

*uolva.*

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO BASADO EN LEYENDAS ANDINAS  
“AMARU”, DIRIGIDO A GAMERS.

AUTOR

RUBÉN DARIO TACO GUANOTASIG

AÑO

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO BASADO EN LEYENDAS ANDINAS “AMARU”,  
DIRIGIDO A GAMERS

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

Profesor guía  
Lcdo. Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor  
Rubén Dario Taco Guanotasig

Año

2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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”



---

Lcdo. En Ilustración y Animación Digital  
Diego Alberto Latorre Villafuerte  
C.I. 171143442-1

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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”



---

Lcdo. En Ilustración y Animación Digital  
Ricardo Enrique Moreno Andrade  
C.I. 171435338-8

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE  
RUBEN DARIO TACO GUANOTASIG

“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.”



---

Rubén Dario Taco Guanotasig  
C.I. 172219567-2

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las personas que han contribuido en el enriquecimiento de mi conocimiento como profesional y persona, a quienes me han facilitado información relevante para el desarrollo de este proyecto.

## DEDICATORIA

El presente proyecto está dedicado a mi familia, quienes me han apoyado en todas las decisiones que he tomado y todos los retos que he abordado.

## RESUMEN

El presente proyecto está enfocado en resaltar las costumbres y tradiciones ancestrales (incas) las cuales han desaparecido paulatinamente y han llegado a ser casi desconocidas para las nuevas generaciones.

Por lo cual se ha pensado en un proyecto que utilice un medio de comunicación atractivo visualmente el cual es un libro, concept art, con una temática que resalte dichas tradiciones.

Se utilizarán técnicas de ilustración digital tanto para la creación de personajes, escenarios, props y otros elementos que estén relacionados de manera directa o indirecta con la historia.

Se planea dar un análisis a los resultados obtenidos tras la publicación del libro, los cuales se discutirán en focus groups y así tener datos precisos sobre su funcionalidad y objetivos planteados.



## **ABSTRACT**

The present project is focused on highlighting the ancestral customs and traditions (Incas). People who have recently disappeared have become almost unknown to new generations.

Why is it thought of a project that uses a visually appealing means of communication which is a book, conceptual art, with a theme that highlights these traditions.

Digital illustration techniques will be used for the creation of characters, scenarios, accessories and other elements that are directly or indirectly related to the story.

It is planned to give an analysis to the results obtained in the publication of the book, which will be discussed in graphs of focus and thus have accurate data on its functionality and objectives.

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.1.1 Formulación del Problema.....	2
1.1.2 Preguntas Directrices .....	3
1.2. Objetivos.....	3
1.2.1. Objetivo General.....	3
1.2.2. Objetivos Específicos.....	3
1.3 Justificación .....	4
1.4 Alcance .....	4
CAPÍTULO II.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1 El Libro de la vida.....	5
2.1.2 La canción del mar.....	6
2.1.3 Mulaka .....	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	7
2.2.1. Leyendas Andinas.....	7
2.2.2. La religión Inca.....	8
2.2.3. Los dioses y sus leyendas .....	9
2.2.4 Amaru .....	15
2.2.5 Concept Art.....	16
2.2.6 Planteamiento.....	17
2.2.7 Definiendo el marco.....	17
2.2.8 Definiendo personajes.....	18
2.2.9 Bocetar .....	18
2.2.10. Matte Painting.....	18
2.2.11 Composición .....	19
2.2.12 Cromática.....	19
2.2.13 Ilustración .....	20
2.2.14 Imagen digital .....	20
2.2.15 Tamaño de imagen y resolución .....	21
2.2.16 Software de diseño.....	21
2.2.17 Herramientas .....	22
2.3 Definición de Términos técnicos .....	23
2.4 Fundamentación legal .....	24
CAPÍTULO III.....	25
3.1 Diseño de la Investigación.....	25
3.2. Grupo Objetivo .....	25

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	25
3.3.1 Recopilación de documental .....	25
3.3.2 Observación .....	26
3.3.3 Grupos focales .....	26
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados .....	26
3.5. Caracterización de la Propuesta .....	26
3.5.1. Sinopsis .....	26
3.5.2. Presentación del producto .....	27
3.5.3. Idea Original .....	27
3.5.4. Referencias de estilo gráfico .....	28
3.5.5. Paleta de Colores.....	29
3.5.6. Tipografía.....	30
CAPÍTULO IV.....	31
4.1. Recursos.....	31
4.1.1. Recursos Humanos.....	31
4.1.2. Recursos Técnicos .....	31
4.1.3. Recursos Materiales .....	31
4.1.4. Recursos Económicos .....	32
4.2. Presupuesto de Gastos.....	32
4.3. Costo total de Producción .....	32
4.4. Cronograma.....	33
CAPÍTULO V.....	34
5.1. Preproducción .....	34
5.1.1. Brief del Proyecto .....	34
5.1.2. Resumen de la Historia .....	34
5.1.3. Personajes Principales.....	35
5.1.4. Escenarios .....	40
5.2. Producción .....	46
5.2.1. Bocetaje, line art y color .....	46
5.2.2. Diagramación.....	47
CAPÍTULO VI.....	48
6.1 Conclusiones.....	48
6.2. Recomendaciones .....	49
REFERENCIAS.....	50
ANEXOS .....	52

## INTRODUCCIÓN

El proyecto es un libro de alrededor de 92 páginas, va dirigido a personas de 18 a 35 años interesados en juegos de video, el mismo se podrá presentar a estudios de videojuegos para desarrollarse y su posterior comercialización en distintas consolas de entretenimiento.

El propósito de dicho proyecto, antes mencionado es crear un libro de Concept Art, mediante el uso de técnicas ilustrativas digitales, para así poder promover, en las nuevas generaciones un mayor interés sobre las leyendas y tradiciones ancestrales las cuales han ido desapareciendo progresivamente y generando una pérdida en la identidad cultural.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Hoy en día debido a la globalización que se ha desarrollado en los últimos tiempos, las leyendas y tradiciones en la región Andina del Ecuador, han desaparecido gradualmente, lo cual conlleva a una pérdida de la identidad en la población.

La pérdida de las raíces culturales en la población conlleva a un desconocimiento parcial o total de las leyendas y tradiciones, lo cual afecta directamente a su población y a la cultura con una pérdida de identidad.

Dicho problema se ha generado en varios lugares, en Quito muchos jóvenes muestran poco interés en las leyendas y tradiciones ligadas a sus raíces y su cultura lo que genera dicho desconocimiento.

En un futuro dicho problema afectará profundamente a las raíces de la cultura ecuatoriana, esto debido a la presencia continua de la globalización y a la constante influencia del internet sobre los jóvenes, la pérdida o desconocimiento cultural conllevaría a una juventud que desconoce sobre su propio origen y con ello se podría dar que muchas tradiciones se pierdan por completo.

#### 1.1.1 Formulación del Problema

La juventud del país, en la actualidad son constantemente bombardeados por culturas extranjeras, lo que genera un desconocimiento de su propia cultura, todo esto se debe a las nuevas tecnologías que tiene gran influencia sobre los jóvenes.

¿Puede un libro de concept art ser el medio comunicacional idóneo para transmitir con facilidad un mensaje cultural, como es la leyenda inca “Amaru”?

Al presentar la leyenda “Amaru” y sus distintos elementos culturales mediante un libro ilustrado, es probable que se pueda transmitir un mensaje de identidad cultural, debido a sus características visuales.

### **1.1.2 Preguntas Directrices**

¿Cuáles son los principales dioses incas y cuáles son sus leyendas más importantes?

¿Qué se necesita saber para realizar un diseño de un libro de concept art?

¿Cuáles son las herramientas más idóneas para facilitar el desarrollo del proyecto?

¿Cómo se evaluaría los resultados comunicacionales generados por el libro de concept art?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

- Producir un libro de Concept Art, mediante el uso de técnicas ilustrativas digitales, para promover en la Juventud un mayor interés sobre las leyendas y tradiciones ancestrales.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Recopilar y analizar la información sobre la leyenda, y cuáles son las bases para desarrollar un libro de Concept Art.
- Diseñar un libro de concept art, utilizando técnicas de ilustración digital, bocetaje de personajes, escenarios y props.

- Desarrollar el diseño de personajes y escenarios utilizando la ilustración digital y aplicando la teoría de color en cada elemento del proyecto.
- Realizar un proceso de corrección de color y mejorar el diseño y ubicación de cada elemento en el libro por medio de pruebas de impresión.
- Analizar el impacto del libro sobre los jóvenes, mediante un focus group.

### **1.3 Justificación**

En la actualidad la globalización y la influencia que posee el internet sobre las nuevas generaciones ha creado un desconocimiento cultural y con ello una pérdida de tradiciones, por lo cual se ha propuesto un libro de concept art con el fin de difundir un mensaje cultural y así promover un mayor interés sobre dichas leyendas y tradiciones.

Por lo cual un libro ilustrado, que se base en una leyenda inca, tendrá un alto grado de interés para las nuevas generaciones y así transmitir eficazmente el mensaje cultural que se va a difundir.

### **1.4 Alcance**

El libro ilustrado basado en la leyenda inca "Amaru", tendrá características narrativas e informativas debido al tipo de historia que se relata, el desarrollo tanto del libro como de las ilustraciones tendrán un tiempo de desarrollo de 3 meses y en su contenido se dedicarán 24 páginas a ilustraciones.

El mismo será desarrollado con herramientas digitales tal como Photoshop e Illustrator, el proyecto estará dirigido a jóvenes y adultos comprendidos de una edad de 16 a 40 años. Para su difusión se tiene pensado el desarrollo por parte de un estudio y así llegar a crear el videojuego.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

El siguiente proyecto toma como referencia algunos trabajos que basan su historia en leyendas y tradiciones propias de su cultura, dichos trabajos se basan en exponer su cultura a nivel mundial.

##### 2.1.1 El Libro de la vida

“El libro de la vida” es una película que resalta a varios personajes tradicionales de la cultura mexicana.

La misma utiliza elementos propios del folklore, como las calaveras o personajes típicos de dicha celebración, la cual se rescata y da a conocer las tradiciones autóctonas de dicha región.

En el año 2014, José Gutiérrez recrea en un filme el trabajo artesanal y el color de la celebración del “Dia de los Muertos”



Figura 1. Model sheet de personaje: El libro de la vida. Tomado de Gutiérrez (2014)



### 2.1.2 La canción del mar

En el año 2009 Tomm Moore junto a su estudio Cartoon Saloon estrenaron en el festival de Toronto, Canadá la película “La canción del mar”.

