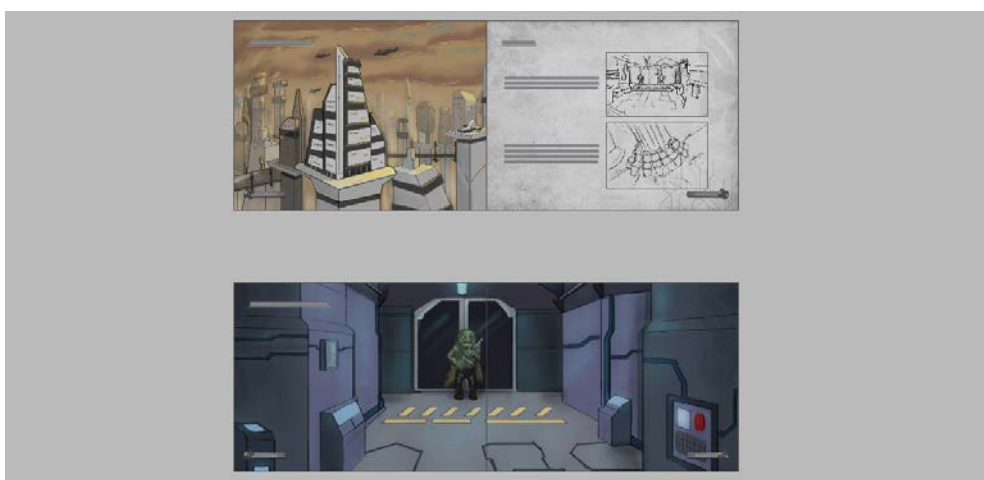


Figura 97. Maquetación del libro.

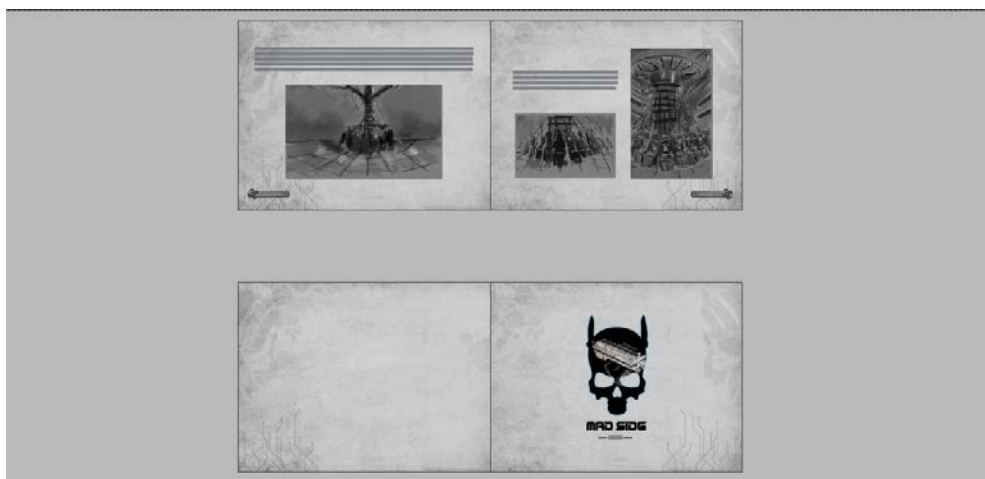


Figura 98. Maquetación del libro.



Figura 99. Maquetación del libro.

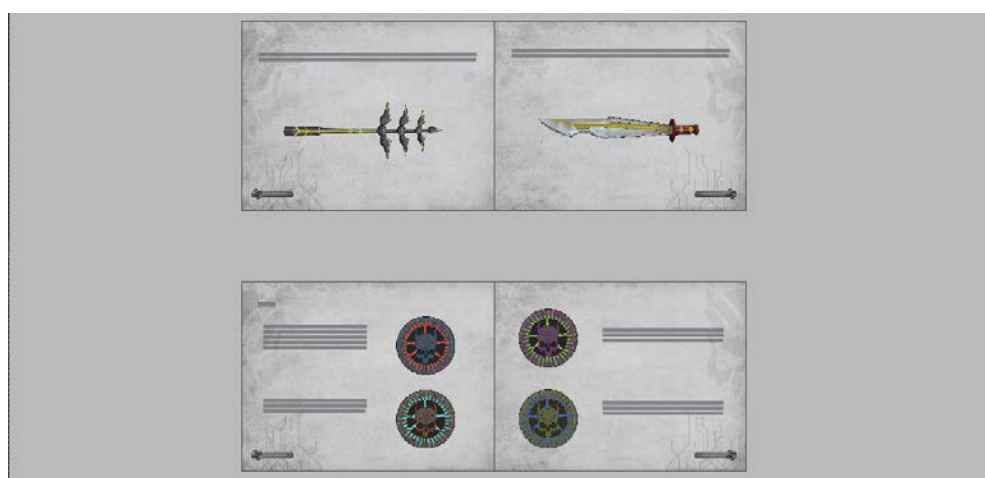


Figura 100. Maquetación del libro.



