

TFG

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS: EL REY GUESAR

Presentado por Fangning Gou
Tutor: Pérez Esteban, José Antonio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este trabajo fin del grado se presenta el proceso de desarrollo del arte conceptual de un videojuego. Consiste en el diseño de los personajes principales y de un monstruo; está basado en la historia tibetana del *Rey Guesar*.

El rey Guesar, además de ser un personaje, es también el nombre de una epopeya tibetana en la que se describe la heroicidad del Rey Guesar quien derriba demonios para establecer el país en su tierra tibetana.

El objetivo principal del trabajo es poner en práctica y desarrollar las capacidades y habilidades como artista conceptual. Tratando de reflejar todo lo aprendido durante los estudios de Grado: la iluminación, el color, la anatomía, la perspectiva, la visión espacial y el diseño. Además de desarrollar estas capacidades, pretendemos ayudar en la difusión de la misteriosa cultura tibetana.

Por sus características geográficas, el pueblo tibetano está poco comunicado con el mundo exterior, ni siquiera los mismos chinos conocen bien su historia y cultura.

Esperamos que el actual diseño de videojuego pueda construir un puente para la comprensión entre culturas.

PALABRAS CLAVE

Arte conceptual, diseño, videojuegos, preproducción

ABSTRACT

This final degree project presents the process of developing the concept art of a video game. It consists of the design of the main characters and a monster, which is based on the Tibetan story of King Gesar.

King Gesar, in addition to being a character, is also the name of a Tibetan epic in which the heroism of King Gesar is described, knocking down demons to establish the country in the Tibetan land.

The main objective of the work is to put into practice and develop skills and abilities as a concept artist. Also it tries to reflect everything learned during the Degree studies: lighting, color, anatomy, perspective, spatial vision, and design.

In addition to developing these capacities, we intend to help spread the mysterious Tibetan culture.

Due to its geographical characteristics, the Tibetan people have little communication with the outside world. Even the Chinese do not know their history and culture well.

We hope that current video game design can build a bridge for cross-cultural understanding.

KEY WORDS

Concept art, design, video games, pre-production

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero dar las gracias a mis padres. Siempre tomo decisiones inesperadas, pero agradezco en que hayan respetado mis elecciones, así como cuando quise abandonar mi universidad nacional para venirme a España a estudiar Bellas Artes. Gracias por ofrecerme siempre la oportunidad de realizar mi sueño.

En segundo lugar, quiero mostrar mi agradecimiento a mi amiga Imo. En los momentos difíciles, cuando me encuentro indefensa, siempre está para animarme y ayudarme de la mejor manera que pueda.

Gracias a Herzog también. Eres mi modelo para seguir. Siempre me ha dado muchos consejos en cuanto al estudio y la vida. Por primera vez, tengo otros deseos además de convertirme en una gran diseñadora.

Finalmente, agradezco mucho a mi tutor, José Antonio, por guiarme durante todos estos meses, por sus sugerencias y revisiones rigurosas de este proyecto. Sin su ayuda, no habría sido posible completar este trabajo.

Gracias de todo corazón a todos/as.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA
 - 2.1. Objetivos
 - 2.2. Metodología
3. PREPRODUCCIÓN
 - 3.1. El arte conceptual y su proceso
 - 3.2. Referentes
 - 3.2.1. Jinzh (artista conceptual)
 - 3.2.2. God of war (videojuego)
 - 3.2.3. Black Myth: Wukong (Videojuego)
 - 3.3. La idea y *briefing*
 - 3.3.1. Diseño del rey Guesar
 - 3.3.1.1. La descripción
 - 3.3.1.2. Papel personaje
 - 3.3.2. Diseño de Long Nv (hija de dragón)
 - 3.3.2.1. *Background story*
 - 3.3.2.2. La descripción
 - 3.3.2.3. Papel personaje
 - 3.3.3. Diseño de Suosu
 - 3.3.3.1. *Background story*
 - 3.3.3.2. La descripción
 - 3.3.3.3. Papel personaje
 - 3.3.4. Diseño de monstruo (Haiburi o el Dios de Haiburi)
 - 3.3.4.1. Background story
 - 3.3.4.2. La descripción
 - 3.3.4.3. Papel personaje
4. PROCESO DEL TRABAJO PRÁCTICO
 - 4.1. Diseño de personajes
 - 4.1.1. Las documentaciones
 - 4.1.2. Los bocetos
 - 4.1.3. Guesar
 - 4.1.4. Long nv (hija de dragón)
 - 4.1.5. Suosu
 - 4.1.6. El modelo y las tres vistas
 - 4.1.7. La combinación de colores
 - 4.2. Diseño de monstruo
 - 4.2.1. Los bocetos
 - 4.2.2. El modelo y las tres vistas
 - 4.2.3. El color

4.3. Diseño de *props*

- 4.3.1. La daga y espada de Guesar
- 4.3.2. Bola de dragón de Long nv
- 4.3.3. Rueda de plegarias

5. CONCLUSIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Para acotar temporalmente la elección de la temática del presente TFG debo retroceder a hace cuatro años, desarrollando mis estudios en la universidad de Salamanca y sin tener todavía claras mis opciones de futuro. Accidentalmente, abrí un videojuego de tipología “en vivo”; me sorprendieron profundamente los efectos 3D, me cautivó la narrativa y la interacción del videojuego; se trataba del videojuego *What Remains of Edith Finch*.



What Remains of Edith Finch

Antes de este acontecimiento azaroso, mi concepción de videojuego era como *Super Mario Bros*. Por lo tanto, cambió mi percepción del desarrollo de los videojuegos, me abrió una puerta a un mundo nuevo, creativo y de desafío. Después, comencé a seguir y analizar los videojuegos. Estaba fascinada con las ideas y la producción de los mismos. Decidí ser una artista conceptual y participar en la preproducción de un videojuego.

Constituye un reto adicional la elección de *El Rey Guesar* como la base del proyecto. Por un lado, hay pocas referencias en formato libro y no existe ningún videojuego con el Tíbet como fondo cultural. Para comprender la historia de *El rey Guesar*, es necesario comprender la cultura tibetana. Sin embargo, debido a las diferencias de idioma y la escasez de intercambios culturales, hay muchos contenidos en el libro de referencia que no son fáciles de entender para los investigadores no profesionales.

Por un lado, la cultura tibetana es misteriosa. En ella incluye la filología antigua y su religión: el budismo tibetano. Desde el punto de vista histórico, el

budismo tibetano mezcla los conceptos del hinduismo, budismo y *Bön*,¹ formando una cultura única.

Además, la mayoría de la documentación está escrita en tibetano lo que supone una dificultad añadida a la investigación.

Por otro lado, como *El rey Guesar* es una gran epopeya; es difícil y arriesgado borrar o añadir algo a su historia original. Pero el trabajo de diseño pretende ser creativo e innovador y solo copiando miméticamente la historia original no resultaría atractivo a los posibles espectadores-usuarios. Por lo que supone un reto el encontrar un equilibrio entre lo antiguo y lo nuevo.

Sin embargo, debido a mi interés personal, podemos dejar a un lado todas estas consideraciones y reafirmamos la elección final. Estamos convencidos de que la pasión, el amor y la ambición son lo más importante de la producción del videojuego.

Puesto que he ido muchas veces al área tibetana, conozco su historia. Se dice que en el antiguo Tíbet, *Padmasambhava*² predijo una catástrofe del budismo tibetano. Para evitar su extinción, él enterró el tesoro del budismo (*Terma*) y esperó que fuese descubierto por generaciones posteriores. Las *termas* pueden ser textos u objetos y pueden estar escondidas en lugares del plano físico o mental. Las *termas* mentales son textos transmitidos directamente a la mente de la persona elegida. La epopeya *El rey Guesar* es una *terma* mental. Muchos sacerdotes creen que ellos fueron enseñados por Padmasambhava en sus sueños.

La epopeya cuenta la historia del rey Guesar: él derriba demonios para establecer el país en la tierra tibetana. Se dice que hace muchísimos años, las catástrofes naturales y los desastres provocados por el ser humano azotaban las vastas extensiones del Tíbet. Las personas vivían en sufrimiento. Para ayudarlas, Tuiba Gewafa, hijo del dios, fue enviado a la tierra. Aunque no quería ir, no pudo desobedecer la orden.