La cual se basa en una leyenda de fantasía irlandesa, la que utiliza elementos propios de dicha cultura y así resaltando las costumbres y tradiciones locales.



Figura 2. Captura de la producción animada “La canción del mar”. Tomado de Moore (2009)

### 2.1.3 Mulaka

En el año 2016, el estudio Lienzo desarrollo un videojuego de nombre Mulaka, el cual resalta varios aspectos de la mitología Tahumara ubicada en México.

Dicho videojuego rescata leyendas, tradiciones y costumbres de dicha cultura, el arte es un punto que resaltar de este proyecto.



Figura 3. Cinematografía del videojuego “Mulaka”. Tomado de Estudios Lienzo (2016)

## **2.2. Fundamentación Teórica**

### **2.2.1. Leyendas Andinas**

Desde los orígenes de la humanidad la literatura ha jugado un rol muy importante en el desarrollo de las grandes civilizaciones, y en todos los pueblos del mundo se busca una explicación sobre los diferentes fenómenos, ya sean estos culturales, históricos y naturales, los cuales hacen una vivencia y crea hechos transcendentales que con el pasar del tiempo se transforman a legendarios o sobrenaturales, de los cuales muchos se conocen hoy en día como mitos y leyendas populares. (López, 2006, pg15).

Muchos de estos mitos y leyendas forman parte de la cultura y tradiciones de un pueblo, llegando a considerarse como un patrimonio histórico y cultural de la humanidad, forman ejemplo los orígenes de las aldeas, pueblos, hombres y mujeres que se convirtieron en personajes legendarios, no solo las cosas relacionadas con el hombre poseen un pasado de leyenda, las montañas, quebradas, cuevas, ríos, selvas, bosques, lagunas, esconden miles de secretos contados como mitos. (López, 2006, pg15).

Los fenómenos naturales son los más relacionados con existencias sobrenaturales (inundaciones, ciclones, sequías, terremotos), y a su vez transmitidos por generaciones como leyendas o relatos populares. (López, 2006, pg16).

La gente de distintas épocas va creando personajes divinos para explicar muchos de los fenómenos naturales antes mencionados, las mismas son relatadas en horas nocturnas en distintos lugares populares de una ciudad o pueblo, pero también pueden ser relatadas al pie de un fogón, en las escuelas o en comunidades religiosas. (López, 2006, pg16).

Las leyendas y mitos existen en las regiones o lugares en donde los seres humanos han llegado, las mismas van legando por tradición de generación en generación y crean un profundo arraigo popular. (López, 2006, pg17).

Algunos de ellos intentan explicar fenómenos que estaban fuera de nuestro alcance para los tiempos en los que sucedieron, se cuentan historias de dioses, demonios, héroes sobresalientes, seres antropomorfos que burlaban campesinos o desorientaban a viajeros, doncellas que hipnotizaban o espantaban a la gente que regresaba a sus casas en la noche, muchos de ellos siguen presentes hoy en día y juegan un papel muy importante en la cultura de cada pueblo o ciudad. (López, 2006, pg17).

Muchas de estos mitos o leyendas son consideradas como realidad por algunos pueblos campesinos, como lo es el caso de La Pachamama, la cual no es una leyenda que se cuenta o se escucha como un cuento, sino que es una realidad que se vive y posee una fuerza divina en las vidas de las personas que creen en ella. (López, 2006, pg18).

### **2.2.2. La religión Inca**

En un principio la religión es la unión íntima de un poder político y la organización de un estado, en dicho sentido todo componente de esa religión refuerza el poder de dicho estado, en el caso de los incas esto benéfica al Emperador, así tanto los dioses como los sacerdotes tiene la función de apoyar al emperador, y así ayudar a manejar las diferentes actividades como dinamizar las funciones sociales, a raíz de esto la religión de los incas se dotó de varias deidades cuyas funciones se encontraban de forma paralela a la jerarquía del estado, en lo cual los miembros del clero estaban sometidos a designios e influencia de la autoridad imperial. (Baudouin,2012, pg79)

Como ejemplo que en el imperio de Pachacutec, en el cual se proclamó a Viracocha como dios supremo del Imperio sustituyendo al dios sol de ese momento, con la intención de reformar la unidad religiosa en el imperio, como resultado el pueblo rechazó dicho cambio. En efecto la relación de los incas con el ámbito religioso era muy estrecho lo cual influía mucho en la vida cotidiana del pueblo. (Baudouin,2012, pg82)

Los incas consideraban que todo lo sagrado tenían una relación muy estrecha con el universo y eso repercutía en sus vidas de lo cual cada etnia inca ponía su devoción en objetos o lugares que podían ser consideradas sagradas y así diferenciándose de las etnias vecinas. (Belsuzarri,1998, p32)

### 2.2.3. Los dioses y sus leyendas

Los incas consideraban algunos objetos y lugares divinos los cuales eran nombrados como “huacas” las misma influían en varios aspectos de su vida cotidiana, también tenían a los grandes dioses a los que veneraban oficialmente ya que los mismos influían en la repercusión de la vida y la creación de esta. (Belsuzarri,1998, p44).

#### Viracocha

Es un dios considerado como creador y soberano de todo ser vivo el cual guio por muchas generaciones la creación del mundo y del hombre a lo cual es considerado como uno de los dioses más antiguos del imperio inca, pero fue sustituido por el dios sol tras poco tiempo de su ascensión como ser divino. Su misión como creador era la de recorrer todo el mundo con una apariencia humana para enseñar a los hombres las reglas de la sabiduría y con ello las leyes de la civilización y tras cumplir con dicho objetivo y anunciar su regreso, lanzo su manta al agua en modo de embarcación y así desaparecer con la puesta del sol, por lo cual los incas han esperado su regreso desde tiempos ancestrales. (Belsuzarri,1998, p45).

Viracocha era conocido como el dios del trueno, lluvia, tormentas, en general se lo consideraría como la divinidad de los fenómenos meteorológicos, por lo tanto, era muy influyente en la vida cotidiana y se le ofrecían varios sacrificios en su nombre. Poseía más importancia que el resto de los dioses del incario y a los mismos se le consideraban como sus delegados lo cual quiere decir que se encargaban de velar por el bienestar de la humanidad. Poseía una estatua de oro fino en su templo que se ubicaba en el cusco cerca del lago Titicaca junto a la puerta del sol. (Belsuzarri,1998, p46).

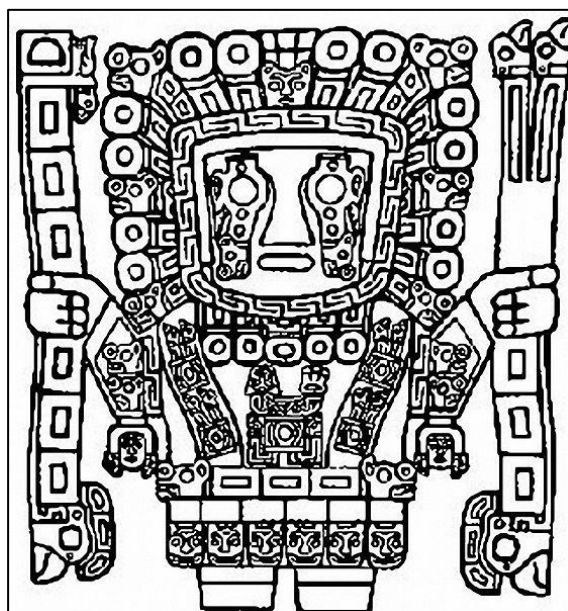


Figura 4. Representación del dios Viracocha. Tomado de Maguilaz (2017).

## **Viracocha y el origen de todo**

Los incas del Perú consideraban a Viracocha como el ser supremo, un creador de todas las cosas, su leyenda cuenta que salió del fondo del lago Titicaca y ordenar el mundo que se encontraba en una total oscuridad, dicha divinidad tenía siete ojos alrededor de la cabeza con los cuales veía todo lo que ocurría en el mundo. (López, 2006, pg19).

Se cuenta que hizo subir al cielo al sol y a la luna, dando como resultado la luz, dispuso y creo las montañas, ríos árboles, luego procedió a dividir el mundo en cuatro partes. Luego creo seres gigantes, pero los destruyo debido a que los consideraba muy monstruosos, después creo al hombre a su imagen y semejanza a los cuales les enseñó a vivir y trabajar en paz, pero los mismos crearon la guerra por lo que Viracocha los castigo con “Uno Pachacútec” conocido como el diluvio universal y se los trago a todos. (López, 2006, pg21).

Tras crear nuevamente al hombre anduvo vagando por la tierra por muchos años instruyendo a los hombres que había creado, hasta que un día abandono el mundo caminado por el mar y desapareciendo. (López, 2006, pg21).

## **Inti**

Era considerado el dios Sol en el imperio Inca, se lo trataba con un antepasado de la familia imperial Inca por lo cual los mismo eran considerados descendientes de dicho dios y por lo tanto seres protegidos por el poder del sol, la designación del nombre Inti hace referencia a un grupo de aspectos solares de la deidad del firmamento, por lo cual Inti es el patrón del imperio Incaico”. (Trejo, 2009, pg30).

Su santuario principal se encontraba ubicado en Coricancha (conocido como el recinto del sol), en donde se tenía una figura del sol representada en oro a la cual se la llamaba “Punchao” la cual *“se encontraba puesto al oriente con tal artificio que en saliendo el sol daba en él y como era de metal finísimo, volvían los rayos con tanta claridad, que parecía otro sol”* (Acosta,1985).

La figura en oro estaba modelada en con una figura humana como si se tratase de un noble o emperador inca, en el cual le salían rayos por los hombros y la espalda con dos plumas y serpientes a sus lados respectivamente. (Trejo, 2009, pg33).



Figura 5. Representación del dios sol (Inti). Tomado de Pueyrredón (1818).

### **Inti el dios fertilizador**

Dicho dios era considerado como el fertilizador de la tierra y el que proporcionaba salud, paz y vida, en su leyenda cuenta que apareció al inca Yupanqui para anunciar sobre las futuras victorias militares. Mientras el inca caminaba cerca de una fuente un cristal cayó al agua y al mirar en su interior, observó a un campesino que vestía ropa de la realeza y atrás de su cabeza brillaban rayos de sol y en sus brazos estaban enroscados dos serpientes y se encontraba acompañado por dos pumas, dicha visión fue tomada como una revelación que el inca debía ser humilde y venerar más a su ancestro, el dios sol. Tiempo después Yupanqui ordenó construir la estatua del dios sol y representarlo como lo había visto en su visión. (Belsuzarri, 1998, p50).