Figura 101. Maquetación del libro.

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Una vez realizado el proyecto se pudo concluir que la parte investigativa es importante en la realización de este, ya que facilita el camino para conseguir los resultados deseados. Además de haber proporcionado una guía que facilitó los procesos de creación de personajes, ambientaciones, entre otros.
- También es importante mencionar que las referencias gráficas jugaron un papel importante en el punto de partida, de esta manera es como se obtiene más ideas y de alguna manera se pueden solucionar los diferentes problemas que se susciten en el proceso de ilustración y generación de conceptos.
- Para finalizar, en el presente proyecto se pudo constatar que, sin la debida preparación y exploración de ideas, se dificulta el desarrollo de este, por otro lado, cabe mencionar que la técnica no se debe dejar de lado, ya que es la que permitirá que los objetivos sean cumplidos y se complementen con la parte investigativa.

6.2 Recomendaciones

- Para realizar un proyecto de este tipo es necesario tener en cuenta el tiempo que se le va a dedicar, así como también las habilidades que se posee, ya que de esto depende la obtención de un producto de calidad. Cabe recalcar que el nivel de habilidad es inversamente proporcional al tiempo de trabajo, es decir a mayor habilidad, menor tiempo y viceversa.
- Otro punto importante para mencionar es que se debe tener claro la idea desde un principio, esto agilizará el proceso y también se tendrá un enfoque permanente, este permitirá un mejor desenvolvimiento durante el desarrollo del proyecto planteado.

- Por último, es indispensable conocer y saber los fundamentos básicos del dibujo como anatomía, perspectiva, al igual que sobre pintura, ya que este conocimiento va a ayudar a conseguir resultados de calidad, al igual que va a agilizar la recopilación de propuestas gráficas que, en proyectos de esta índole son tan necesarias.

REFERENCIAS

- Arnheim, R. 1980. *Arte y percepción visual, Alianza Forma*. Madrid, España: Alianza.
- Axtell, P. 2015. *Meetings Matter: 8 Powerful Strategies for Remarkable Conversations*. Corvallis, Oregon: Jackson Creek Press.
- Belli, S. y López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Barcelona, España: Athenea.
- CASTAÑO, C. (2017). *Cómo trabajar en la industria del videojuego: programador, arte, periodismo*. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/como-trabajar-industria-videojuego-programador-arte-periodismo-155470>.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR. (2008). *Sección tercera: Comunicación e información*.
- Dondis D. 1997. *La sintaxis de la Imagen*. México: G.Gili.
- Edwards, B. 2004. *Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. New York, USA: Tarcher/Penguin.
- GIL, J. (2017). *15 pasos para mejorar en el mundo del "concept art"*. Recuperado de: <https://graffica.info/15-pasos-para-mejorar-en-el-mundo-del-concept-art/>
- LOES. (2010). *Capítulo III: Principios del sistema de educación superior*.

PARENTE, D. (2015). *Roles en la creación de videojuegos (III): El arte*. Recuperado de: <https://www.devuego.es/blog/2015/05/08/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-iii-el-arte/>

Robertson, S y Bertling, T. 2014. *How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity*. Culver City, California: Design Studio Press.

Robertson, S y Bertling, T. 2012. *How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination*. Culver City, California: Design Studio Press.

Ward, T. 1997. *Composición y perspectiva*. Barcelona, España: Blume.