Nació como el príncipe del Ling con un poder único, como un semidiós. Pero olvidó sus misiones. Posteriormente, fue incriminado por su tío Chao Tong y fue expulsado del país con su madre.

Cuando Guesar estaba decepcionado y angustiado, el *Bodhisattva*³ apareció y le ayudó a recordar sus misiones. Guesar decidió establecer un nuevo país en la pradera. Después, cuando las personas que lo habían expulsado se encontraron con el desastre y le pidieron ayuda, Guesar las acogió. Sin embargo, los días pacíficos no duraron mucho y la gente comenzó a luchar entre sí por el

¹ El Bön: Se trata de una antigua tradición chamánica y animista tibetana anterior a la llegada del budismo.

² *Padmasambhava*: Se trata de un importante gurú budista, reconocido por llevar el budismo al Tíbet, entre otros lugares. Es el fundador de la escuela tibetana de budismo Nyingma y los tantras internos en el siglo VIII.

³ *Bodhisattva*: Un término propio del budismo que alude a alguien embarcado en el camino del Buda de manera significativa.

poder. Él estaba muy decepcionado y se fue del país. Sus gentes se sintieron arrepentidas y esperaron su vuelta.

A los 16 años, Guesar decidió ser el rey del país Ling. Ganó una carrera de caballos y fue entronizado. Después de eso, él utilizó sus poderes extraordinarios para combatir contra los demonios en todo el Tíbet. Él exterminó muchos demonios y la mayoría de la epopeya cuenta sus guerras.

La última parte de la epopeya, que se trata de una parte especial, cuenta que su madre falleció mientras que el rey Guesar estaba combatiendo. Cuando Guesar volvió, encontró que su madre estaba en el infierno. Él quedó enfadado por el juicio injusto. El rey del infierno le dijo que su madre había sufrido por él. Él había matado innumerables vidas y muchas personas de Ling fallecieron por él.

Guesar irrumpió en el infierno y quiso salvar a su madre, pero el infierno ya estaba superpoblado debido a su guerra. No pudo encontrar a su madre. Guesar se dio cuenta de que la guerra había herido mucho a su gente, por lo que pidió a los dioses que ayudaran a todas las almas del infierno para su reencarnación. Hasta aquí, todas las misiones de Guesar se completaron. Después de encomendar el país a su sobrino y advertir a la gente que fuera amable, él volvió al reino de los dioses. La larga epopeya llega a su fin.

La epopeya no sólo cuenta la heroicidad y extraordinarios poderes del rey Guesar, sino que también expresa la crueldad de la guerra y su daño a las personas. Esto es lo que realmente hace que esta epopeya sea única. En el último capítulo de la historia, Guesar comenzó a reflexionar sobre la crueldad de la guerra y aconsejó a la gente que fuera amable. Debido a la existencia de la bondad, él creó un país que es diferente de los anteriores, el que no se derrumba con la partida de Guesar.

Por muchas razones, excepto la gente tibetana, pocas personas conocen la historia, así que esperamos, como se ha indicado, contribuir a la difusión de la epopeya con el diseño del videojuego.

De esta manera, el videojuego es un juego de rol. Hay 3 personajes principales que los jugadores pueden controlar. El trabajo consiste en el diseño de los 3 personajes, el rey Guesar, la hija del dragón y Suosu y el diseño del monstruo de la montaña. Los personajes son luchador, maga y monje respectivamente; debido a sus roles, los jugadores pueden elegir diferente personaje y tener distintos estilos de ataque.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Primarios:

1. Diseñar los 3 personajes principales y un monstruo.
2. Desarrollar mis capacidades y habilidades como artista conceptual.
3. Familiarizarme con el proceso de hacer arte conceptual

Secundarios:

1. Dar a conocer la misteriosa cultura tibetana, tanto al pueblo chino en general como al resto de culturas.

2.2. METODOLOGÍA

El arte conceptual además de ser un proceso creativo, ha de ser también **un sistema lógico y explicado**. Para hacer el arte conceptual, los artistas tienen que seguir sus reglas o pasos. Las reglas son importantes, por un lado, para ellos mismos; los pasos pueden garantizar que no se pierda en sus ideas. Por otro lado, para su equipo, los pasos le dan una oportunidad de comprender las ideas del artista y así puede hacer sugerencias de mejora.

En primer lugar, uno de los pasos más importantes es la investigación del arte y la historia tibetana. Debido a que el proyecto tiene un fondo real, todos los trabajos deben estar en correspondencia con la cultura tibetana real. Por lo tanto, es necesario **investigar las documentaciones** del rey Guesar, el arte, costumbres, geografía, etc.

El segundo punto es **comprender el arte conceptual y su proceso**. Después de determinar el estilo de arte del proyecto, el artista conceptual debería hacer muchos bocetos, probar todas las posibilidades para luego elegir la mejor opción con su equipo de trabajo. Según la elección del equipo, el artista conceptual sigue avanzando a su siguiente paso hasta tener el trabajo final.

Una vez establecida la dinámica del arte conceptual y sus procesos, debemos **buscar referentes**. Estudiamos el diseño de otros artistas, analizamos sus obras y consideramos cómo representar un concepto similar. Asimilamos sus procesos de pensamiento.

Después de estos pasos, se trata de **definir la idea y briefing**. En esta etapa, se aclaran las informaciones claves que construyen los objetos, sus características físicas y espirituales. El trabajo del artista siempre tiene que cumplir con el briefing.

El paso siguiente es **definir el volumen** de trabajo del proyecto. Es importante tener en cuenta el volumen para adecuarlo a la disponibilidad de tiempo y recursos necesarios. Antes de empezar, hay que saber cuáles son sus

responsabilidades y cuáles no. Se hace una lista y horario con la base del volumen del proyecto. En este proyecto, se incluye el diseño de los tres personajes principales y un monstruo.

Acotado el volumen del proyecto, se comienzan a **dibujar los bocetos**. En esta etapa, el artista dibuja sin límites, dibuja y prueba todas las posibles ideas, utiliza diferentes elementos como hemos dicho anteriormente. Después se cotejarán los resultados con el equipo para elegir la mejor opción y seguir.

Hay muchos métodos que se puedan utilizar para mejorar el diseño, en este proyecto, se prefiere **utilizar 3D modeling tool**, 3D Coat o Blender. Con la ayuda de *3D modeling tool*, se ve y edita en el espacio tridimensional siendo más fácil corregir y mejorar el diseño.

Por último, se **exporta a Photoshop para refinar el diseño** y presentar el trabajo final.

3. PREPRODUCCIÓN

3.1. El arte conceptual y su proceso

Cuando hablamos del arte conceptual y se elige como tema del TFG, lo primero es acotar qué es y qué hace. El arte conceptual tiene una historia corta: en la década de 1930, Disney comenzó a usar este concepto, y luego se utilizó cada vez más en la industria cinematográfica y en la industria de los juegos⁴.

Cuando el público piensa en el arte de los videojuegos o las películas, siempre se piensa en los carteles e ilustraciones. Pero éstos no son arte conceptual. Para entenderlo, lo primero que se debe tener en cuenta es que el arte conceptual **existe para resolver problemas en equipo**. El objetivo no es dibujar o pintar, sino establecer los medios de representación. El criterio principal del arte conceptual es si se puede resolver problemas.

*“The job of a concept artist is to help teams solve problems by designing visual solutions”.*⁵

Los artistas conceptuales participan en las primeras fases de desarrollo. Ellos dan consejo de cómo va a ser el juego y su apariencia.

Como se ha indicado, antes de empezar a diseñar, se tiene que definir la idea y briefing. Los artistas lo analizan para tener restricciones, por ejemplo, como el rey Guesar es un rey de antiguo Tíbet, no se puede representar en estilo *Cyberpunk*⁶.

Por lo tanto, después de que el artista entienda cual es el problema para resolver y establecer restricciones, empieza a documentarse y hacer *moodboard*. El *moodboard* además de ser una referencia del artista, es una forma de obtener rápidamente comentarios del equipo a través de las imágenes existentes.