## Inti Illapa

Este dios era venerado por el pueblo inca debido a que se lo relacionaba con los rayos y truenos, también se lo conocía como la deidad capaz de unir el cielo y la tierra por medio de sus rayos. (Belsuzarri,1998, pg50).

También es el maestro de la lluvia y el granizo, lo cual da una explicación a su gran aumento de fe en tiempos de sequías, en la actualidad esta divinidad sigue siendo adorada por algunos pueblos peruanos. El intento de algunos colonos por cambiar dicho pensamiento ha dado resultados infructuosos. (Belsuzarri,1998, pg50).



Figura 6. Representación del dios Inti Illapa. Tomado de Krossack (2009).

## Quilla

En el imperio inca “Quilla” es considerada la luna que a la vez es considerada como esposa y hermana de Inti (dios sol), Se la representa en su mayoría con un disco de plata el cual se sitúa a lado de la figura del dios sol. (Belsuzarri,1998, pg51).

Posee un santuario particular dentro de Coriancha el cual es el templo del dios sol que se ubica en el Cusco.



Figura 7. Representación del dios Quilla. Tomado de Tavares (2015).

### **Pachamama**

Es también una de las divinidades más antiguas de los incas, era la esposa de Pachacamac, se la considera como la misma tierra, fuente de vida y fecundidad que en compañía de las estrellas vela por los rebaños de llamas. En la actualidad la veneración hacia esta divinidad no ha perdido fuerza y sigue muy viva en varias actividades cotidianas por lo cual en muchas tradiciones se vierte un poco de licor en el suelo como ofrenda hacia esta diosa. (Belsuzarri, 1998, pg51).



También existen muchos otros tipos de dioses que los campesinos veneran de los cuales varios cumplen con funciones muy específicas y se los puede venerar en el templo del sol ubicado en el cusco. (Belsuzarri, 1998, pg52).



Figura 8. Representación de la diosa Pachamama. Tomado de Ortola (2014).

### 2.2.4 Amaru

Es el nombre de una deidad la cual se la representa como un serpiente con alas, con ojos semejantes al cristal, hocico rojizo, cabella de llama, por lo cual en la época incaica era motivo de adoración por la razón que se le atribuía a la economía de las tierras agrícolas, la cual también simboliza la vitalidad del agua, así esta deidad representa el agua que corre por los canales de irrigación, ríos y vertientes que hacen que la vida se produzca en las plantas. (Belsuzarri, 1998, pg52).

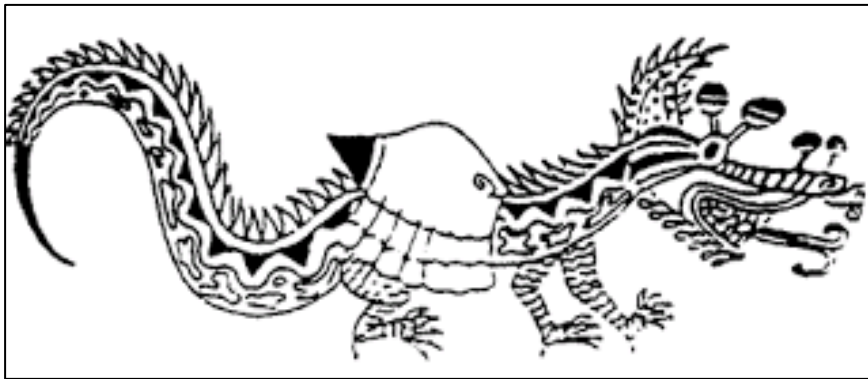


Figura 9. Representación del dios Quilla. Tomado de Reluce (2012).

### Amaru, leyenda

La leyenda de Amaru se basa en un antiguo relato de tiempos incaicos en el cual se hace el relato de un sacrificio expiatorio, en el cual un ser humano de exquisita pureza es sacrificado hacia la divinidad, pero esta leyenda ha sido influenciada por el catolicismo debido a que en si dicho sacrificio es una expiación la cual no se refleja en ninguna creencia religiosa de pueblos primitivos o paganos. (Trejo, 2009, pg60).

### 2.2.5 Concept Art

Por medio de la necesidad de visualizar un proyecto se debe proceder a su realización o ejecución, por lo cual el Concept Art es un recurso que se ha utilizado tanto en producciones cinematográficas como en el desarrollo base de videojuegos de categoría AAA. (Wade,2005, p15).

El concept art es uno de los medios más idóneos para diseñar y expresar propuestas ya sea dirigida a un personaje, escenario o prop, debido a que permite plasmar ideas sin utilizar muchos recursos, esto teniendo en cuenta las nuevas maneras de comunicación que facilitan la presentación de varias propuestas y proyectos. De alguna manera el concept art ha estado presente en varias áreas ajenas al arte, un ejemplo es la arquitectura, en la presentación de proyectos. (Wade,2005, p16).

Por lo que se considera que el concept art es una herramienta que permite la exploración, la experimentación con varias posibilidades gráficas, dependiendo de las necesidades de cada proyecto, por lo tanto, es bastante útil a la hora de plasmar un aspecto visual del que se tenga conocimientos previos y así poder aplicarlo a la obra. (Wade,2005, p18).

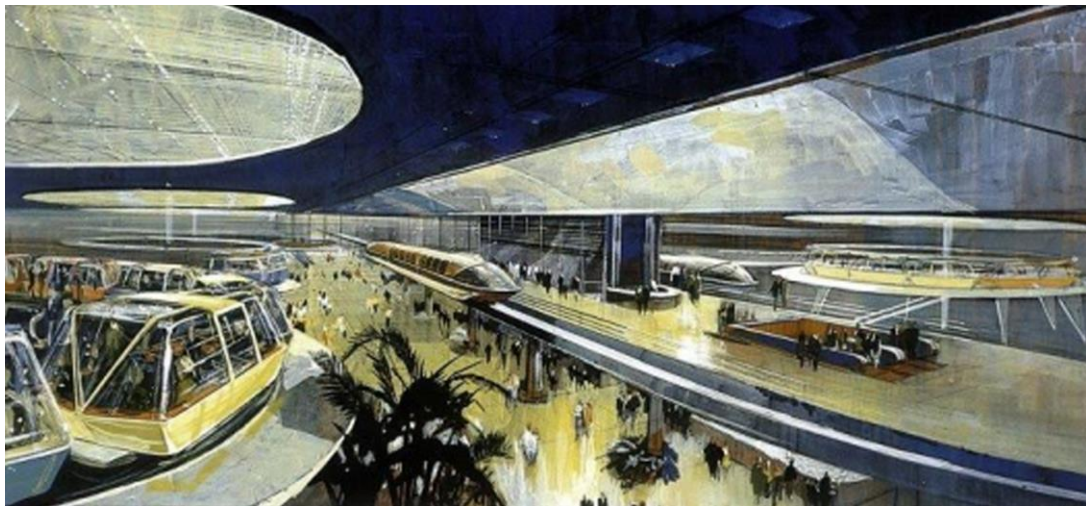


Figura 10. Concept art. Tomado de Candil (2009).

### 2.2.6 Planteamiento

En dicho paso se requiere establecer cuál es la historia que se va a contar, por lo tanto, se debe plantear con cuidado cada aspecto que se desea transmitir, un tema que sea de interés dará mayor facilidad de explicar la idea del proyecto. La realización del proyecto debe sustentarse en gran parte en la búsqueda de información, ya sea esta para personajes, escenarios o props, la elección de varios elementos visuales dará una dirección estética a las ideas lo cual repercutirá en los trabajos finales, lo importante es que el trabajo final logre expresar lo que se planifico desde un comienzo independientemente del detalle que tenga la ilustración final. (Candil,2009).

### 2.2.7 Definiendo el marco

Un concept no puede existir solo, necesita ser parte de un grupo visual, tener una buena sustentación en una idea, seguir algunas normas que puedan marcar la estética a la que se quiere llegar, por lo tanto, bajo estas normas se debe diseñar todos los elementos que pertenecen a la escena o personaje para dar un sentimiento de pertenencia al universo que se está creando (videojuego) y conlleve a la ilusión de que puede existir. (Candil,2009).

Si cada uno de los elementos encaja de manera perfecta, se crea un círculo que enmarca una ilusión a la cual se la llama “universo”, pero si se encuentra con algún otro elemento que desentone, tanto en diseño, paleta de color, u otro motivo que no encaja en el marco, la ilusión que se ha creado se rompe y se pierde ese encanto que se quiere transmitir. (Candil,2009).



Figura 11. Representación del marco. Tomado de Candil (2009).

### 2.2.8 Definiendo personajes

En gran medida se refiere a la definición del personaje principal o protagonista en ámbitos como su mentalidad, personalidad e historia. Las referencias tienen un papel muy importante en el desarrollo de todos los personajes, definir aspectos físicos como mentales son de gran importancia, pero se debe tener en cuenta que la vestimenta también es un punto vital en nuestros personajes, todos estos aspectos deben estar dentro del marco de nuestro universo para mantener la ilusión que estamos tratando de transmitir. (Candil,2009).

### 2.2.9 Bocetar

El boceto es un paso importante se define las poses que los personajes van a utilizar, pero no solo se limitan al vestuario, también abarca los objetos o armas que se utilizarán. Las referencias toman mayor fuerza en este paso debido al uso de diferentes poses que se vayan a utilizar, se toma en cuenta muchos aspectos como la línea de acción o puntos de fuga para dar un mayor dinamismo al personaje o escenario. (Candil,2009).

Una técnica de ilustración que se utiliza es el Matte painting

### 2.2.10. Matte Painting

Es un proceso desarrollado para una preproducción y producción en el cine, en el cual se simula un entorno realista, en el cual se puede ser usado en su totalidad o en una parte para un fondo o “background” en una escena, en la actualidad se lo ha implementado en varias áreas como el concept art, esto debido a las nuevas técnicas digitales que aceleran el proceso de ilustración con acabados y detalles finales para la producción o proyecto. (Wade,2005, p20).



Figura 12. Matte Painting. Tomado de Candil (2009).

En los inicios de esta técnica se utilizaba la colocación de fotografías de gran formato detrás de un cristal, el cual era ilustrado con acrílicos u oleos, y así obtener escenarios de ciencia ficción o fantasía, en la actualidad esta técnica se la utiliza con herramientas digitales, las cuales optimizan el tiempo y dan resultados en un corto tiempo. (Wade,2005, p22).

### 2.2.11 Composición

Se refiere a la ubicación de todos los elementos de una pieza grafica en forma armoniosa para potenciar su comprensión y lectura, por medio de la composición se orienta al espectador a identificar cual es el elemento principal (foco) en una composición, se debe tener en cuenta el contraste, simetría, forma, saetas visuales, valor, directrices geométricas, en la cual se va a fundamentar la pieza grafica (Wade,2005, pg22).

