

Curso de
**Artbook para
videojuegos**

Hernán Novillo





**Te doy
la bienvenida**

Presentación





Camino recorrido

- **Agencias de publicidad**
- **Productoras audiovisuales**
- **Estudios de diseño**



Camino recorrido



Desde 2017

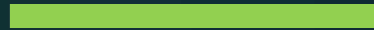


Camino recorrido



Desde 2019

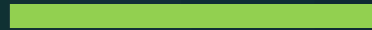
**¿Qué vamos a aprender
en este curso?**



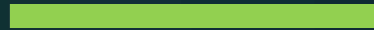


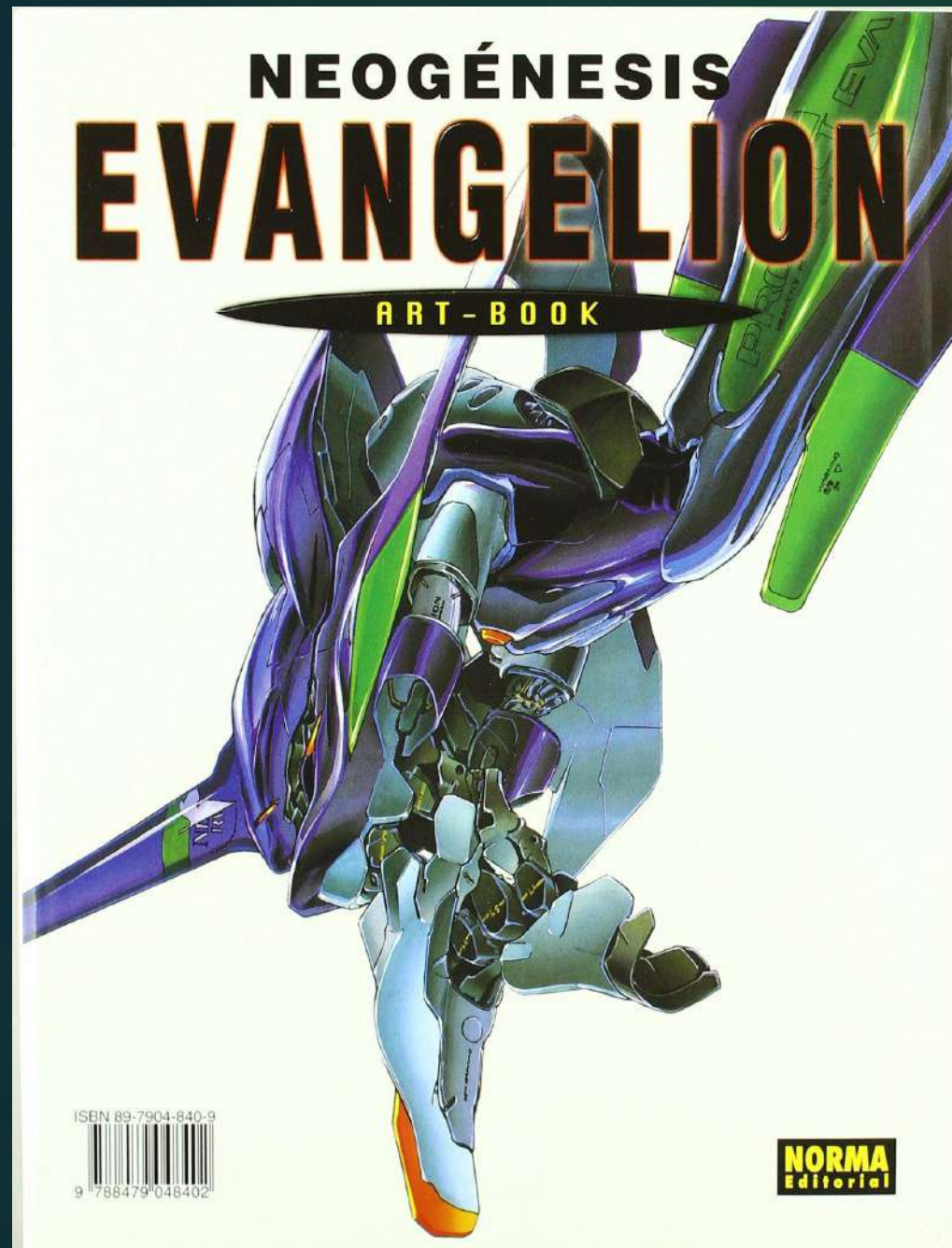
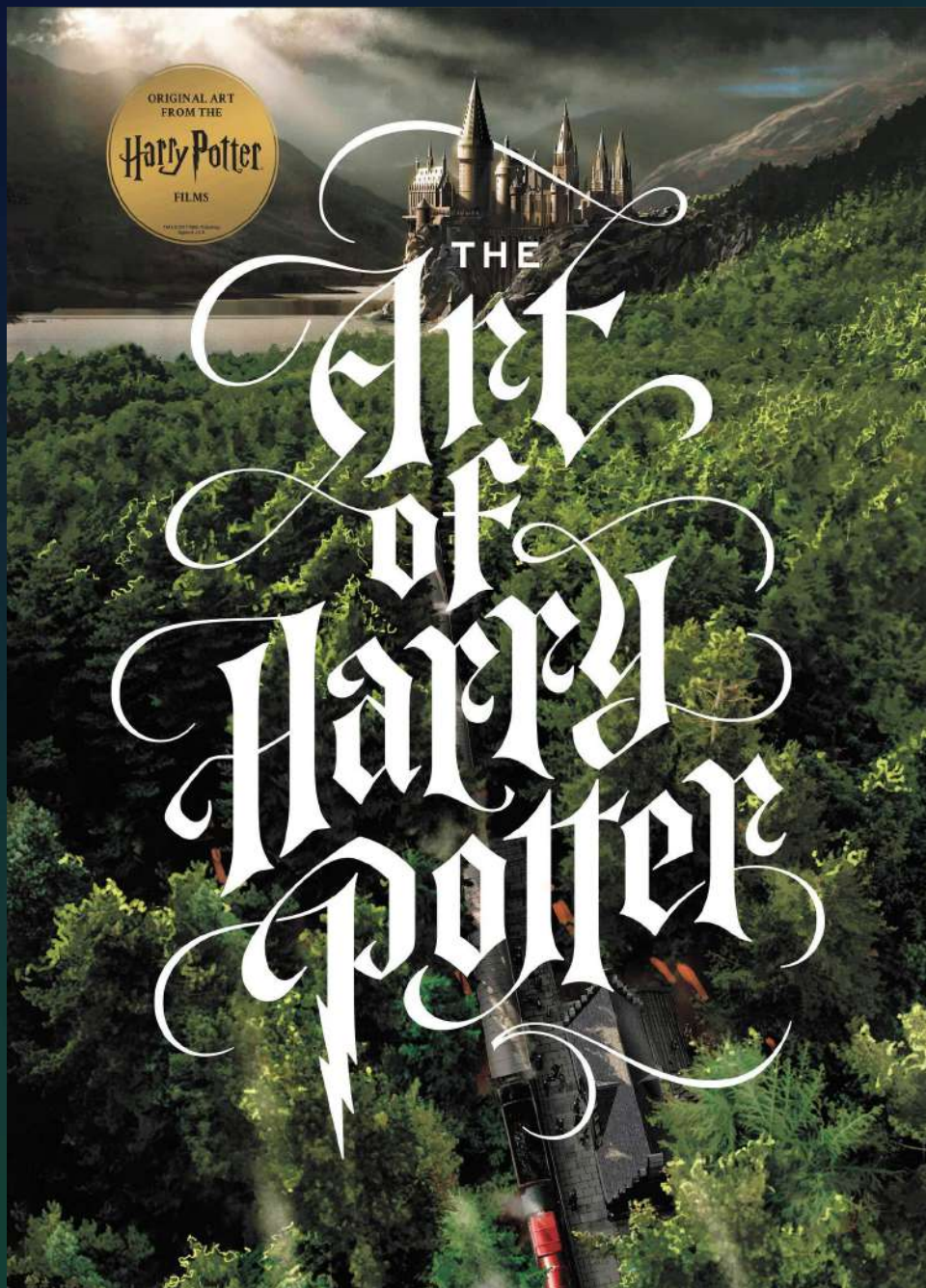
Art book como herramienta