En el siguiente paso se dibujan los bocetos. Los artistas deberían dibujar mucho en esta etapa; una buena idea no es una coincidencia sino el resultado de miles de pruebas. Al mismo tiempo, no es necesario dibujar muy bien, porque en esta etapa a menudo se enfrentan a una situación en la que el equipo les pide cambiar. Si el grado de acabado es alto, será difícil de modificar.

A veces, los diseñadores también se encuentran con la circunstancia de que el diseño parece poder seguir modificándose sin tener un fin. Entonces, para evitar esta situación, se puede usar una técnica llamada “puerta cerrada”. *Consiste en hacer lluvia de ideas, de algo general a algo concreto; se presentan las ideas generales al equipo y con cada ciclo de repetición, se descartan las ideas*

⁴Concept art https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art [Consulta:25 de diciembre de 2020]

⁵ So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art en Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=FqX-UMVTLHI> [Consulta:13 de diciembre de 2018]

⁶ Es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida.

que no funcionan y se amplían las ideas que gustan al equipo. Con este método, las ideas son más concretas y precisas⁷

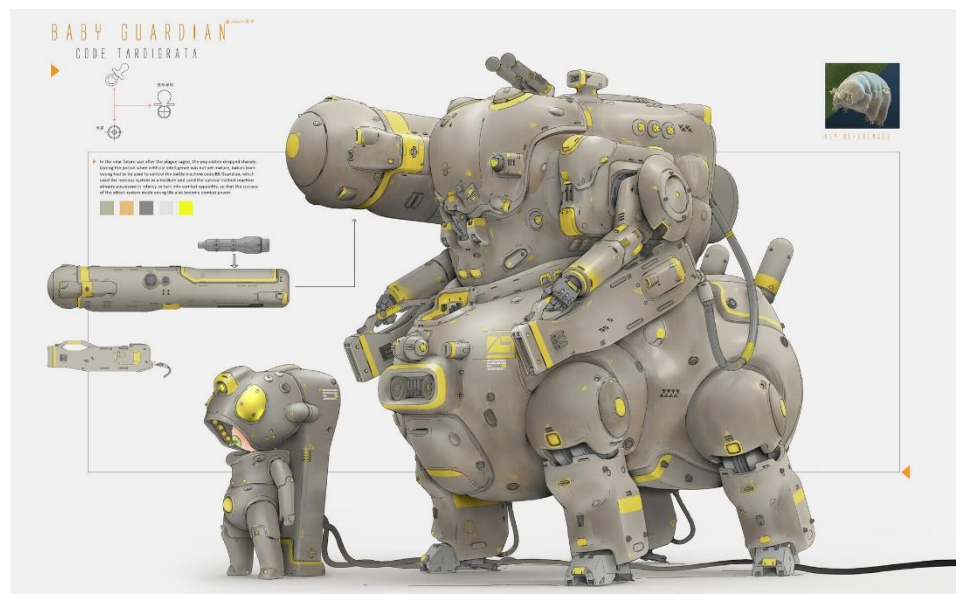
Por último, pero no menos importante, debido a que los artistas conceptuales a menudo trabajan en equipos, necesitan que otras personas de su equipo comprendan sus ideas, por lo que deben comunicarse activamente y consensuar modificaciones con los otros miembros del equipo hasta, finalmente, conseguir el trabajo completo.

3.2 Referentes

El proyecto hace referencia a un artista de concepto y a 2 productos de videojuegos. El artista se llama Jinzh, y los dos videojuegos son God of War y Black Myth: Wukong. Ellos son los artistas y videojuegos que influyen más en el proyecto. En la siguiente parte, se explica por qué se eligieron los tres como referentes.

3.2.1 Jinzh (artista conceptual)

Trabajó como un artista de concepto en EA (*Electronic Arts*) en los Estados Unidos, diseñador de conceptos senior de NetEase, principalmente involucrado en proyectos de la serie StarWars: BattleFront, Star War: RagTag, EVE, Total War: Warhammer, Diablo, etc.



Jinzh: *Baby Guardian-Tardigrata*, 2019

⁷ So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art en Youtube

<<https://www.youtube.com/watch?v=FqX-UMVTLHI>> [Consulta: 13 de diciembre de 2018]

Él no solo es un diseñador, también es profesor; y fue precisamente él quien me introdujo al mundo del diseño, enseñándome el pensamiento de diseño, el acercamiento sistemático de diseñar personajes y de escenas. También me enseñó cómo utilizar el programa 3D, siendo un apoyo eficiente de mi diseño. No solo me ha dado herramientas y acercamiento al diseño sino también me ha explicado su estética y lógica.

A través de su curso, aprendí a percibir el videojuego desde el punto de vista de un diseñador y cómo evaluar y analizar los diseños de otras personas.

Después de una investigación constante, pude descubrir que muchos diseños, a pesar de que el fondo cultural y el *briefing* del proyecto son muy diferentes, la lógica interna es la misma. La teoría de Jinzh me ha beneficiado mucho para aprender de otros excelentes trabajos y aplicarla a mi propio diseño.

En la siguiente parte, se explica cómo me inspiré de God of War y Black Myth: Wukong

3.2.2 *God of War (videojuego)*

Es un juego de acción y aventuras desarrollado por Santa Mónica Studio y publicado por *Sony Interactive Entertainment* (SIE), y la octava entrega de la serie God of War, la octava cronológicamente y la secuela de God of War III de 2010. A diferencia de los juegos anteriores, que se basan libremente en la mitología griega, esta entrega tiene sus raíces en la mitología nórdica, y su mayoría está ambientada en la antigua Escandinavia, en el reino de Midgard. Por primera vez en la serie, hay dos protagonistas: Kratos, el ex dios griego de la guerra que sigue siendo el único personaje jugable, y su hijo Atreus. Tras la muerte de la segunda esposa de Kratos, madre de Atreus, viajan para cumplir su deseo antes de la muerte de esparcir sus cenizas en el pico más alto de los nueve reinos. Mientras tanto, Kratos mantiene su turbulento pasado en secreto para Atreus, quien desconoce su naturaleza divina. A lo largo de su viaje, se encuentran con monstruos y dioses del mundo nórdico.

Durante el periodo de educación a su hijo Atreus, Kratos poco a poco controla su ira, en el camino, trata a Atreus como un padre responsable, quien no quiere que su hijo cometa el mismo error que él cometió.

Los jugadores pueden percibir cómo Kratos ha cambiado mucho, no sólo respecto a su figura y su edad, sino también su carácter. Más del god of war, ahora es el padre de Atreus, quien quiere proteger a su hijo.

Por un lado, la nueva historia de aventuras de God of War me atrajo profundamente, la misteriosa mitología nórdica, la enorme serpiente del mundo, estos *settings* me fascinan mucho. Por otro lado, tiene muchas similitudes con el rey Guesar, por ejemplo, ambos se basan en mitos y epopeyas, sus protagonistas tienen poderes extraordinarios y son semidioses. Así que considero que God of War proporciona una experiencia excelente para el proyecto.



Santa Mónica Studio: *God of War*, 2018

ASPECTOS APRENDIDOS DE ESTE VIDEOJUEGO:

1. ¿Cómo reflejar la sensación cultural y misteriosa en el diseño?

1) disposición de formas geométricas: En la antigüedad, la forma de decoración era relativamente simple. Por lo general, las personas usaban formas geométricas simples para repetir la disposición con el fin de desempeñar un papel decorativo. Esto se refleja en el hacha y el borde del cinturón de Kratos.

2) Animales y tótems: El culto a la naturaleza llevó a los antiguos a crear tótems. Al mismo tiempo, debido a que las letras se estaban todavía desarrollando y la forma de la expresión era muy básica, los antecedentes también utilizaban imágenes para expresar historias, como cosecha, viento y lluvia, etc. Cabe destacar como las imágenes que representan la historia de Dios en God of War son muy simples y la forma de representar es muy sencilla.

3) La escritura antigua ¿Imagina cómo es el proceso de transformar en alfabeto inglés toda la escritura antigua? Su misterio se rebaja. Muchos pueblos antiguos tenían sus propios alfabetos. La sensación de desconocimiento y lejanía que es causado por esta incomprensión los hace misteriosos y antiguos. Por ejemplo, el texto tallado en la puerta de la casa de Kratos.



El hacha de Kratos



la puerta de la casa de Kratos

2. ¿Cómo representar la personalidad y el estado físico del personaje a través del diseño de personajes?