### 2.2.12 Cromática

La cromática es la referencia a la paleta de colores utilizados en una ilustración o pieza gráfica, un uso efectivo de la misma refuerza el mood de color y facilita la lectura de la composición. Se la clásica en 4 categorías por la cantidad de colores (Monótono, Duotono, Tritono, Tetratono), y por la relación de colores (Análogos, Complementarios, Adyacentes). (Wade,2005, pg24).



Figura 13. Cromática. Tomado de Candil (2009).

Cada paleta cromática posee una interpretación diferente la cual se relaciona con conceptos o situaciones lo que depende de la situación en la que se aplique. (Wade,2005, p24).

### 2.2.13 Ilustración

Es una manera de plasmar las imágenes o ideas de manera gráfica y que cumplan con un cierto propósito, independientemente de las técnicas utilizadas. La ilustración debe poseer una característica que transmita una belleza implícita.

Cada ilustración depende exclusivamente de las habilidades del artista esto es independiente de los medios que utilice. Las técnicas de ilustración se las puede clasificar en tradicional (Acuarela, Aguadas, Acrílico, Pasteles, Lápices de color, Bolígrafos, Carboncillos) y digital (Adobe Photoshop, Ilustrador)

Cabe la posibilidad de unir varias técnicas ya sean estas tradicionales o digitales lo cual depende del artista.



Figura 14. Ilustración. Tomado de Candil (2009).

### 2.2.14 Imagen digital

Se la define como una imagen generada por ordenador u obtenida con un instrumento de captura como una cámara o scanner, convirtiendo la información de la misma en código binario (cero y uno). (García,2009, p10).

Al mirar una ilustración tradicional podemos observar que se forma de manchas continuas o aleatorias en función a la técnica que se ha utilizado, por contraparte una ilustración digital utiliza programas de retoque, la cual utiliza pequeños cuadros alineados y del mismo tamaño a las cuales se les llama píxeles. (García,2009, p10).

### 2.2.15 Tamaño de imagen y resolución

Es aconsejable trabajar en el tamaño de lienzo que se va a imprimir, esto evitara problemas con la impresión, con esto se evitará tener una pérdida de resolución en imágenes demasiado pequeñas, una ilustración digital consiste en la densidad de pixeles de la imagen por centímetro cuadrado, lo cual significa que por más pequeños que sean los pixeles de la imagen esta tendrá una mayor definición y calidad. (Garcia,2009, p11).



Figura 15. Resolución. Tomado de Garcia (2009).

### 2.2.16 Software de diseño

Se los conoce también como programas de diagramación, retoque fotográfico, ilustración, pintura, en general para un manejo de gráficos en vectores como en bitmaps. En la actualidad existen varios programas destinados a estos propósitos en las cuales se pueden crear imágenes complejas. (Arriola,2007, p22).



## **Adobe Photoshop**

Es un programa de retoque fotográfico y pintura que se ha extendido dentro de la ilustración digital y el diseño gráfico por computadora.

Este programa hace uso de los bitmaps para generar imágenes, posee potentes herramientas para la creación de varias formas, así como herramientas tanto de selección como pintura, miles de artistas hacen uso de dicho programa. (Arriola,2007, p23).

## **Corel Painter**

Es un programa dirigido para artistas que prefieran una emulación más realista a las técnicas de ilustración tradicional, en dicho programa se cuenta desde pinceles finos hasta crayones, pasteles, y texturas en lienzo que permite dar un acabado más realista a la obra o proyecto. (Arriola,2007, p23).

### **2.2.17 Herramientas**

#### **Pizarra gráfica o tableta digitalizadora**

Al utilizar un ordenador para generar ilustraciones se decide entre dos opciones, el ratón o una tableta digitalizadora, el uso del ratón ha estado en nuestras vidas bastante tiempo y es de un uso fácil e intuitivo, el mismo nos aporta una variedad de botones a nuestra disposición y con ello facilitar el trabajo. (Arriola,2007, p24).

Por contraparte una tableta digitalizadora consiste en una superficie de dibujo plano en conjunto con una pluma especial, la cual se conecta al ordenador por medio de un cable, se puede utilizar como plumas o pinceles reales, un dibujante puede realizar su trabajo de manera natural. Una desventaja de dichas tabletas es su elevado precio y que se tiene que mirar a la pantalla constantemente. (Arriola,2007, p24).

## **Scanner**

En la actualidad muchos artistas prefieren el uso del lápiz y papel al realizar sus bocetos, tras este proceso se aplica tinta y se digitaliza en el ordenador por medio de un scanner, un factor muy importante al escanear es la resolución a la cual se lo hace en el trabajo, a esto se lo define como la cantidad de pixeles por centímetro, se debe corregir algunos detalles en algún programa de retoque hasta encontrar una imagen de buena calidad. (Arriola,2007, p25).

### 2.3 Definición de Términos técnicos

**Antropomorfo:** Criatura que no es considerada ni humano ni animal, pero con rasgos corporales humanos.

**Boceto:** Dibujo rápido, el cual permite un estudio de elementos mediante formas básicas y rasgos generales.

**Background:** Fondo de una ilustración o arte audiovisual

**Bitmaps:** Mapa de bits de una imagen.

**Creatividad:** Es la capacidad de crear o generar nuevas ideas y conceptos.

**Dinamismo:** Cualidad de constante transformación o cambio.

**Directrices geométricas:** Base o guía utilizada en composición de ilustraciones.

**Ilustración infantil:** Ilustraciones para libros de texto orientados a niños.

**Lienzo:** Es un soporte de trabajo en el cual se representa obras de arte.

**Mood:** Colores utilizados en una ilustración, dan armonía y contraste en la misma.

**Storyboard:** Es utilizado para la creación de spots publicitarios, como primera fase en la presentación de un proyecto.

## 2.4 Fundamentación legal

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección Tercera

*“El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad”*. (PNBV,2013, Art 16 pg14)

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección Tercera

*“El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”*. (PNBV,2013, Art 16 pg13)

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección Tercera

*“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”*. (PNBV,2013, Art 18 pg14)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño de la Investigación**

La investigación del proyecto estará basada en el método histórico-lógico con el fin de obtener y analizar datos relevantes y de interés sobre la leyenda “Amaru” y así fomentar un mayor interés en la juventud sobre dichas leyendas ancestrales.

La información obtenida será usada para crear un libro de concept art para así poder adaptarlo a un videojuego.

#### **3.2. Grupo Objetivo**

El grupo objetivo estará definido por hombres y mujeres de los cuales se abarcará desde estudiantes hasta profesionales, con un rango de edad entre 16 a 40 años. De todos los niveles socio- económicos, quienes en su mayoría usan medios de entretenimiento audio visual, como lo son los videojuegos, en los cuales se transmitirá el mensaje cultural.

#### **3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

##### **3.3.1 Recopilación de documental**

Por medio de la recopilación documental se obtendrá datos e información a partir de fuentes documentales sobre el tema del proyecto, investigando y analizando documentos, se desarrollará la historia y se establecerá puntos de importancia de la misma.

### **3.3.2 Observación**

Mediante las técnicas de observación se recopilará datos de diferentes libros de concept art, los cuales servirán como guía o referencia para establecer la tipografía, gama de colores y más recursos.

### **3.3.3 Grupos focales**

Por medio de los grupos focales se recopilará datos e información de diferentes personas, con el cual se establecerá puntos a mejorar tanto en la investigación del proyecto como en el desarrollo del mismo.

## **3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados**

Por medio de la recopilación documental se obtendrá información a partir de fuentes documentales sobre el tema del proyecto, investigando y analizando documentos, se desarrollará la historia y se establecerá puntos de importancia de la misma.

Una vez obtenidos los resultados, se analizará; por medio de focus groups, cual fue el impacto que el proyecto tubo en el grupo objetivo al que va dirigido, y así determinar si un video juego es un medio idóneo para transmitir un mensaje

## **3.5. Caracterización de la Propuesta**

### **3.5.1. Sinopsis**

A través de un libro de concept art enfocado para hombres y mujeres, se desarrollará una historia que resalte las características culturales de la leyenda, y así aumentar el interés de las nuevas generaciones en dichas tradiciones.

Se trata de un libro de concept art con un contenido de 32 páginas de las cuales 22 están dedicadas a ilustraciones, se utilizará un estilo tipo Cartoon y una técnica de ilustración será completamente digital.

### **3.5.2. Presentación del producto**

Se trata de un libro de concept art con un contenido de 32 páginas de las cuales 22 están dedicadas a ilustraciones, se utilizará un estilo tipo Cartoon y una técnica de ilustración será completamente digital.

### **3.5.3. Idea Original**

Para el desarrollo del estilo de las ilustraciones se ha tomado referencia un estilo tipo cartoon.

El producto final tiene el objetivo de entretener, ser interesante, divertir y fomentar un gran interés al público al cual es dirigido. El jugador tendrá que superar distintos niveles de dificultades para conseguir pasar de nivel lo cual tiene como objetivo hacer que el jugador se divierta con el juego.

El proyecto de este videojuego presenta una serie de niveles de gradual dificultad lo cual pondrá un reto a las habilidades del jugador.

Cada nivel podrá contar con distintos retos a superar al igual que las habilidades en el juego variaran según el nivel o dificultad se encuentre el jugador.

El personaje principal es un aventurero que recorrera varios escenarios de estilo fantasía con el objetivo de derrotar a los jefes que van apareciendo en cada nivel.