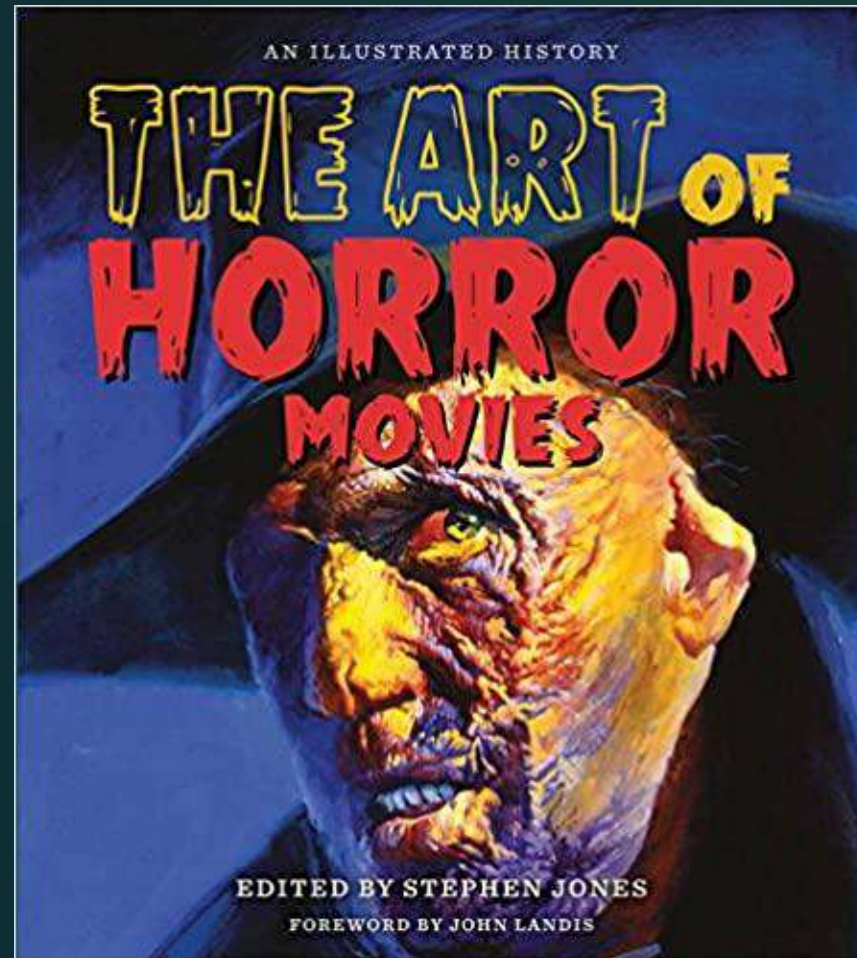
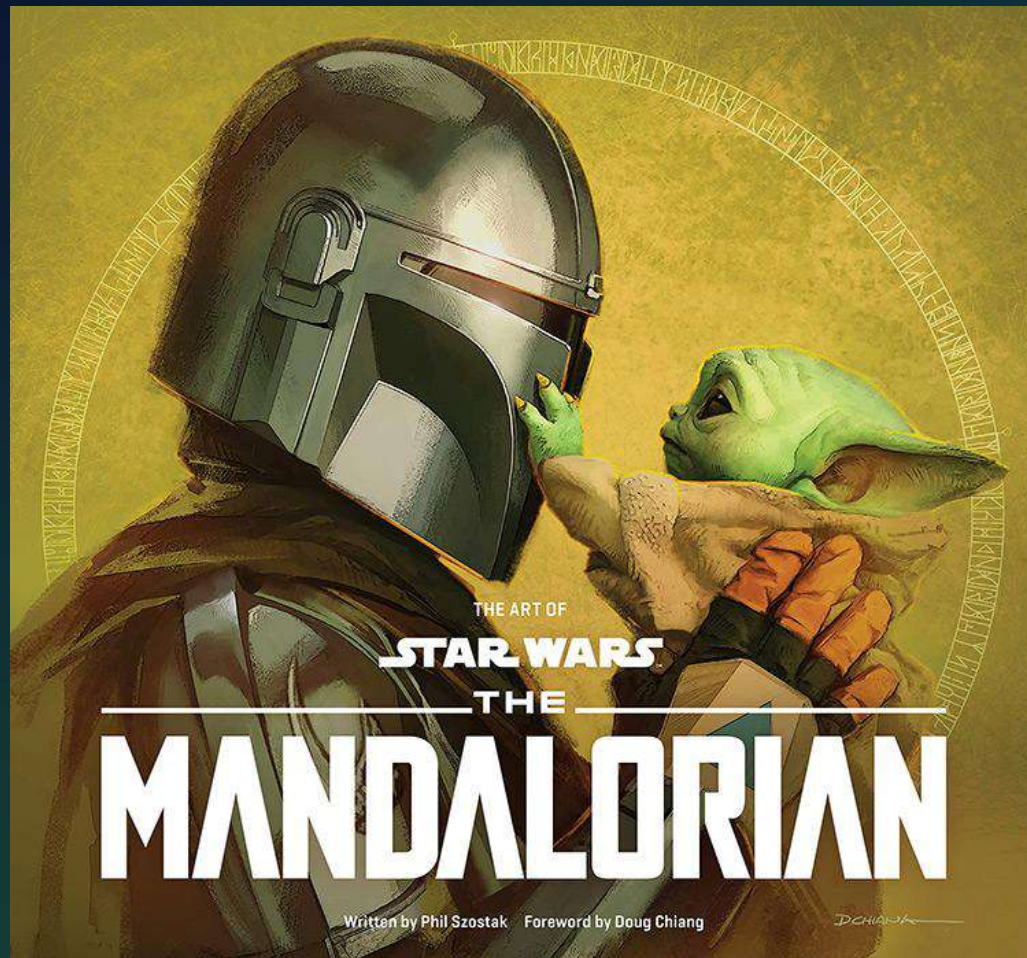
**¿Qué suele ser
considerado un art book?**