1) La primera sensación que tienen los jugadores al jugar a God of War es que Kratos está envejecido. Se percibe por sus músculos flojos y las arrugas en su piel, así como ejemplos en que utiliza mucha fuerza para cortar un árbol. Todo refleja que su condición física es diferente que las generaciones anteriores. Kratos ya no es un Dios invencible, él es viejo. Sin embargo, su armadura y su hacha de batalla muestran que todavía es un guerrero feroz. Se supone que el

buen diseño del personaje puede proporcionar al jugador una correcta información.

2) En comparación con el vestuario de la obra anterior, el traje del protagonista ha agregado el elemento de pieles de animales, porque la ubicación de la historia ha cambiado de Grecia al frío norte de Europa. Su ropa está hecha de cuero, lino, pieles de animales y metal. La vestimenta de los personajes es acorde con la ubicación geográfica y las condiciones climáticas de la historia.

2. ¿Cómo mantener la unidad de estilo en el diseño dentro de una serie?

1) El proyecto normalmente no es solo para un objeto, sino suele ser una serie. Por lo tanto, es muy importante garantizar la unidad del diseño. En el videojuego God of War, lo primero que se puede prestar atención es la unidad de materiales. Los materiales de vestimenta de los personajes son unidades e incluso los materiales de los *props* están relacionados

2) No solo la similitud de materiales, sino también la forma de corte es parecida. Es decir, el estilo de ropa. Al juntar la imagen del hijo y del padre se puede ver claramente la conexión. Vendas, tiras de tela rotas y la dirección de la atadura de la cuerda. todos los elementos están relacionados.

3) la serie de color: No es necesario utilizar el mismo color para reflejar la correlación, pero lo más básico es que su *brightness* y *saturación* son cercanos. Si la diferencia de color es demasiado grande, será difícil ponerlo en mismo proyecto.

3.2.3 Black Myth: Wukong (videojuego)

Siendo un país consumidor de videojuegos, China todavía no ha publicado ningún videojuego de *triple A*⁸. Por eso, el video de Wukong que subió por Game Science, la compañía de videojuegos, llamó mucha atención a los jugadores chinos. Mucha gente tiene grandes esperanzas en Wukong, incluso lo llaman “la luz de la producción nacional”.

Sin embargo, el videojuego aún no se ha lanzado. El diseñador solo emitió un video de demostración. La razón por la que emitieron sólo el video es por falta de personal. Esperaron que más personas con ideas brillantes puedan unirse a ellos. Pero lo que no esperaban era que antes de venir los nuevos, ya había grandes compañías de juegos como Tencent y NetEase tratando de socavar la base de su compañía.

⁸ es una clasificación informal utilizada para los [videojuegos](#) producidos y distribuidos por una distribuidora importante o [editor importante](#), típicamente teniendo *marketing* y desarrollo de alto presupuesto. El desarrollo de un juego AAA está asociado a un riesgo económico alto, por lo que requiere niveles altos de ventas para obtener rentabilidad.



El diseño de Atreus

La realidad es muy cruel. Muchas compañías chinas no están dispuestas a correr el riesgo de hacer videojuegos de alto costo. Aunque son capaces, no están dispuestas a hacer juegos *triple A*. Todo lo que piensan después de ver el video de Wukong es obstruirlo. Esto también refleja que atractivo y emocionante es el video.

En todo caso, el Wukong todavía tiene un largo camino por recorrer.



Game science Black Myth: Wukong 2020

Wukong es un nombre muy significado para los chinos, es un personaje de la historia: *Viaje al Oeste*. Es una obra china acerca del monje Xuanzang donde el protagonista hace amistad con tres inmortales: un mono llamado Sun Wukong, un duendecillo de agua llamado Sha Seng y un cerdo llamado Zhu Bajie. Todos juntos viajan a la India para recuperar los sutras sagrados y juntos enfrentan dificultades a lo largo del camino

Wukong desempeña un papel importante en la historia. Es fuerte, poderoso, orgulloso y presuntuoso. Es un símbolo que rompe los prejuicios mundanos y todos los estereotipos, de forma que construye su propio camino. Él es valiente, es el ídolo de corazón de muchos niños chinos. El equipo de producción del Black Myth Wukong también tiene un gusto especial por él, por lo tanto, Wukong fue elegido como tema del juego.

Además de ser un videojuego que alberga mucha esperanza, su historia epopeya y los diseños que fueron lanzados por el director son muy buenas referencias. A través de sus dibujos de diseño, quiero explorar los siguientes temas

ASPECTOS APRENDIDOS EN ESTE VIDEOJUEGO:

¿Dónde están los focos de diseño?

El diseño tiene puntos focales, hay partes que deben enfatizarse y hay partes resumidas, los puntos focales guían la vista de los espectadores. Si los detalles del diseño se distribuyen uniformemente, el foco desaparecerá. En los diseños de Wukong, la cintura, la muñeca, el escote de los personajes se convierten en el foco de atención del diseñador.

¿Cómo expresar los puntos focales?

Con las diferencias de detalles, diferencias de volumen, diferencias de posición y diferencias de color.

La relación entre materiales

El diseño del vestuario del personaje suele ser una combinación de múltiples materiales. Esta combinación de múltiples materiales le brinda muchas posibilidades. Los materiales se pueden dividir en dos tipos: blandos y duros. Hierro, cobre, madera, jade, dientes de animales, etc. son duros. Los materiales blandos son como pieles de animales, cuero, lino, seda, etc. suelen ser materiales blandos en contacto con el cuerpo, y los materiales duros se envuelven en el exterior.

Los diseñadores también deben considerar la conexión entre los objetos. Por ejemplo, el cinturón de Wukong está anudado con una tela suave que cubre la armadura dura que se encuentra debajo, pero en God of War, la coraza del protagonista está conectada por un cinturón. Al mismo tiempo, el arma de Wukong, el bastón mágico, puede hacerse más pequeño y retraerse en sus oídos, pero el arma del God of War es un dispositivo montado en herradura en el cinturón en la parte posterior que puede sostener su hacha. Estos detalles muestran la racionalidad del diseño.



Black Myth: Wukong, el diseño de monstruo.

3.3 la idea y *briefing*

3.3.1 *Diseño del rey Guesar*

3.3.1.1. La descripción

Aunque la epopeya cuenta toda su vida, el proyecto solo presenta su juventud. En el trabajo, Guesar es un chico gallardo, apuesto y fuerte. Nace como un semidiós, es bueno montando a caballo y en tiro con arco.

Tiene el pelo negro y largo, cara típica tibetana. Lleva siempre pendientes, como él es el príncipe, por lo que sus decoraciones son finas y elegantes. Para resistir el frío, su túnica está hecha de pieles de animales y tela gruesa.

Le gusta mucho sonreír, tiene un carácter abierto y una bondad suprema, ayuda siempre a las personas así como a los animales. Por su bondad, algunas veces se siente desesperado por su codicia y estupidez pero nunca los abandona.

3.3.1.2. Papel personaje

Nombre	Guesar
Edad	16
Genero	Hombre
Definición de rasgo faciales	Cara ancha, cejas gruesas
Etnicidad	Humano- una de las etnias reales
Tipo de cuerpo	Normal, 170 cm 68 kg,
Salud	Buena
Ropa	La túnica de pieles de animales y tela gruesa, decoraciones con joyas elegantes
Accesorios	Pendiente, cinturón y collar
Props	vajra ⁹
Misión u objetivo	Establecer el país Ling y matar los demonios
Característica Positiva	Carácter abierto, amable
Negativa	Algunas veces se siente perdido por la brecha entre el ideal y la realidad
Gustos	Montar a caballo, tiro con arco con amigos
Aversiones	Enfrentar el lado feo de la naturaleza humana.

3.3.2. Diseño de Long Nv (Hija de Dragón)

El Dragón es un animal mitológico y legendario de China; es divino y misterioso tanto para el pueblo chino general como para los tibetanos. Se dice que la madre de Guesar es la hija de dragón en la epopeya. Para que se presente más la mitología china, se pone la hija de dragón como una protagonista, la compañera que ayuda a Guesar a someter los demonios.