### 3.5.4. Referencias de estilo gráfico



Figura 16. Referencia de estilo de grafico de personajes.  
Tomado de: ARK ARENA (2014)

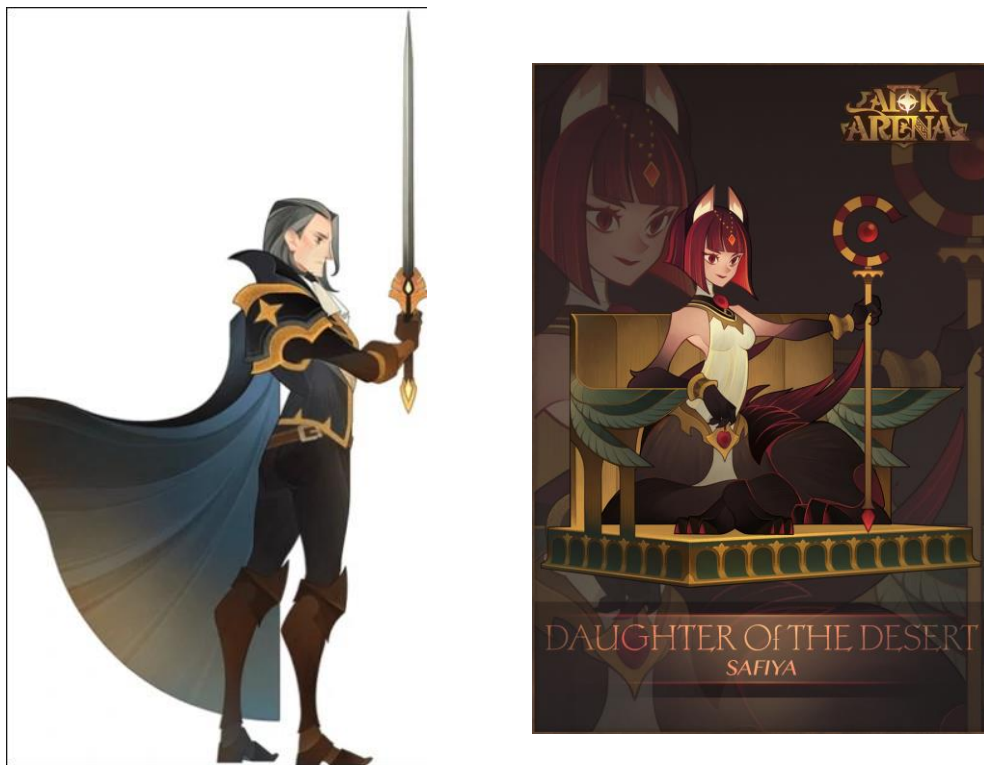


Figura17. Referencia de estilo de grafico de personajes, tomado de: ARK ARENA (2016)

### 3.5.5. Paleta de Colores

Se tomará de esta ilustración la gama cromática debido al buen uso de colores cálidos con un contraste de colores fríos.



Figura 18. Referencia de la paleta de color, tomado de Reis (2015)

Se tomará la cromática de esta ilustración por el buen balance de colores complementarios.



Figura 19. Referencia de la paleta de color, tomado de Reis (2015)



### 3.5.6. Tipografía

La siguiente tipografía se escogió debido a su fácil legibilidad lo cual juega un papel importante en un proyecto.

Para textos descriptivos, de segundo orden, se utilizará una tipografía agradable para el lector.



Figura 20. Referencia de fuente, tomado de: Miedinger (1980).

La tipografía que se muestra a continuación se la selecciono debido a la estética de las letras tanto en mayúsculas como en minúsculas.

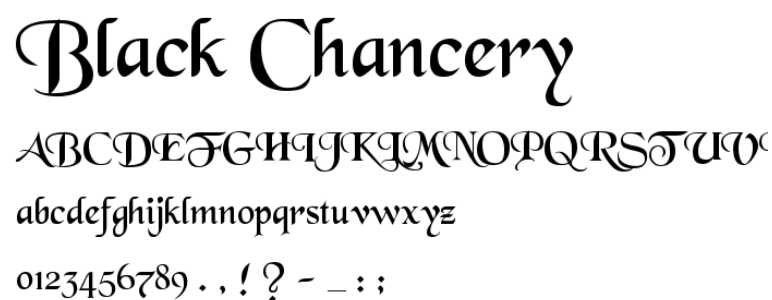


Figura 21. Referencia de fuente, tomado de: Caslon (1734).

## CAPÍTULO IV

### ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 4.1. Recursos

##### 4.1.1. Recursos Humanos

Para la realización del proyecto se requiere a un profesional que tenga gran experiencia en campos artísticos como el dibujo, diseño de personajes e ilustración de escenarios. También que posea un dominio en conceptos de la ilustración como lo son la teoría del color, así como un amplio conocimiento en programas tales como Photoshop e Illustrator.

##### 4.1.2. Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que se utilizaran para la elaboración del presente proyecto son:

Hardware

\*Computador PC, i7, 16 Gb RAM, disco 2 TB

\*Tablet Wacom Intuos

\*Scanner

\*Impresora

\*Monitor

Software

\*Adobe Photoshop CC2018

\*Adobe Illustrator CC 2018

##### 4.1.3. Recursos Materiales

Bocetero

Lápices 3B, HB, 2H, 4H

Goma de borrar

#### 4.1.4. Recursos Económicos

El presente proyecto será financiado en su totalidad por su autor.

#### 4.2. Presupuesto de Gastos

Costos operativos	
Luz	\$30
Agua	\$20
Internet	\$30
Teléfono	\$30
Transporte	\$30
Salud	\$80
Vivienda	\$120
<b>Total</b>	<b>\$340</b>

Costos Equipos	
Computadora	\$1,100
Tableta Wacom	\$180
Impresora	\$220
Scanner	\$80
Monitor	\$120
Sub total	\$1,700
30% devaluación	\$510
<b>Total</b>	<b>\$2,210</b>

Total semana	\$85
Total día	\$17
Total hora	\$2,12

Total mes	\$184,16
Total semana	\$46,04
Total día	\$9,20
<b>Total hora</b>	<b>\$1,15</b>

Valor Experiencia	
Conocimientos y Experiencia	\$500

Costos operativos	\$2,12 x hora
Costos equipos	\$1,15 x hora
Valor experiencia	\$3,12 x hora
<b>Total por hora</b>	<b>\$6,39 x hora</b>

#### 4.3. Costo total de Producción

El costo total en este proyecto se muestra en la siguiente tabla.

Total de ilustración	\$215,98
<b>Total del proyecto</b>	<b>\$3,870.36</b>



## CAPÍTULO V

### Desarrollo del producto Audiovisual

#### 5.1. Preproducción

##### 5.1.1. Brief del Proyecto

El libro de concept art se encuentra basado en una leyenda de la cultura Inca, la cual da a conocer varios aspectos de la cosmovisión Incaica, como lo son su cultura o creencias de tipo divinas.

El proyecto tiene como finalidad, desarrollar un producto llamativo por su historia y dar a conocer creencias ancestrales, de una manera fácil y dinámica a través de un videojuego, el mismo tendrá una base de ilustración basada en la cultura inca.

##### 5.1.2. Resumen de la Historia

Cuenta la leyenda que hace mucho, hubo una gran sequía donde muchas plantas desaparecieron, incluso hasta los hongos y musgos se secaron. La tierra se agrietó por el calor y donde estaban los árboles, solo ramas secas quedaron.

Un día, la flor de Qantu u sintió marchitarse sus pétalos. Uno de sus capullos que aún quedaba intacto, transformó sus pétalos en alas y agitándose con fuerza, se liberó convertido en un Colibrí dejando su planta seca por el sol.

El Colibrí, se dirigió a la cordillera donde llegó a la laguna de Wacracochoa. Sin detenerse, sobrevoló aquellas aguas y siguió su vuelo hacia la cumbre del Waitapallana. Una vez ahí, muy exhausto y en su último aliento, suplicó y pidió piedad al padre Waitapallana que los salven de la tortuosa sequía. Tras esto, el Colibrí falleció.

Waitapallana muy conmovido del noble acto del Colibrí, rompió en llanto y de sus dos lagrimas que cayeron, resbalaron hacia la superficie de Wacracochoa. Estas aguas, se abrieron por el gran estruendo que despertaron al Amaru que dormía en lo profundo del lago.

### 5.1.3. Personajes Principales

#### Puquy

Es una aldeana, con 15 años, vive con su padre en una pequeña aldea cercana a los Andes, la misma coexisten en armonía con la naturaleza.

Pero cierto día los cielos se nublaron y los ríos empezaron a secarse, impidiendo que la vida pudiera seguir existiendo.

Miles de Uku Pachas empezaron a emerger del suelo y a destrozar todo a su paso. Puquy resulta herida por uno de estos seres.

Los Uku Pacha se habrían dirigido al pueblo y tomado las almas de los aldeanos como prisionero, las cuales se encontraban capturadas en el inframundo.

Al encontrarse mal herida, logra caminar hasta las cercanías de una cascada. En la cual, tras haberse secado por completo, un pequeño santuario, emergió de las profundidades de las aguas.

Dentro del santuario se hallaba una pequeña flor de Qantu, al aproximarse al santuario una luz con forma de colibrí emergió de la flor y la envolvió por completo y le doto con habilidades únicas que le ayudarían a detener a quien esté detrás del desastre de la sequía.

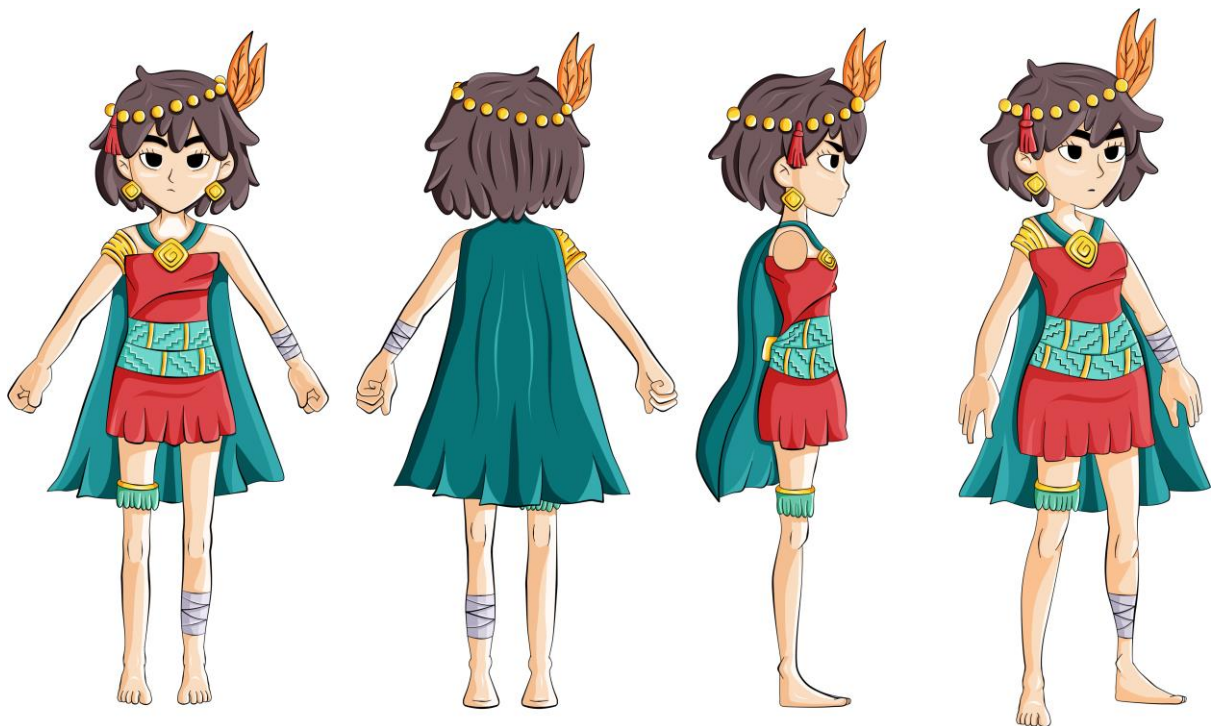


Figura22. Model sheet de personaje principal

## Killay

Joven chaman de 17 años, Fue entrenado en las artes chamánicas desde muy pequeño, lo cual le hizo desarrollar una fuerte conexión con la Pacha Mama (madre tierra).