Mundo editorial









GRIS



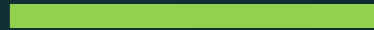
¿A quién se dirige?
Público objetivo



Art book en proyectos de videojuego



**Conjunto vivo, en
constante desarrollo**





Etapas



Preproducción

Producción

Postproducción

Guía y soporte de consulta de arte para el desarrollo





Aportes del art book

- **Estética**
- **Conceptos visuales**
- **Diálogo visual**
- **Unidad**
- **Orden**
- **Registro**

Dirección de arte





Desde lo simple a lo complejo



Bocetos
y Concept art



Arte final

Documento de diseño de videojuego

Primer paso para el desarrollo de un videojuego



Documento guía para todo el proceso



Equipo



Diseño
de juego



Narrativa y
redacción



Desarrollo



Arte

Estructura del GDD



ARKANET

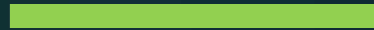




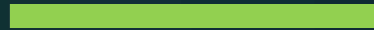
Estructura GDD Arkanet

1. **Presentación.**
2. **Resumen.**
3. **Jugabilidad y mecánica.**
4. **Historia, escenario y personajes.**
5. **Niveles.**
6. **Interfaz.**
7. **Inteligencia artificial.**
8. **Arte.**

**Observar, analizar y
definir las necesidades
de arte del videojuego**

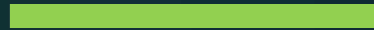


Historia, narrativa, conceptos y género



**Modo de juego:
primera persona, tercera
persona, 2D, 3D o mixto**

Mecánicas y jugabilidad: personajes, niveles y escenarios





Equipo



Diseño
de juego



Narrativa y
redacción



Desarrollo

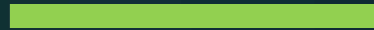


Arte

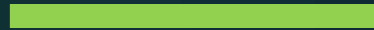


Temario de art book

Guía de necesidades para el arte del videojuego

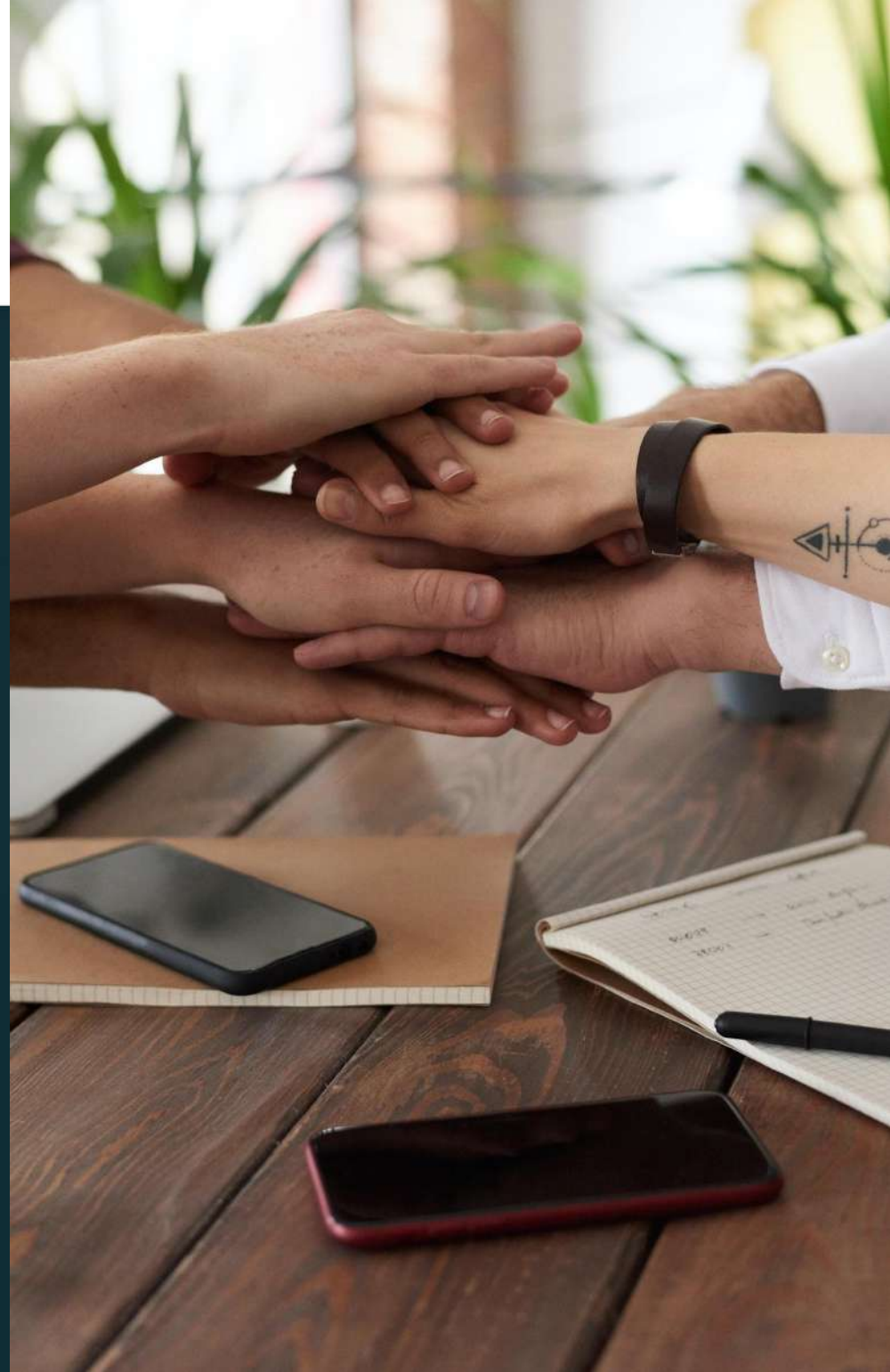


¿Qué puede resolver nuestro departamento o equipo?

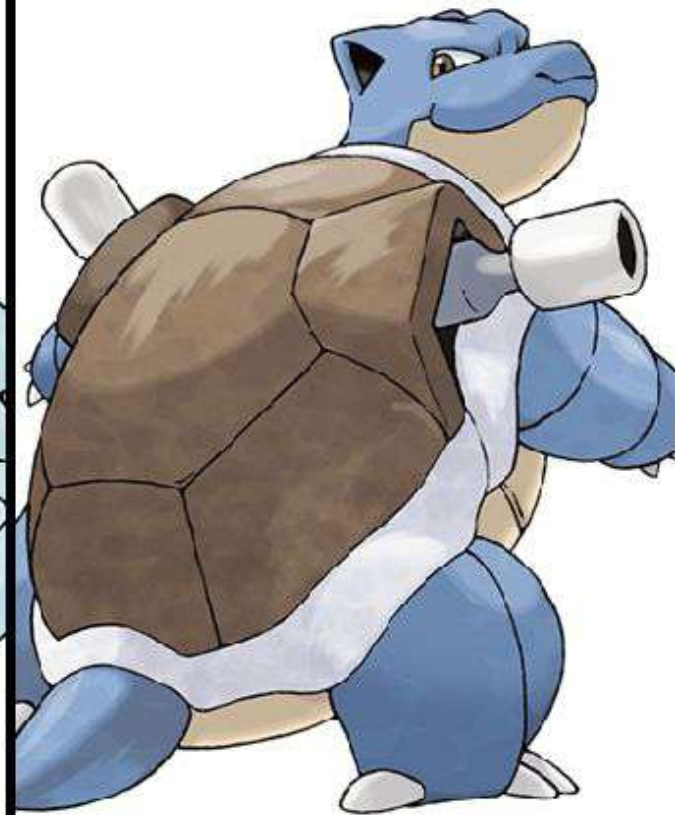
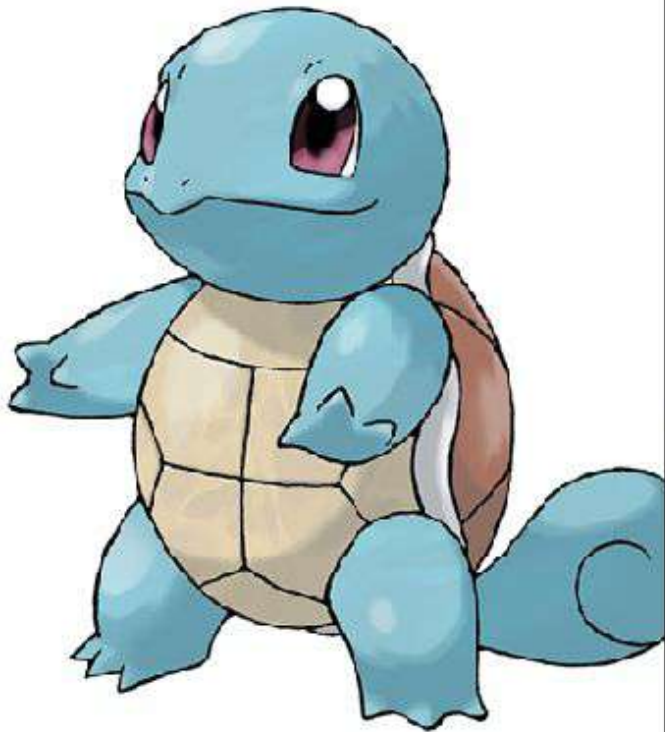