3.3.2.1 Background story

Long Nv es una genio de la familia del dragón, posee un poder mucho más fuerte que el de sus compañeros desde que era pequeña. Por lo que es orgullosa y arrogante con los elogios de los demás. Más tarde, comete un grave delito por su orgullo propio. El rey dragón la expulsa como una pecadora siendo uno de sus cuernos cortado como castigo. De modo que pierde un cuerno y su familia.

Tiempo más tarde, Guesar le acoge. Durante el proceso ayuda a Guesar a someter a los demonios. Ella reflexiona sobre sí misma constantemente, siendo un momento destacado cuando en la guerra con el demonio Lu Zan, se sacrifica para proteger a los ciudadanos de Ling. Finalmente, al confesar sus pecados, su cuerno vuelve a crecer y sus pecados son redimidos.

3.3.2.2. La descripción

⁹ vajra (o dorje en tibetano): un arma ritual que simboliza las propiedades de un diamante (indestructibilidad) y un rayo (fuerza irresistible).

Long Nv, aunque parece una niña de unos 6 años, en realidad es más mayor. Esto es porque la raza de dragón crece más lento que el ser humano.

Tiene unos ojos maravillosos y el pelo largo. Su vestido está decorado por joyas de colores vivos.

Ella es elocuente e inteligente, nunca pierde ningún debate. Es orgullosa pero sigue siendo una niña pura y buena en esencia. Con la ayuda de Guesar, empieza a considerar a los demás.

3.3.2.3. Papel personaje

Nombre	Longnv
Edad	8
Genero	Mujer
Definición de rasgo faciales	Ojos maravillosos
Etnicidad	Dragón
Tipo de cuerpo	pequeña, 120 cm 28 kg,
Salud	buena
Ropa	Vestido corto y decorado con piedras de colores vivos
Accesorios	pendiente, collar
Props	bolas de dragón.
Misión u objetivo	hacer crecer sus cuernos
Característica Positiva	carácter abierto, inteligente, elocuente
Negativa	orgullosa
Gustos	Las piedras preciosas
Aversiones	cuidar a los demás

3.3.3. Diseño de Suosu

3.3.3.1 Background story

Suosu es un personaje cuyo físico se caracteriza por ser alto y delgado. Es un monje joven que solo tiene 17 años. Durante esos 17 años, vivió con su maestro en las montañas. Debido a que casi nunca se comunica con la gente, Suosu es tímido y no es muy bueno hablando. Un día, su maestro recibe la guía de Gurú Padmasambhava en sus sueños y le dice que busque Ling, donde el rey Guesar ha construido un paraíso donde descansará el maestro en su vida más allá. Por lo que el maestro lleva a Suosu al Ling y vive en el templo que Guesar había construido especialmente para los monjes.

El maestro y Suosu fueron los primeros monjes que llegaron al templo. No mucho después de su llegada, el maestro fallece. Guesar acompaña a Suosu para incinerar al maestro.

Durante toda la vida de Suosu, ha estado con el maestro siempre y pudo aprender la palabra mágica¹⁰ de manera que puede comunicarse con todas las vidas del mundo. También puede convocar a poderosos dioses demoníacos. Sin embargo, su corazón está confundido: no entiende porqué aprende la magia.

Vivieron su maestro y él durante sus diez años más felices entre las montañas. El maestro es su única familia, por lo que estaba muy triste cuando falleció. Se siente perdido por el futuro. No sabe qué puede hacer con su poder. Después de eso, Guesar le ayudó a incinerar a su maestro. Suosu se quedó convencido y derrotado por la certeza y su confianza en sí mismo de Guesar y decidió seguir a Guesar para encontrar el significado de su poder.

3.3.3.2. La descripción

Se viste con una túnica roja que es demasiado ancha. Se afeita el cabello y está descalzo, sosteniendo la rueda de oración que le dejó su maestro. Vivió una vida muy simple. Es un joven tímido, gentil, porque tiene la palabra mágica, por lo que para evitar lastimar accidentalmente a otros, habla poco.

3.3.3.3. Papel personaje

Nombre	Suosu
Edad	17
Genero	Hombre
Definición de rasgo faciales	Los patrones se pintan alrededor de los labios, ojos tiernos
Etnicidad	Humano, una etnia real
Tipo de cuerpo	Delgado, 180 cm 65 kg,
Salud	Desnutrición
Ropa	Una túnica roja que es demasiado ancha.
Accesorios	Cuerda roja en muñeca y tobillo.
Props	La rueda de oración
Misión u objetivo	Encontrar el significado de su poder
Característica Positiva	Tierno y amable
Negativa	Tímido
Gustos	Meditación
Aversiones	Comportamiento cruel

3.3.4. *Diseño de monstruo* {Haiburi o el Dios de la Montaña Haiburi}

¹⁰ Los poderes místicos moran en las palabras y los nombres

En la Cultura Tradicional China, había muchas historias sobre el Dios de las Montañas. Los antecedentes dieron personalidad a las montañas e imaginaron que eran dioses, especialmente en el Tíbet.

Debido a que el Tíbet en sí es un lugar con muchas montañas empinadas. Los tibetanos pastan y cazan en el propio terreno, de forma que, sus comidas vienen de las montañas. Por lo tanto, los tibetanos creen que las montañas son dioses, que tienen sus espíritus y personalidad. Los Dioses de Montañas pueden cambiar libremente el clima y determinar la cosecha del pueblo. Debido a la frecuente ocurrencia de desastres naturales en las áreas montañosas, los pueblos piensan que los Dioses de las Montañas están irritados.

En esencia, los Dioses de las Montañas son neutros, no les gustan ni odian a los humanos.

Teniendo en cuenta la cultura del Dios de las Montañas, se elige al Dios de la Montaña Haiburi como el monstruo que se va a diseñar.

3.3.4.1 Background story

La Montaña Haiburi, se dice que es el lugar de nacimiento de la cultura tibetana. Es rico en recursos naturales, por lo que se ha convertido en un lugar donde compiten humanos y monstruos. Hubo entonces una guerra fuerte y murieron miles de personas. Al terminar la guerra, una gran cantidad de sangre contaminó la tierra, por eso, despertó y enfureció por completo al Dios de la Montaña. Haiburi rugió y mató a todos, demonios y humanos, para que nadie entrara a las montañas. Desde entonces cayó como un dios maligno.

3.3.4.2. La descripción

El cuerpo del Haiburi es enorme y pesado, hecho de piedras y vegetación, es poderoso e irritable. Habla un idioma que nadie entiende. Está en sueño generalmente, pero una vez que sea despertado por los intrusos, se levanta del bajo suelo y mata a las personas o demonios que hayan irrumpido en la montaña. Su rugido puede provocar un ataque a distancia.

3.3.4.3. Papel personaje

Nombre	Haiburi, Dios de la montaña Haiburi
Edad	Más de mil
Genero	No tiene
Definición de rasgo faciales	Cubierto por árboles y pierdas
Etnicidad	Había sido un dios, pero se ha convertido a un demonio
Tipo de cuerpo	grande, fuerte, su cuerpo es construido por árboles y pierdas.

Misión u objetivo	Proteger la montaña
Característica	irascible

4. PROCESO DE TRABAJO PRÁCTICO

4.1. Diseño de personajes

4.1.1. Las documentaciones

Todas las fantasías tienen su base de la realidad, el primer paso antes de diseñar, se trata de buscar las documentaciones. Se puede dividir en varios tipos: textos escritos, imágenes y videos. En los textos, se ha investigado el libro de El Rey Guesar que cuenta la historia por los sacerdotes y la otra es una novela contemporánea donde se vuelve a contar esa historia con la visión moderna. A través de este libro, se puede comprender la leyenda de Guesar de manera más completa y pensar en cómo recrearla. Al mismo tiempo, no solo se presta la atención a la epopeya, sino también la historia tibetana, budistas tibetanos, mitos y leyendas, etc. En la imagen, se centra en los vestuarios, joyas y *thangkas*¹¹ tibetanos. Los vestuarios tibetanos son muy distintivos. Debido al clima, los tibetanos usan abrigos gruesos y se quitan una manga cuando hace calor. A través de la observación, se puede encontrar que los tibetanos suelen utilizar colores brillantes y vivos para la decoración. A través de los vídeos, pude aprender sobre el Tíbet y sus diferentes poblaciones.