Su pueblo se caracterizaba por desarrollar poderosas habilidades espirituales que habían perfeccionado durante generaciones, por lo cual eran el primer objetivo para eliminar por el Dios Supay.

Killay se encontraba en su rutina de caza, cerca de unas montañas. Cuando por todo el bosque se escuchó un gran estruendo que provenía de su hogar. Al dirigirse a toda velocidad, solo divisa destrucción, su pueblo había desaparecido.

Al entrar, logra percibir la fuerte presencia del Dios del Inframundo, quien sin dudarlo lo ataca por sorpresa y lo deja inconsciente. Tras despertar y no encontrar a nadie, decide tomar la lanza chamánica que su pueblo resguardaba por generaciones. Y parar al Dios Supay junto con su malvado plan.



Figura23. Model sheet del personaje secundario

## Apo (Dios de la montaña)

Dios inca de las montañas, solía dormir en el interior de los Andes, congeniaba con el dios Supay debido a que no eran considerados dignos de estar en los cielos por los demás dioses.

Se une al plan del dios Supay, para poder reducir el reino de los demás dioses Incas. Ser compuesto en su mayoría de roca sólida como el hierro, de gran estatura y largos brazos, es vulnerable a los ataques espirituales. Es bastante lento pero muy resistente.

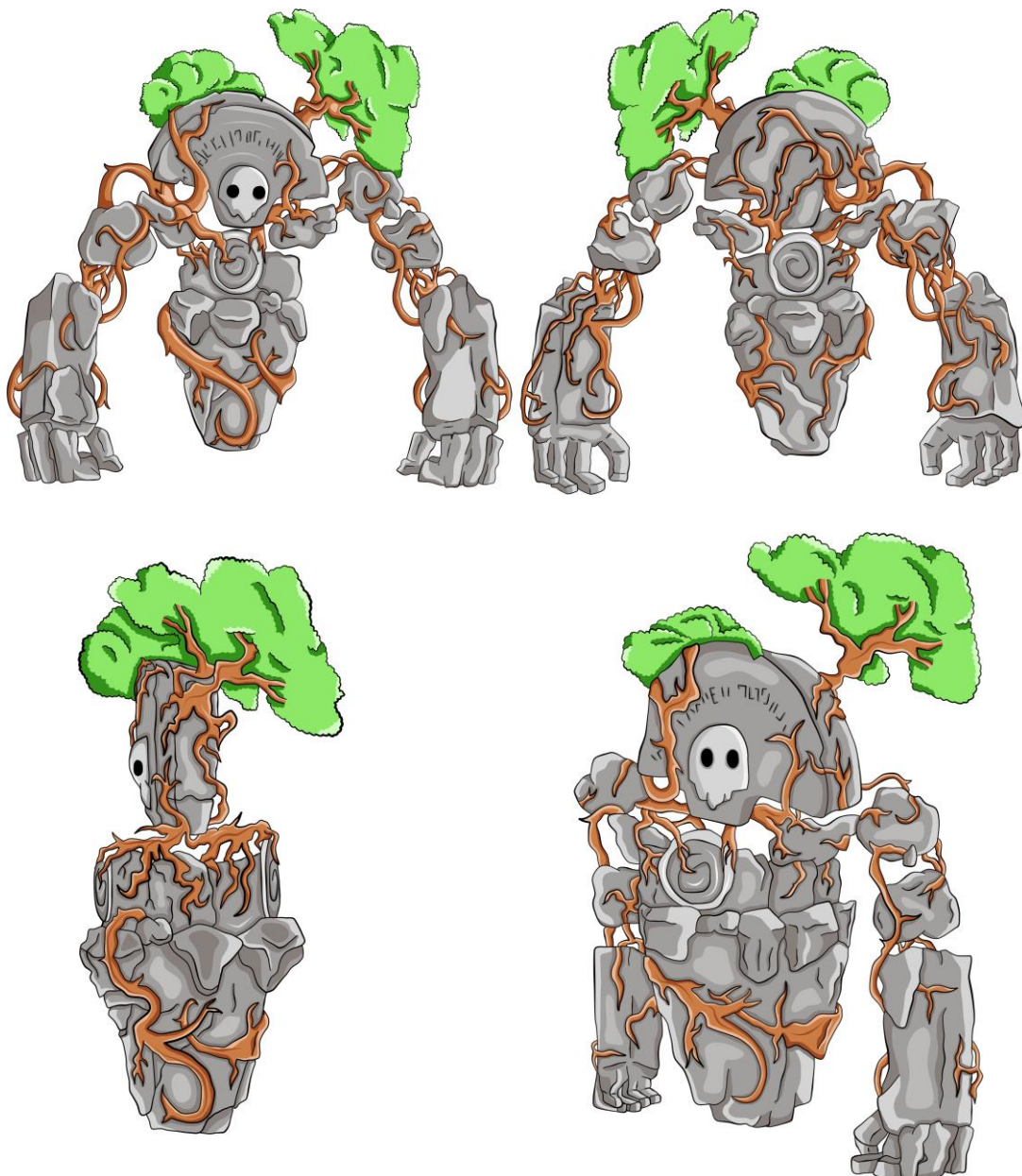


Figura24. Model sheet del antagonista primario



## Ilapa (Dios del clima)

Dios Inca del trueno, que se ve tentado por la promesa de poder del dios Supay, y accede a unirse para resguardar un objeto divino que afectaría todo su plan. Vive en las constelaciones y desciende a la tierra a descargar su furia con rayos y truenos.

Ser espectral, su cuerpo se compone de energía azulada, cubre sus puntos débiles con una ligera armadura. Débil contra ataques espirituales, es bastante veloz, pero carece de resistencia.

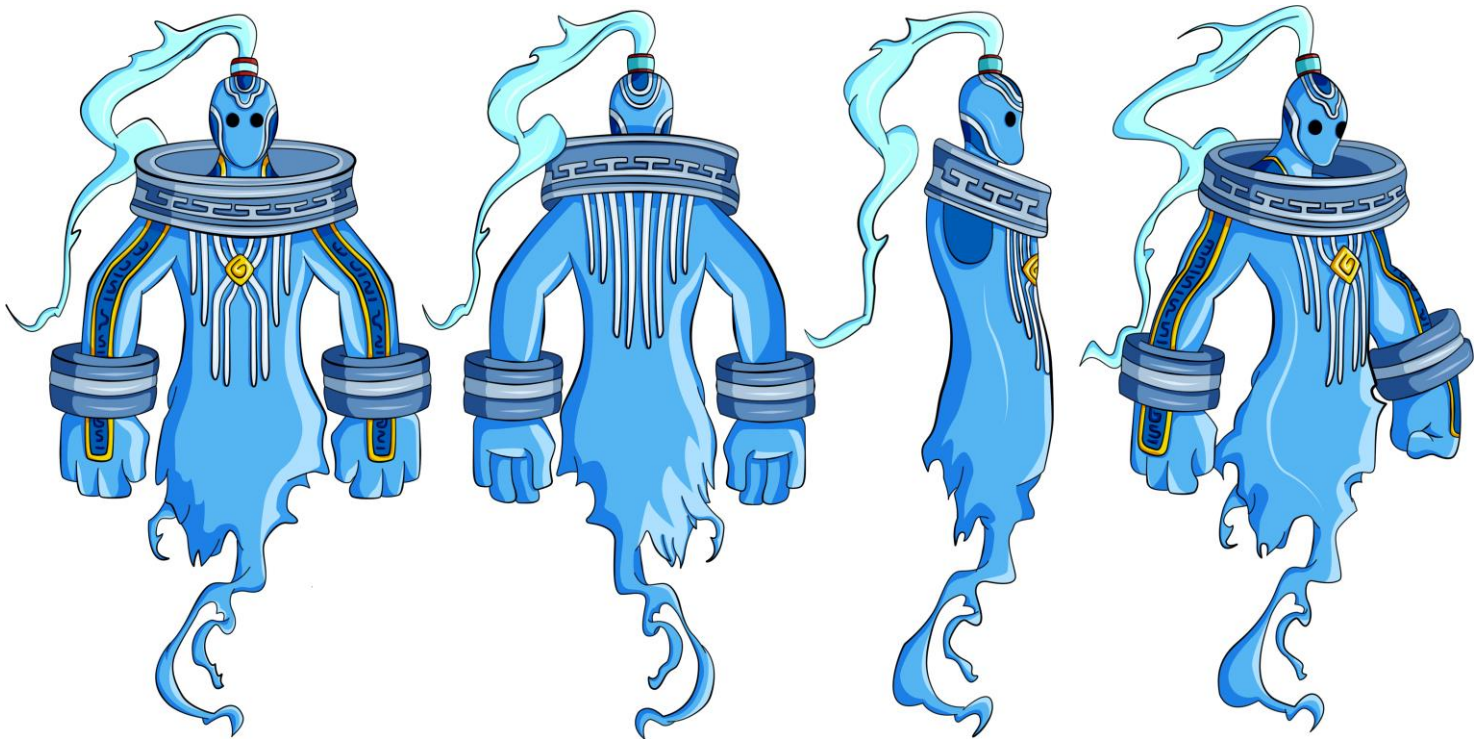


Figura25. Model sheet del antagonista secundario

### Supay (Dios del Inframundo)

Dios Inca del inframundo y de los espíritus malignos, cumplía con su deber de guiar a las almas por el camino al inframundo. Pero cansado de esto, confabulo y tentó a otros dioses para poner en marcha su plan y así extender su poder y reinado sobre los demás dioses.

Recubre su cuerpo con un poncho y adornos de oro sólido, cubre su rostro con una máscara tradicional, en la cual sobresalen sus largos colmillos y ojos fríos.



Figura26. Model sheet del antagonista final

### 5.1.4. Escenarios

#### Aldea/Montaña

En el primer mundo la aventura comenzara en la aldea natal de la protagonista, para seguir por una secuencia de niveles hasta llegar al enfrentamiento contra Apo dios de la montaña.