Integrantes

- Artistas conceptuales
- Ilustradores
- Diseñadores gráficos
- Animadores



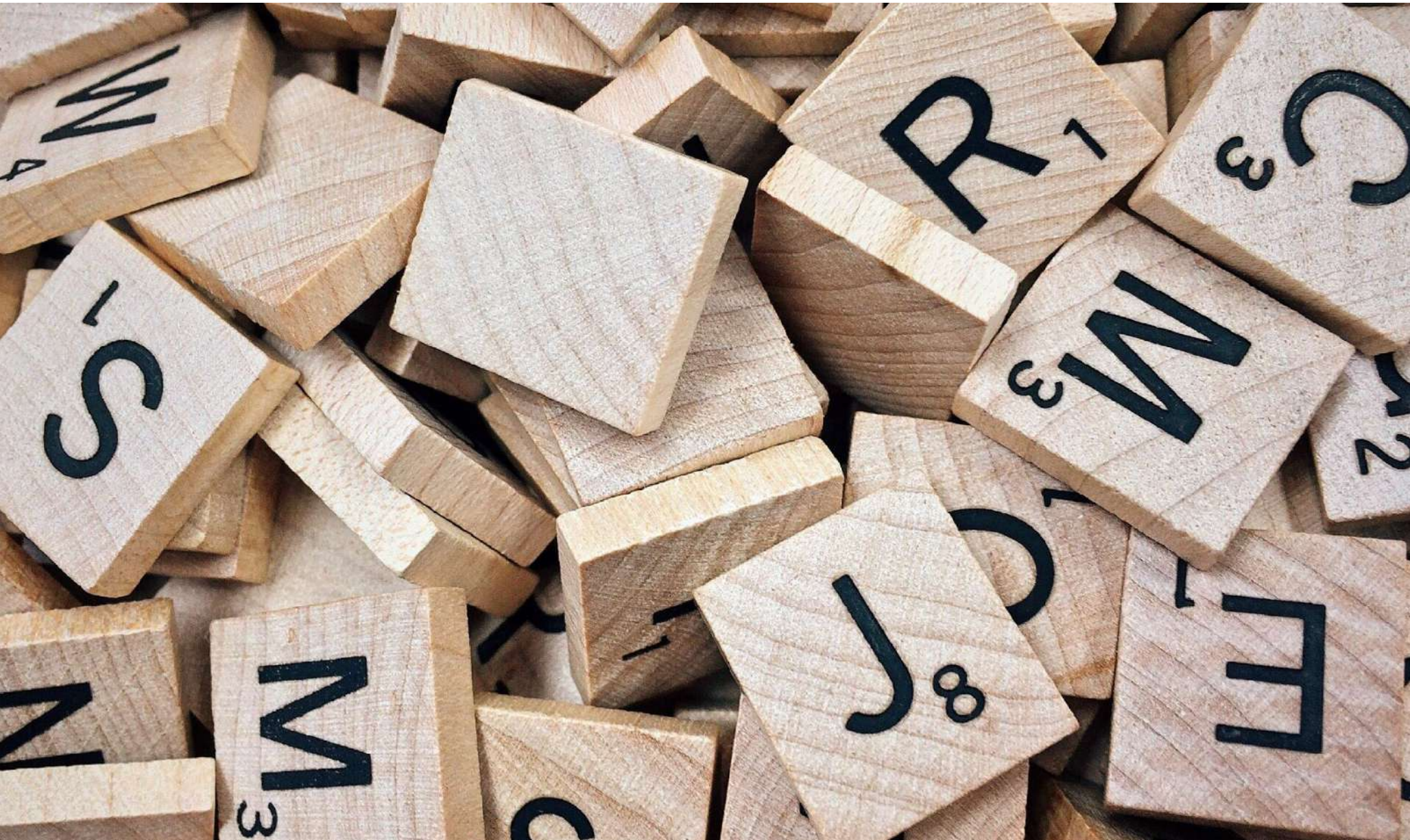
Recorrido progresivo



Tiempo



Orden y accesibilidad



Estructurar y ordenar los contenidos



ARKANET



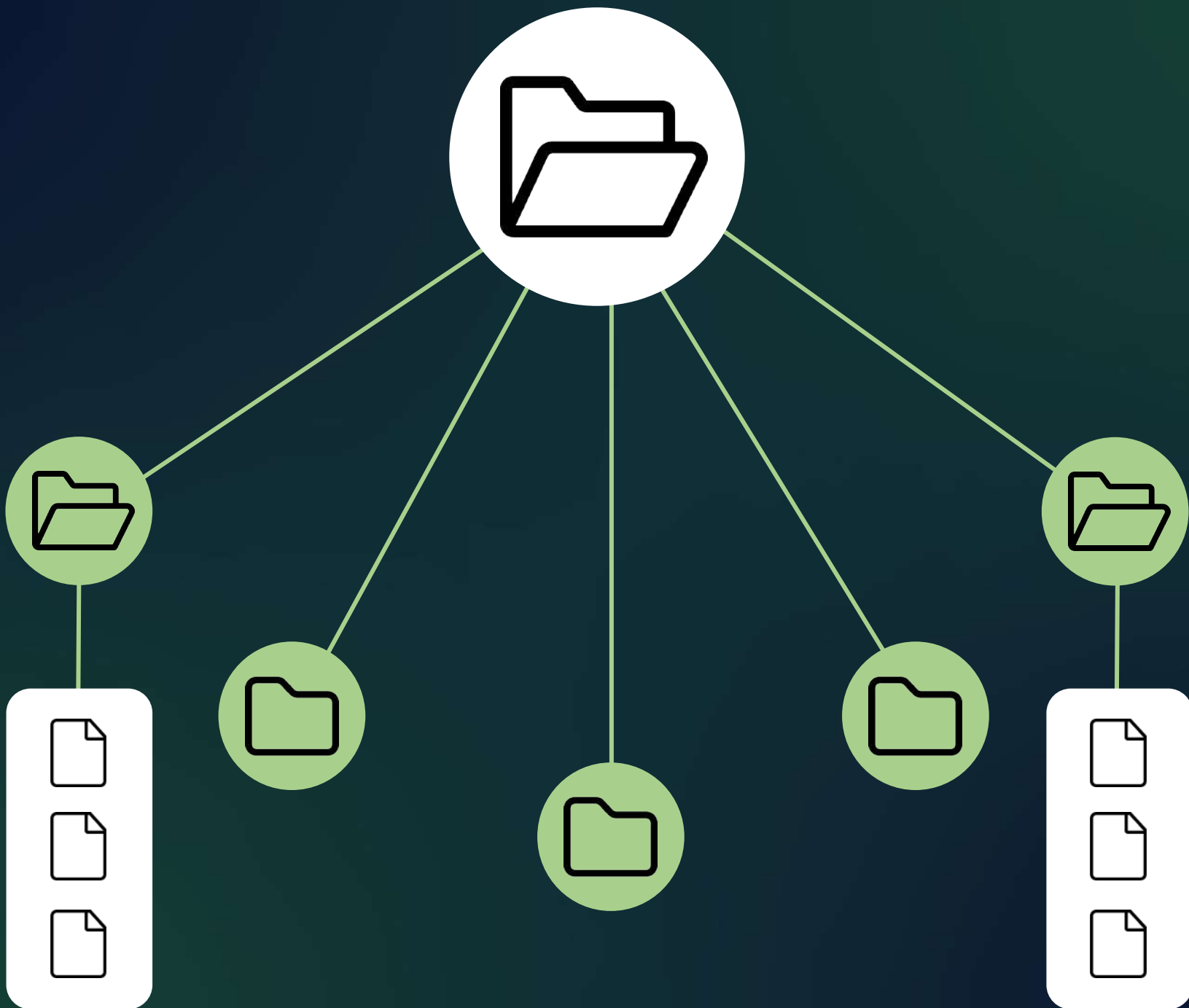


Índice base

1. **Concept art**
2. **Estilo gráfico**
3. **Personajes**
4. **Niveles**
5. **Escenarios**
6. **Objetos**

Árbol de archivos y condiciones técnicas







Interacción



Arte

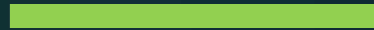


Desarrollo



Concept art

Ideas y conceptos





Ideas y conceptos al mundo visual



Ideas y
conceptos



Resolución
gráfica

Conceptualización

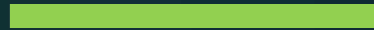




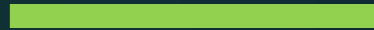
Arkane



Proceso de investigación y referencias



Moodboard



STEAMPUNK

TECNOLOGÍA

CIENCIA FICCIÓN

NAVES

ANTENAS Y CONEXIÓN

ISLAS FLOTANTES

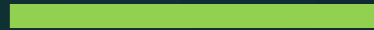
ARMAS



ARKANET



Relación entre concept art y arte final











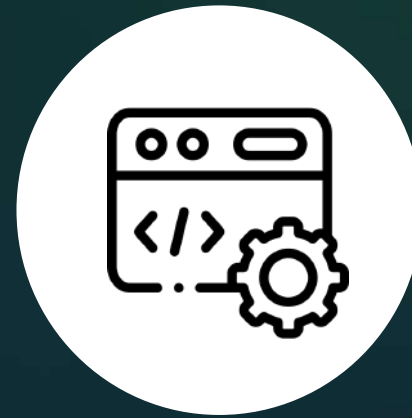
Concept art como pieza de referencia para el equipo de arte