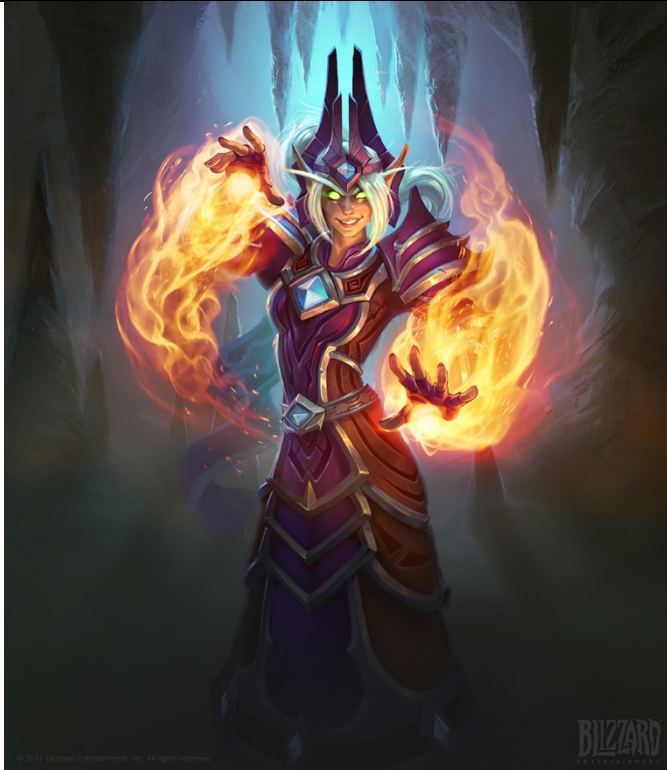
Wong, W, 1991. *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili, S.A.


ANEXOS

Fichas de observación

ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #1	FECHA: 10/11/2018	AUTOR: WILL MURAI
		
CROMÁTICA: utilización de colores complementarios, para enfatizar ciertos puntos en la ilustración.		ESTILO: Es realista estilizado, se puede apreciar en el render el manejo de luces para dar una volumetría tridimensional, al igual que en las transiciones suaves de cada color
TÉCNICA: Es pintura digital, al parecer ha usado varios pinceles con diferentes texturas que ayudan a crear esa ilusión de realismo en los diferentes objetos.		MOOD: es un mood frío, para transmitir el miedo del personaje principal, así como su preocupación.

ANEXO 2		
FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #2	FECHA: 10/11/2018	AUTOR: WILL MURAI
		
<p>CROMÁTICA: se aprecia el uso de colores análogos al igual que complementarios.</p>		<p>ESTILO: Es estilizado no existe línea de contorno por lo que se puede afirmar que es semi realista debido a sus proporciones.</p>
<p>TÉCNICA: Se ha utilizado la técnica digital obviamente, también se aprecia que ha usado pinceles suaves que permiten una mejor mezcla de colores.</p>		<p>MOOD: el mood de la escena es oscuro, que se ilumina con colores fuertes y sobresaturados para llamar captar la atención del observador.</p>

ANEXO 3		
FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #3	FECHA: 10/11/2018	AUTOR: FRED GAMBINO
		
<p>CROMÁTICA: se evidencia el uso de colores cálidos en gran parte de la pieza, y en una pequeña parte los fríos, complementándose uno al otro para formar un equilibrio en el contraste.</p>		<p>ESTILO: el estilo propuesto es realista, debido a su nivel de render que es detallado.</p>
<p>TÉCNICA: la técnica utilizada al parecer es pintura al óleo, y algunos detalles parecen ser realizados con aerógrafo.</p>		<p>MOOD: el mood es cálido, da la impresión de que se encuentran en un lugar demasiado caluroso.</p>

ANEXO 4		
FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #4	FECHA: 10/11/2018	AUTOR: ROBERT McCALL
		
<p>CROMÁTICA: en la mayor parte de la pieza se aprecia el uso de colores fríos y simplemente para enfatizar ciertas partes de la pieza y mantener un buen contraste se ha utilizado un complementario.</p>		<p>ESTILO: el estilo es claramente realista ya que se obvia la línea de contorno.</p>
<p>TÉCNICA: la técnica utilizada al parecer es pintura con washes o al oleo debido a sus propiedades que permiten realizar transiciones suaves entre colores.</p>		<p>MOOD: el mood de la escena es frio, al igual que calmado.</p>

ANEXO 5		
FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #5	FECHA: 10/11/2018	AUTOR: JUAN GARRIDO
		
<p>CROMÁTICA: la cromática expuesta en esta pieza está conformada por colores complementarios, y saturados.</p>		<p>ESTILO: el estilo es cartoon a primera vista ya que se aprecia la deformación de las formas, al igual que existe poco detalle en cada una de ellas.</p>
<p>TÉCNICA: la técnica utilizada es pintura digital y se puede evidenciar la utilización de pinceles duros.</p>		<p>MOOD: El mood de la escena es cálido a la vez que misterioso y nos advierte de algún peligro.</p>

ANEXO 6

Preguntas Para el Meeting

¿Cumple con el objetivo el libro?

¿Cuáles fueron los errores y como se podrían mejorar?

¿En la parte Gráfica que se puede mejorar?

¿Qué crees que haría falta para que lo expuesto en el libro se pueda aplicar en un proyecto real?

¿Desde tu experiencia como cual crees que sería el impacto que tendría este libro?