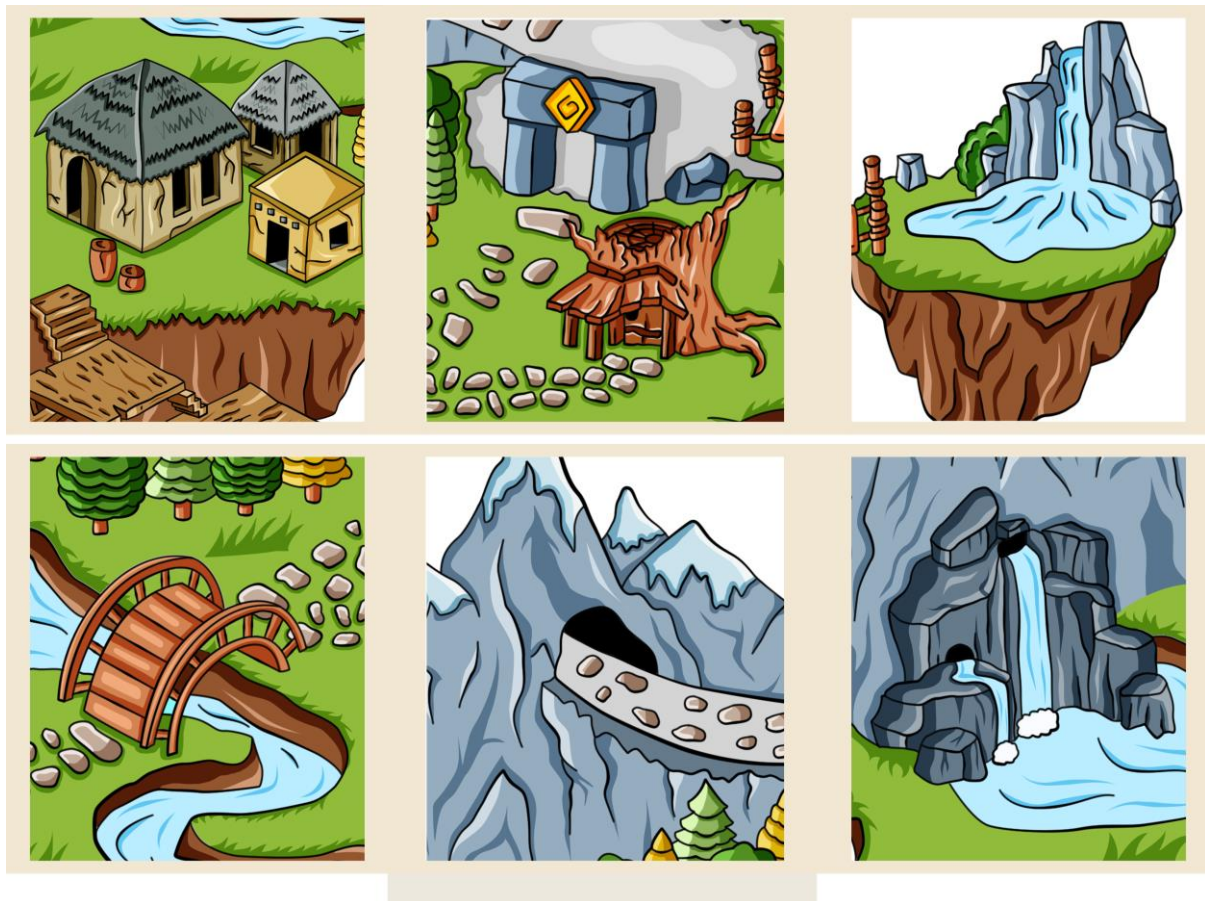


Figura27. Elementos del primer escenario.



Figura28.Primer escenario.

## Desierto

En el segundo mundo la aventura avanzara por tierras desérticas, para continuar con niveles desafiantes hasta llegar a enfrentar al Illapa dios del trueno.



Figura29. Elementos del segundo escenario.



Figura30. Segundo escenario.

## Desierto/Templo

El tercer mundo dará comienzo el ultimo desafío, para culminar la aventura, el mismo se encuentra formado por 2 mapas, y al final se podrá enfrentar contra Supay dios del inframundo.

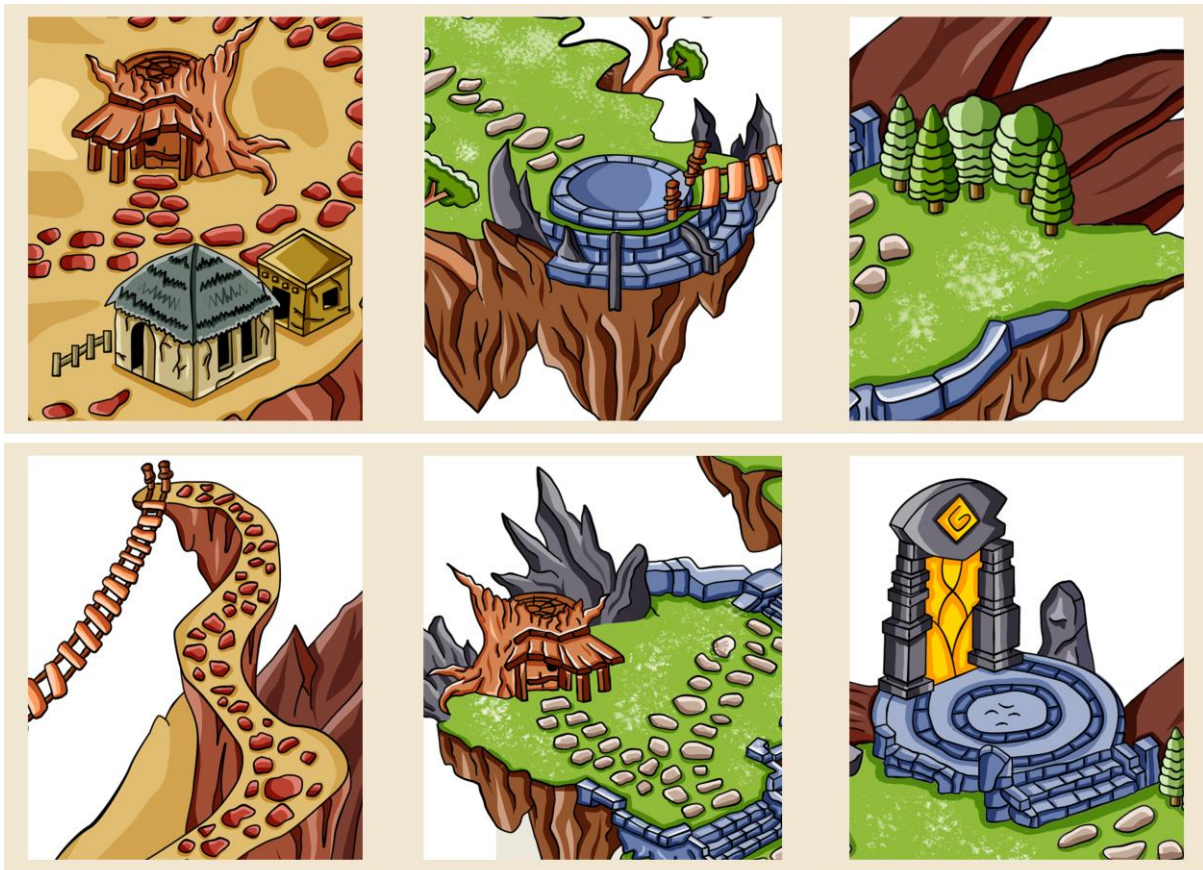


Figura31. Elementos del tercer escenario.



Figura 32. Tercer escenario



## 5.2. Producción

### 5.2.1. Bocetaje, line art y color

Al culminar con el proceso de bocetaje de los personajes principales como los de los jefes finales, se procedió a escanear y empezar a digitalizar cada boceto, con la ayuda del programa Adobe Photoshop, se procedió, realizando las pruebas de color con tres diferentes paletas, y tras la aprobación de la mejor paleta de color se continuo con la aplicación de las luces y sombras, para denotar volumen en las ilustraciones.

Este proceso se realizó a cada objeto, escenario, y enemigo del proyecto.

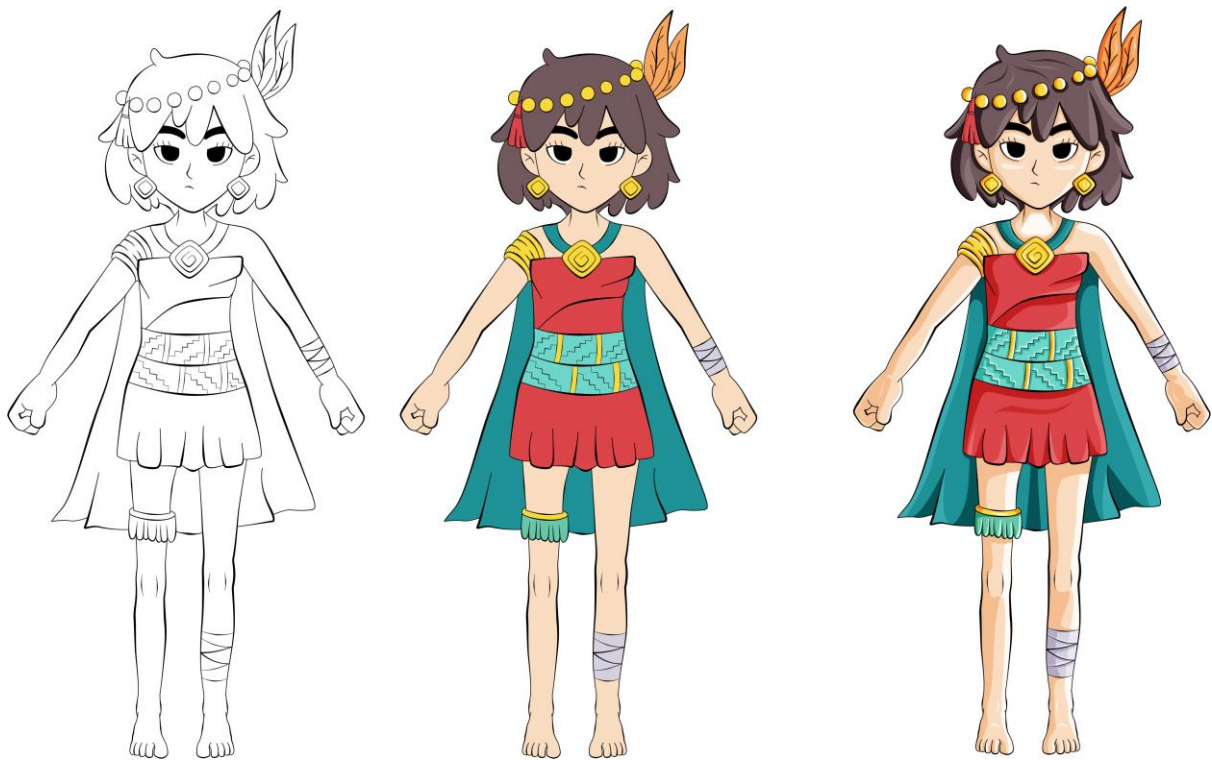


Figura 33. Proceso de digitalización y color

### 5.2.2. Diagramación

Al culminar con el proceso de digitalización y colorización de cada objeto y personaje del proyecto, se procedió con la diagramación de cada página.