El proceso de buscar las documentaciones sentará una buena base para el proceso de diseño posterior, especialmente la creación de *moodboard*

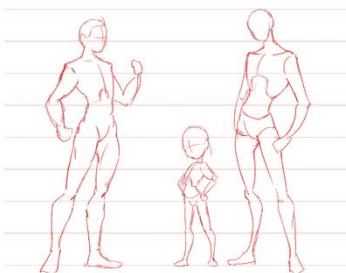
4.1.2. Los bocetos

En la segunda fase, se comienza a hacer los bocetos, como se ha dicho antes, el trabajo del arte conceptual tiene que seguir el briefing. Los artistas deben analizar sus directrices antes de dibujar. Por lo tanto, se extraen las informaciones más básicas, así como la edad, la estatura, el peso, y una palabra que resuma su personaje. en base a las informaciones se dibujan las proporciones de cuerpos asignándoles una pose básica. Se cree que usar una pose que coincida con las características del personaje ayudará a los bocetos posteriores, así que usé la pose en la figura.

Este dibujo no solo sirve para ver la proporción del cuerpo de los personajes, sino también comprende la relación entre los tres personajes, de modo que el diseñador y el equipo tienen una idea preliminar de su imagen.



Alai: EL Rey Guesar, 2009



La proporción de personajes:
Guesar, Longnv y Suosu

¹¹ es un tapiz o bandera budista, de seda pintada o bordada. Suele colgarse en monasterios o altares familiares y ocasionalmente es llevado por los monjes en procesiones ceremoniales religiosas.

4.1.3. Guesar

Una vez se tenga la proporción, el proyecto comienza por el diseño del cuerpo, rostro y peinado, en esta etapa el color no está involucrado.

A través del briefing, se expone una comprensión más específica de la imagen de Guesar, que le da palabra claves y se crea un *moodboard* (un príncipe, un joven fuerte, firme y valiente).

La figura:

Como cualquier guerrero, suele tener un ataque a corta distancia o cuerpo a cuerpo. Así que su cuerpo es fuerte y alto, pero no está exagerado hasta el grado de un *berserker* o un tanque.

El rostro y peinado:

El diseño se representa en la medida de lo posible para conservar las características de los tibetanos.

La característica más impresionante del rostro tibetano es el rostro robusto y ancho, y la mejilla roja, al tiempo espero resaltar sus cejas y nariz, que refleja su valentía.

Su largo cabello trenzado detrás de su cabeza, revelando una frente amplia.

Vestimenta:

Primero, dejé a un lado el cuerpo del personaje diseñado y diseñé la ropa del personaje desde cero. De acuerdo con las características del personaje, elegí usar un cuadrado como la forma básica para el diseño de la ropa. Primero los diseños son simétricos pero luego cambian a una forma asimétrica.

En esta etapa, se piensa que los focos del diseño son la cintura, la correa del hombro y el foco secundario es el dobladillo de la ropa. Después se utilizan patrones complejos para expresar la decoración de los trajes tibetanos.



El diseño de la figura, el rostro y peinado de Guesar



el primer diseño y el corregido

El Corregido:

A través de las sugerencias del tutor, se corrige el rostro, el vestuario y la pose.

En el último diseño, Guesar tiene adornos de escritos tibetanos en la frente, lo que le da un aspecto más de cultura tribal.

La armadura de sus hombros está decorada con el cráneo de un yak. El yak es una criatura muy importante en el Tíbet. Proporcionó alimento y ropa a los tibetanos. Es la criatura más familiar del pueblo tibetano. Aunque tiene cuernos afilados y un fuerte poder de ataque, tiene una personalidad suave y no suele atacar a las personas. Su mansedumbre y fuerza encajan con el carácter de Guesar.

Hada (como seda) está envuelto alrededor de su brazo, y *el mantra de seis* (un mantra budista) estaba escrito en Hada, por lo que el ataque con su mano derecha tiene una restricción muy poderosa sobre los demonios.

En comparación con la primera versión del diseño, esta modificación ha reducido algunos detalles del diseño, porque con demasiados detalles se pierde el foco y la sensación de cultura tribal.

4.1.4. Long nv (hija de dragón)

Como criatura de fantasía, nadie sabe cómo es la hija del dragón, por lo que tiene un alto grado de libertad en el diseño del cuerpo. Se refiere al trabajo de una artista que es buena para hacer animales en la leyenda china, se añaden cuernos de dragón. Además, la forma de sus orejas se hizo más afilada. Sus brazos y piernas se parecen más a los animales que a los humanos. Tiene garras afiladas que son también muy poderosas.

Ella parece una niña de unos seis años. Tiene una cara redonda, ojos brillantes y cejas con forma de cuernos de dragón, que también es una de sus características. Después de modificar constantemente su rostro y rasgos faciales, se elige el más adecuado para combinar con el cuerpo y luego se hacen ajustes.

Después de determinar el cuerpo y la cara, se comienza a diseñar los cuernos. Cómo distinguir los cuernos del dragón de los cuernos de otros animales es también uno de los enfoques de mi pensamiento.

Al final, se planteó diseñar peinados, en las fotos se puede ver que todas las niñas tibetanas tienen el pelo largo, se decoran el cabello con piedras de varios colores o adornos dorados y plateados para celebrar las fiestas tibetanas.

En el boceto final, se concreta un diseño en el que hay muchas decoraciones en el cabello de hija de dragón, los adornos de oro y plata colgados alrededor de sus cuernos para expresar su exquisitez y hermosura. Su cabello está tejido en muchas trenzas pequeñas y la diadema está pulida con copos de oro. Cuando baila, se origina un sonido nítido.

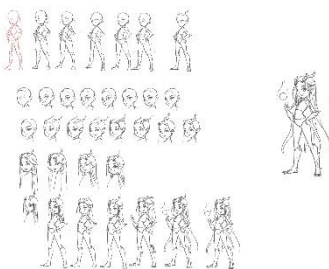
Vestuario:

Entre las formas básicas de redondo, cuadrado y triángulo, el triángulo está más acorde con las características vivaces de la niña dragón. Se representa en rombo, una variante del triángulo, como formas básicas de la ropa.

Al principio no se puede imaginar su imagen. Así que se dibujan algunos bocetos para considerar cómo se comportaría en la batalla. Durante este proceso, gradualmente se aparecían algunas ideas, así que se comienza a



Zhelong Xu: a chinese dragón,2020



El diseño de su cuerpo y peinado

diseñar el rombo y luego se repite el proceso de cerrar la forma, como se ha dicho antes, por lo que el diseño se desarrolla desde lo simple a lo complejo.



El boceto final de Long nv

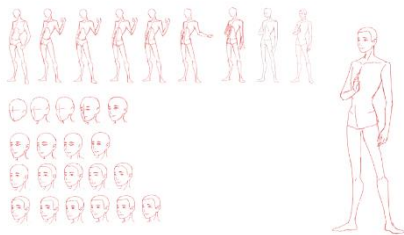
Su ropa está hecha de seda preciosa y decorada con piedras preciosas para expresar su dignidad como la hija del dragón. Se acorta su vestido por encima de la rodilla, que contrasta con sus mangas largas, también se ve la decoración de sus piernas que se trata de una parte importante de su diseño. El dobladillo de la falda y la decoración en las piernas se refieren a las nubes auspiciosas, se trata de la leyenda que dice que el dragón tiene la capacidad de controlar la lluvia y volar.

Al mismo tiempo, esta decoración tiene una aportación de velocidad o poder de ataque. Por un lado, la falda corta es vivaz en su apariencia y, por otro lado, también es el desempeño de su alta movilidad. Como una maga, puede usar la magia, pero su habilidad física también es muy fuerte, porque es un dragón. El ataque con su pierna también puede dañar seriamente al enemigo.

4.1.5. Suosu

Diseño de la cara y el cuerpo:

Según el briefing, Suosu es una persona tímida y amable. Por lo tanto, la pose original no está bien, se prueba otras poses y la pose de monje es la última elección.



La pose y el rostro de Suosu

El vestuario:

Es difícil diseñar el vestuario de un lama porque la gente conoce su apariencia. Se utilizó casi un día entero estudiando y pensando en cómo hacer que este personaje pareciera a un Lama. Esta idea hizo imposible hacer cambios en los trajes de lama reales.

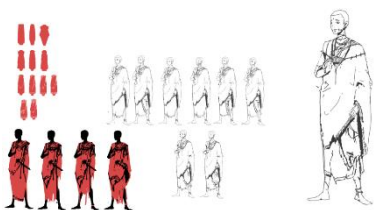
Pero al día siguiente me di cuenta de que había un problema con mi enfoque. Primero que nada, esto es un juego, y la historia pasó hace cientos de años. Es completamente normal que el vestuario de Suosu sea diferente al lama actual.

En segundo lugar, que se trata del punto más importante, el lama no es todo Suosu, este es solo una de las muchas características de él.

Además de ser lama, es un joven tímido y amable, tiene la palabra mágica y un gran poder, pero trata a las personas normales con amabilidad. Nunca abusé de su poder (esto es muy diferente de Longnv)

Así que se agrega a sus palabras clave: la restricción, la palabra mágica y la vida dura.

La decoración de espinas y la decoración en su rostro le recuerdan que las personas más poderosas deben controlarse a sí mismo. Debido a años de dura práctica en montaña, también su túnica está desgastada.



El vestuario de Suosu



Boceto final de los personajes

4.1.6. El modelo y las tres vistas



El modelo de Suosu

El propósito de modelar es obtener un efecto de observación completo de diseño. En comparación con el boceto del diseño inicial, el efecto de modelo y las tres vistas jugarán un papel más importante en el desarrollo posterior del juego.

Los programas utilizados en el proyecto son *3d coat* y *Photoshop*. El proceso consiste en hacer primero un modelo 3d del personaje en *3d coat* bajo la guía de los bocetos, y luego copiar las tres vistas del modelo 3d en *Photoshop* para hacer tres vistas en 2d.

Presentar la herramienta de modelado. En comparación con los métodos de modelado de *Blender* y *Maya*, *3d Coat* utiliza *Voxel (volumetric) sculpting*. Su ventaja es su rapidez aunque no es tan preciso como el *mesh*. Este problema, más tarde, causó ciertas dificultades al dibujar tres vistas.

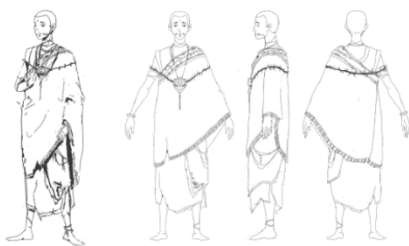
Parte de su cuerpo ahora se puede resolver colocándolo en un espacio tridimensional. En el modelado, la estructura de la figura es clara, y se ve el efecto completo.

Una vez completado el modelado, se la convierte en tres vistas en *Photoshop*.

4.1.7. La combinación de colores

Los colores de la ropa tibetana son muy brillantes y la combinación de colores también es muy atractiva. Por lo general, los tibetanos eligen ropa oscura para resaltar las preciosas gemas.

Los trajes de Guesar y Longnv son de color cián oscuro y están decorados con hilo de seda dorado en los puños. Esto hace que los disfraces sean más refinados. Al mismo tiempo, el dobladillo de la falda de Dragon Girl tiene un color degradado. Esta idea proviene del lago Qinghai y el cielo estrellado.



Las tres vistas de Suosu

Para la ropa del Suosu, básicamente se utiliza la coincidencia de colores del Lama de la realidad. Elegí el rojo brillante y el amarillo. Aunque se prueban algunos otros colores, al final la elección es el color original porque se apreció que no E



color de Guesar

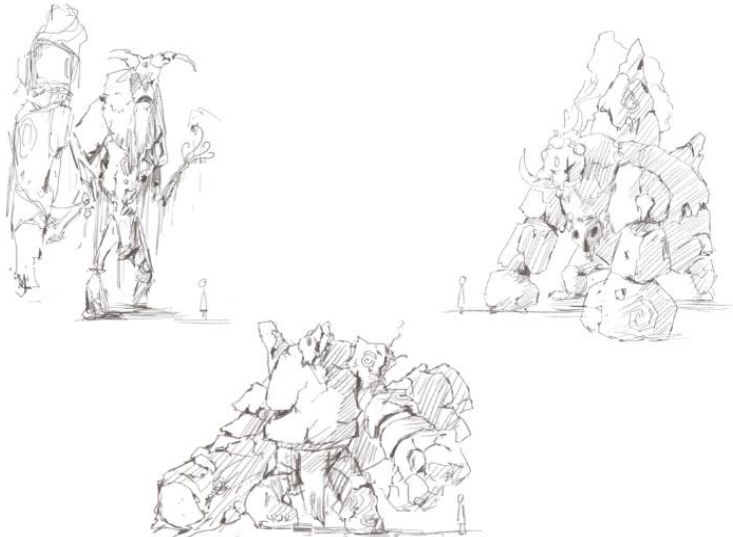
funcionaba si se cambiaban la combinación de colores; esta combinación de colores un símbolo de Lama de Tíbet.

4.2. Diseño del monstruo

4.2.1. Los bocetos

Según la información, se aportan tres grupos de palabras clave para el monstruo:

1. viejo y Delgado. 2. fuerte, parecido a un animal. 3. enorme y pesado.
- Se crean 3 diseños basados en estas palabras clave.



Los bocetos del monstruo Haiburi

El diseño del monstruo es una combinación de varias características de animales o plantas. En el primer diseño, tiene cuernos de oveja. Los bigotes de los árboles cuelgan como una barba, y sus manos son como enredaderas que pueden levantar una roca para atacar.

El segundo tipo es el gigante de piedra, que agita rocas. El cuerpo enorme no es flexible pero es muy poderoso.

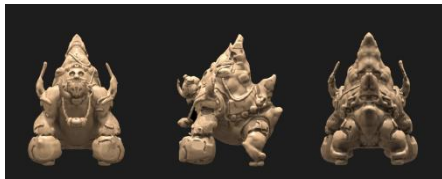
El tercer tipo, combina las características de un jabalí para reflejar su agresividad. En su espalda hay tres colinas con plantas que crecen de las piedras. Cuando está enojado, golpea violentamente el suelo causando un ataque a distancia.

Al final, elegimos el tercer diseño, porque se ajusta mejor a la descripción del monstruo de la montaña. Para modificar, se exageraron los picos de las montañas en su espalda y se agregó información de texto antiguo para hacerlo más exótico.

4.2.2. El modelo y las tres vistas

Una diferencia entre el diseño del monstruo y el personaje es que el personaje tiene un estándar de referencia, no importa cuán alto, bajo, gordo o delgado, sigue siendo una forma humana, pero la forma del monstruo está completamente determinada por el artista. Además de la parte visible del boceto, el diseñador debe decidir cómo es la parte invisible. Por lo tanto, la dificultad de construirlo en espacio 3d es más obvia que el de 2d. A través del modelado

Para hacerlo más malvado y más acorde con las características del dios caído, se pone tres ojos en la cara y una ramita carbonizada que sobresalía de la boca. Luego, basándose en el modelo, se dibujan tres vistas.



El modelo y las tres vistas de Haiburi

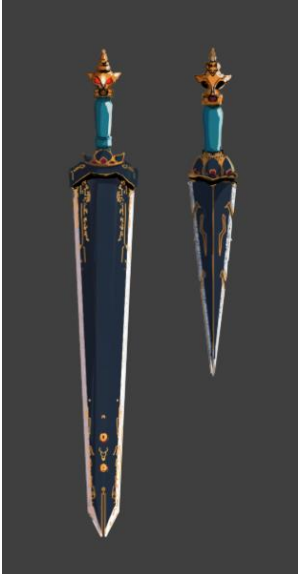
4.2.3. El color

Como es el monstruo de la montaña, su cuerpo está compuesto por tierra rocosa y una pequeña cantidad de plantas, por lo que su color principal es el color de la tierra. Después de repetidos intentos, la elección es la última prueba de color.

4.3. Diseño de props

4.3.1. La daga y espada de Guesar

La suposición inicial fue que el arma del rey Guesar era la Vajra, que era un arma ritual budista diseñada para matar demonios. Se encaja con la identidad de Guesar. Sin embargo, había problemas con este diseño. Como se ha posicionado a este personaje como un guerrero, la Vajra es demasiado pequeña



La daga y espada de Guesar

para él (del tamaño de una daga). Es más adecuado para asesinos. Entonces se va a modificar.