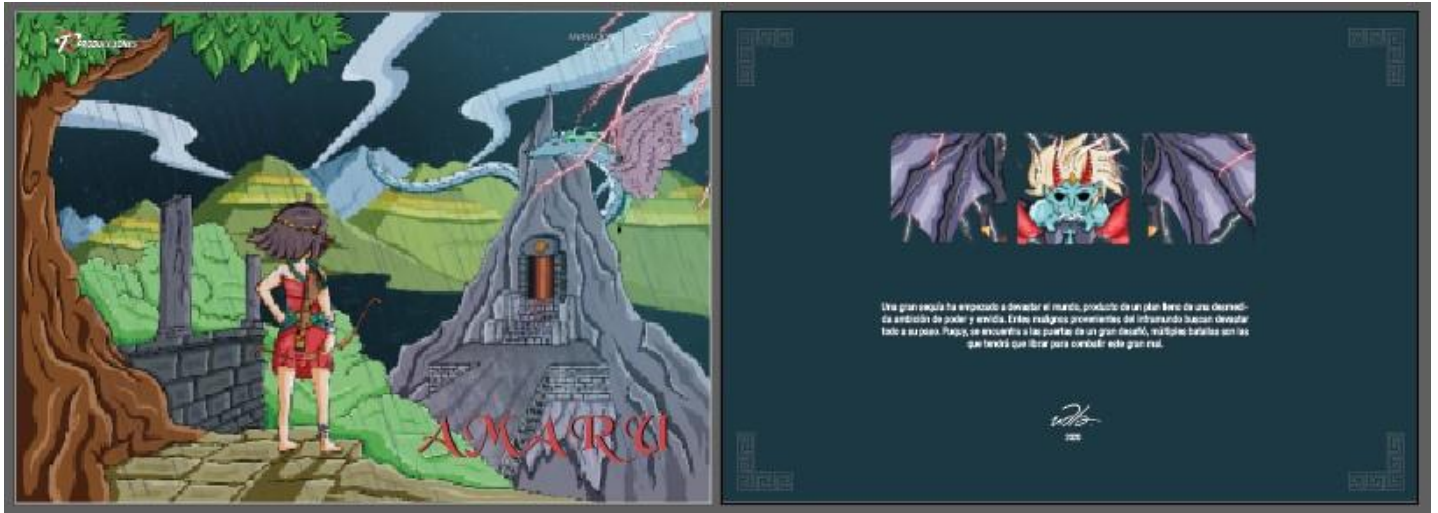


Figura 34. Portada y contraportada

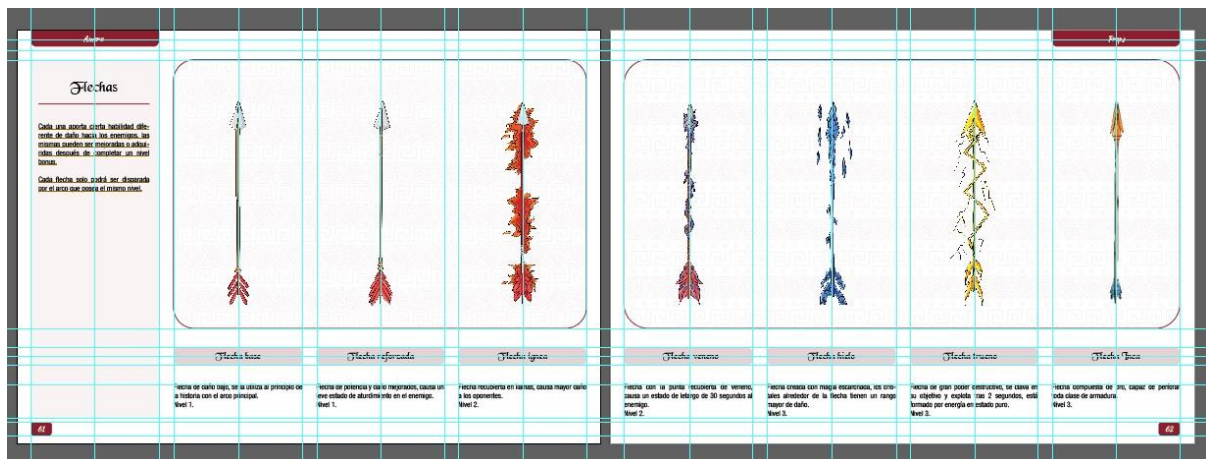


Figura 35. Pagina estándar

## **CAPÍTULO VI**

### **Conclusiones y Recomendaciones**

#### **6.1 Conclusiones**

El proyecto aportara al público al que va dirigido, una nueva manera de visualizar las creencias y costumbres ancestrales de los Incas, para lo cual se adaptó y resalto una leyenda incaica” El Amaru” y se lo llevo a un medio de comunicación moderno, como lo son los videojuegos.

En el transcurso del proyecto la información sobre la mitología Inca resulto ser de vital importancia, la cual se incorporó y resalto en diseños tanto de personajes, jefes y enemigos llamativos, y así se pueda comunicar la esencia cultural presente en la cultura Incaica.

Tras leer y analizar la leyenda “El Amaru”, la historia planto un interés en buscar más información sobre su mitología, posteriormente todo ese interés llevaría al desarrollo de este proyecto. Tratando de comunicar y plasmar como los Incas coexistían y observaban su mundo.

Para concluir este proyecto ha tomado datos de relevancia, como vendrían siendo los nombres y características que los Incas daban a sus dioses, tratando de apegarse más a sus costumbres y tradiciones para que las mismas sean conocidas y transmitidas por más personas.

## 6.2. Recomendaciones

Al realizar este proyecto ha resaltado la importancia en los plazos de tiempo otorgados para cada actividad, debido a que cada personaje debe ser debidamente estudiado tanto en su estilo de dibujo como en su paleta de colores, Cada elemento o enemigo debe ir acorde a su entorno, porque de lo contrario esto llevaría a un conflicto ya sea en el estilo o el color.

Es muy importante que se domine algunas áreas del dibujo como proporciones del cuerpo humano o se tenga en cuenta la ley de tercios, muy importante en el diseño de escenarios.

Al igual que se debe tener en cuenta el diagramado del libro en el cual se centrará los elementos a ilustrar.

Para finalizar se debe tener un sistema de trabajo ordenado en el cual predomine el uso de nomenclatura tanto para los archivos como para cada personaje terminado, así mismo tener en cuenta un sistema de respaldo de datos, para así poder prevenir cualquier inconveniente.

## Referencias

Bernard Baudouin (2012). *Los incas, los adoradores del dios sol*, Barcelona, España: Editorial Vecchi.

Carlo Placencia (2015). *Concept artbook imagine: diseño de personajes*, Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.

Daniel Wade (2005). *Matte painting*, California, USA: Editorial Ballistic.

Héctor Arriola (2007). *Manual interactivo de técnicas de ilustración digital*, Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala.

Herbert Ore Belsuzarri (1998). *Los dioses incas*, Lima, Perú: Editorial tres puntos

Javier García (2009). *Ilustración digital*, Madrid, España: Editorial Ministerio de educación.

Javier López (2006). *Mitos y leyendas latinoamericanas*, México: Editorial Colombia.

Jesús Galindo Trejo (2009). *Arqueo astronomía en américa antigua*, Madrid, España: Grupo Sirius.

Calvo, I. (s.f.). *Character design references*. Recuperado el 11 de febrero de 2018 de <http://characterdesignreferences.com/>

Candill, M. (2009). *Concept art*. Recuperado el 11 de marzo de 2018 de <https://www.vidaextra.com/cultura/vamos-a-dibujar-un-concept-art-tomo-1>

Krossack. (2009). *Dios illapa*. Recuperado el 12 de marzo de 2018 de <http://arteymitoandino.blogspot.com/2009/02/illapa.html>

Maguilaz. (2017). *Dios viracocha*. Recuperado el 12 de marzo de 2018 de <https://www.pinterest.es/pin/541980136398867994/?lp=true>

Ortola (2014). *Diosa Pachamama*. Recuperado el 13 de marzo de 2018 de <http://cenuitica.blogspot.com/2017/01/el-tumi-interpretacion-cenuitica.html>

Pueyrredon. (1818). *Dios inti*. Recuperado el 12 de marzo de 2018 de <https://www.pinterest.com/pin/546765210986565710/>

Reluce (2012). *Dios amaru*. Recuperado el 13 de marzo de 2018 de <http://gonzaloespino.blogspot.com/2012/02/divinos-trinitarios-procesos.html>

Tavares. (2015). *dios quilla*. Recuperado el 13 de marzo de 2018 de <https://www.pinterest.es/pin/342062534179668109/>

## **ANEXOS**

## Anexos

### Anexo 1. Leyenda Inca.



Figura 36. Leyenda inca  
Recuperado de <https://cutt.ly/cybgDDh>



Figura 37. Leyenda inca  
Recuperado de <https://cutt.ly/wybgJPs>





Figura 38. Leyenda inca  
Recuperado de <https://cutt.ly/UybgKbs>



Figura 39. Leyenda inca  
Recuperado de <https://cutt.ly/RybgL8y>

## Anexo 2. Referencias de ilustración.



Figura 40. Estilo de ilustración  
Recuperado de: <https://cutt.ly/lymNzef>



Figura 40. Estilo de ilustración  
Recuperado de: <https://cutt.ly/EymNxLx>



Spit  
Stone

Figura 41. Estilo de ilustración  
Recuperado de <https://cutt.ly/RymNgsA>



by Zuck94  
inspired by Myr SunGuns

Figura 42. Estilo de ilustración  
Recuperado de <https://cutt.ly/hymNjl5>

Anexo 3. Bocetos.



Figura 43. Bocetos



Figura 44. Bocetos