La inspiración proviene de las antiguas novelas chinas. Cuenta la leyenda que hay un arma que es muy liviana en las manos del usuario, pero pesará muchísimo cuando golpee al enemigo. Además, dice que el arma de Wukong podría crecer y encogerse libremente. Así que la idea es que el arma de Guesar sería del tamaño de una daga que cuelga detrás de su cintura para facilitar su transporte. Y luego en la batalla, se puede transformar en una gran espada. Los jugadores pueden elegir usar una daga o una gran espada durante la batalla, una es el arma de agilidad y la otra es de poder.

La parte superior de la Vajra está tallada con un yak y la parte inferior es una flor de loto. Cuando se transforma en una gran espada, los ojos del yak brillan por la ira. Los pétalos de loto se abrirán y la espada es decorada con escrito budismo

4.3.2. Bola de dragón de Long nv

Se diseñan cuatro materiales para la bola de dragón. Por orden, son: transparentes, una bola mágica que arde como una llama, una bola mágica con un mapa estelar y una bola de agua hecha con agua corriente. Finalmente, la elección es la bola de agua que refleja mejor las características del dragón.

4.3.3. Rueda de plegaria

Una rueda de plegaria es una rueda cilíndrica montada sobre un eje construida de metal, madera, piedra, cuero, o algodón en bruto.

Normalmente la rueda solo tiene una parte que puede girar, pero la de Suosu tiene dos partes, la superior y la inferior. Y el mango de rueda está tallado con un monstruo con la boca abierta.



La Rueda de plegaria

5. CONCLUSIONES

Primero, hemos completado todos los objetivos: diseñamos tres personajes y un monstruo, incluidos bocetos, modelados 3D, las tres vistas, las representaciones finales y un portafolio.

En este proceso, se han utilizado casi todas las técnicas aprendidas en la universidad, que es el nivel más completo y más alto de mi trabajo de diseño hasta la fecha.

Al mismo tiempo, nos hemos familiarizado con el proceso completo de diseño.

Finalmente, gracias a la accesibilidad de mi diseño en Internet, muchas personas han aprendido -a través de él- más sobre la cultura tibetana.

Este ha sido un gran desafío para mí: por un lado, el proyecto requería un alto grado de finalización. Por otro lado, no se ha dispuesto de demasiado tiempo para su desarrollo: se han necesitado aproximadamente tres meses de trabajo diario -sin parar- para completar los numerosos pasos.

Adicionalmente, es bastante difícil para la autora de este trabajo escribir un texto explicado en español, pero aun así hemos completado bastante bien el proyecto. Esperamos que el lenguaje internacional de las imágenes pueda completar algunas carencias en las explicaciones verbales, derivadas de la lógica dificultad con el idioma.

A través del proyecto, he mejorado el nivel de diseño, he aprendido la relación entre la pose y el carácter del personaje, el diseño facial, cómo representar una cultura con la combinación de colores, cómo mantener la unidad de estilo en el diseño dentro de una serie. En el proceso de diseño, he constatado la importancia de una buena planificación del tiempo para completar el diseño dentro de los plazos establecidos.

Uno de los aspectos más importantes y enriquecedores ha sido la necesidad de trabajar en equipo, escuchando las opiniones de mi tutor y fomentando una comunicación de forma eficaz. Esta retroalimentación conlleva ciertas modificaciones en los planteamientos iniciales que mejoran los resultados finales. El diseño, a menudo, no es el trabajo de una sola persona y es necesario adaptarlo por muchas razones, resultando enriquecido por los distintos puntos de vista. Este proceso de creación me ha permitido aprender (para un futuro) cómo comunicarse de manera efectiva con otros diseñadores, con otros departamentos que estarían involucrados en el desarrollo del videojuego, como el de animación, para tener en cuenta -a priori- determinadas dificultades que se podrían encontrar y resolverlas en el diseño.

Todavía hay muchas áreas de mejora en el trabajo. La primera es la mejora de la estética visual para encontrar mi propio discurso personal. Espero poder dominar varios estilos de expresión. Este trabajo es un intento riguroso, pero

debido a la influencia excesiva del manga japonés, es difícil aportar cambios significativos a los planteamientos del manga. La segunda es la escasa experiencia en diseño; todavía no domino globalmente el método de diseño, por lo que a menudo no estoy satisfecha con los resultados pero resulta complejo modificarlos.

Por último, es necesario mejorar la expresión del material y cómo expresar las características de la personalidad a través del diseño facial. Aunque ha habido algunos avances, todavía queda un largo camino por recorrer. Espero que pueda mejorar en el futuro.

Finalmente, este trabajo ha marcado un final perfecto para el periodo en la universidad y necesariamente se convertirá en un trampolín para mi trabajo en el futuro.

Estoy muy agradecida con mi tutor por su orientación y también con los amigos que me animaron a hacerme sugerencias. Espero que en el futuro, pueda encontrar más personas que amen los juegos para hacer juegos juntos. También, como hemos dicho al principio, espero que este trabajo pueda construir un puente para el intercambio de conocimiento entre diferentes culturas, aportando un poco más de comprensión y tolerancia.

6. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

ALAI (2009). *El rey Guesar*.

XINAI WANG, JIA HUA (2016). *El rey Guesar*.

PÁGINAS WEB:

NIEMINEN, MARIKA (2017). *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN : Creation of a Character Design Tool*

<<https://www.theseus.fi/handle/10024/126784>>[Consulta:10 de mayo 2017]

BUDISMO TIBETANO

<<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%97%8F%E5%82%B3%E4%BD%9B%E6%95%99>>[Consulta:5 de diciembre 2020]

DI CHEN. *Huesos, pieles y carne humana: el mundo pasado de los rituales esotéricos*

<<https://zhuanlan.zhihu.com/p/24871478>>[Consulta:28 de marzo de 2018]

MINGYUR. *conciencia de la posición de los monjes budistas tibetanos*

<<https://zhuanlan.zhihu.com/p/33912334>>[Consulta:29 de julio de 2018]

Concept Art: *¿qué es y por qué es tan importante?*

<<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/#:~:text=A%20menudo%2C%20el%20proceso%20del,consulta%20con%20un%20equipo%20creativo&text=El%20resultado%20pasa%20por%20un,boceto%20corregido%20y%20as%C3%AD%20sucesivamente>>[Consulta:21 de septiembre de 2015]

Arte conceptual (diseño gráfico)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art>[Consulta:21 de abril de 2020]

CREATIVE BLOQ STAFF. *Just what is concept art?*

<<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155#:~:text=What%20is%20concept%20art%3F>>[Consulta:06 de noviembre de 2012]

LEAGUE OF LEAGEND. *Aphelios*

<<https://lol.qq.com/nexus/pc/jack.html?iDesignId=13&iProdId=346114>>[Consulta: diciembre de 2020]

Roles de Campeón

<https://roleo-que-no-es-de-lol.fandom.com/es/wiki/Roles_de_Campe%C3%B3n>

MARTÍN, EUGENIO ROMERO (2015). *Concept art para un videojuego: Yggdrasil*. Proyecto final de Carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

AUDIOVISUALES:

LEAGUE OF LEGEND, *So you wanna make games??* En bilibili

<https://www.bilibili.com/video/BV17t411a7SW/?spm_id_from=333.788.video_card.0> [Consulta: 18 de enero de 2019]

CHUNHEI, *video en vivo God of war*. En bilibili

<<https://www.bilibili.com/video/BV1PW41157zX?from=search&seid=16488486375355861965>>[Consulta: 20 de abril de 2018]

GAME SCIENCE, *Black Myth: Wukong*

<<https://heishenhua.com/>>[Consulta: 19 de agosto de 2020]

SHAN QIAO, *Curso básico de diseño de monstruo*

<<https://www.bilibili.com/video/BV1s5411n7xG>>[Consulta: 7 de enero de 2021]

BETTER LEAF, *the hero's journey*

<<https://www.youtube.com/watch?v=Lk9GeOfNxMA&t=229s>>[Consulta: 4 de noviembre de 2018]

VIDEOJUEGOS:

God of War (Versión 4, 2018). SCE Santa Mónica Studio.

The Last of Us (2013). Naughty Dog

7. ANEXOS

Se presenta Portfolio con todos los diseños realizados.