Necesidades

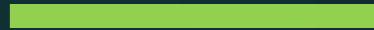


Arte



Desarrollo

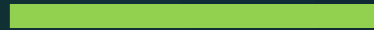
Primeras definiciones para el arte



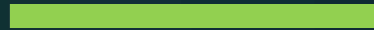


Estilo gráfico

Lenguaje visual del videojuego



**Modo de vista
2D, 3D o mixto**



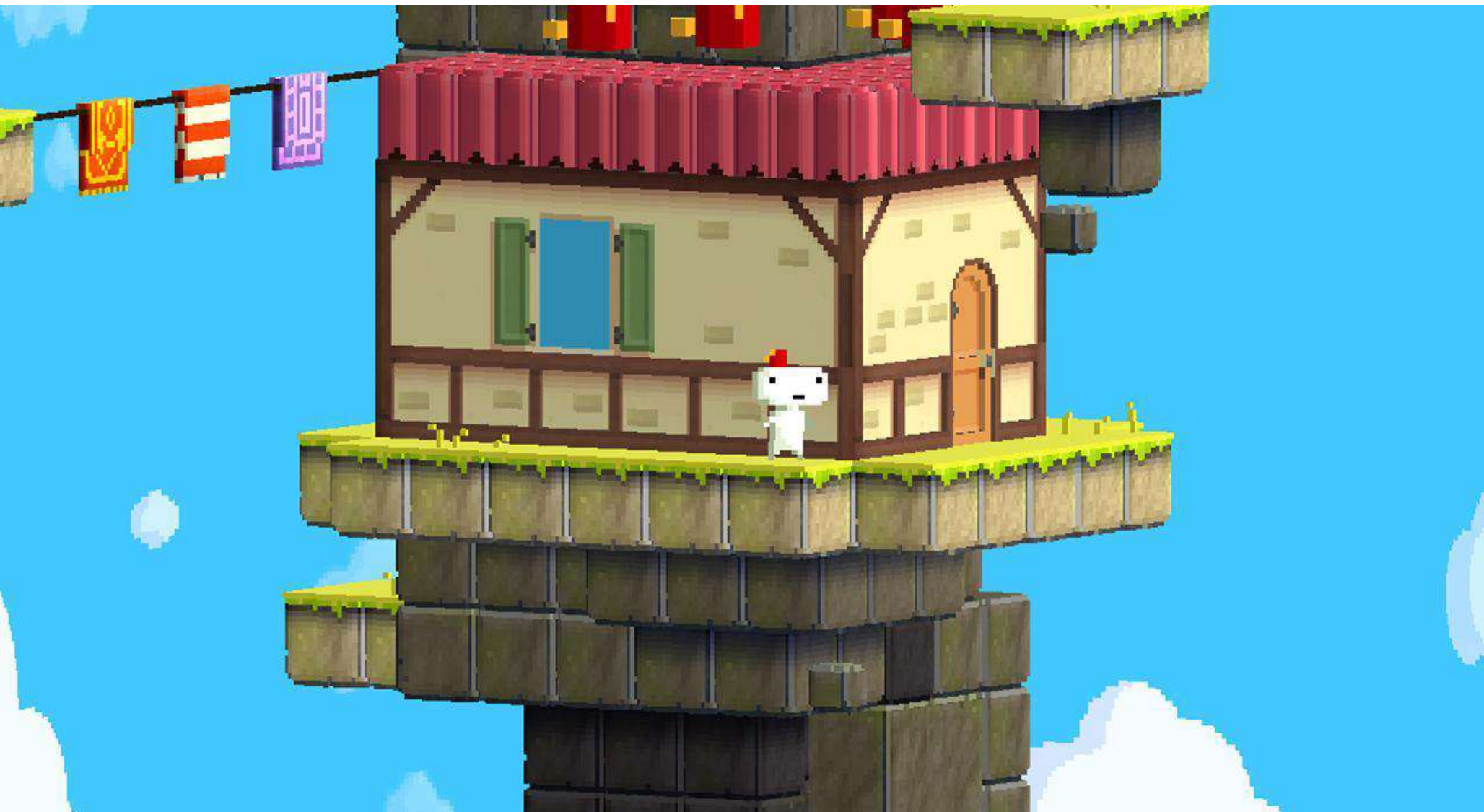
Super meat boy



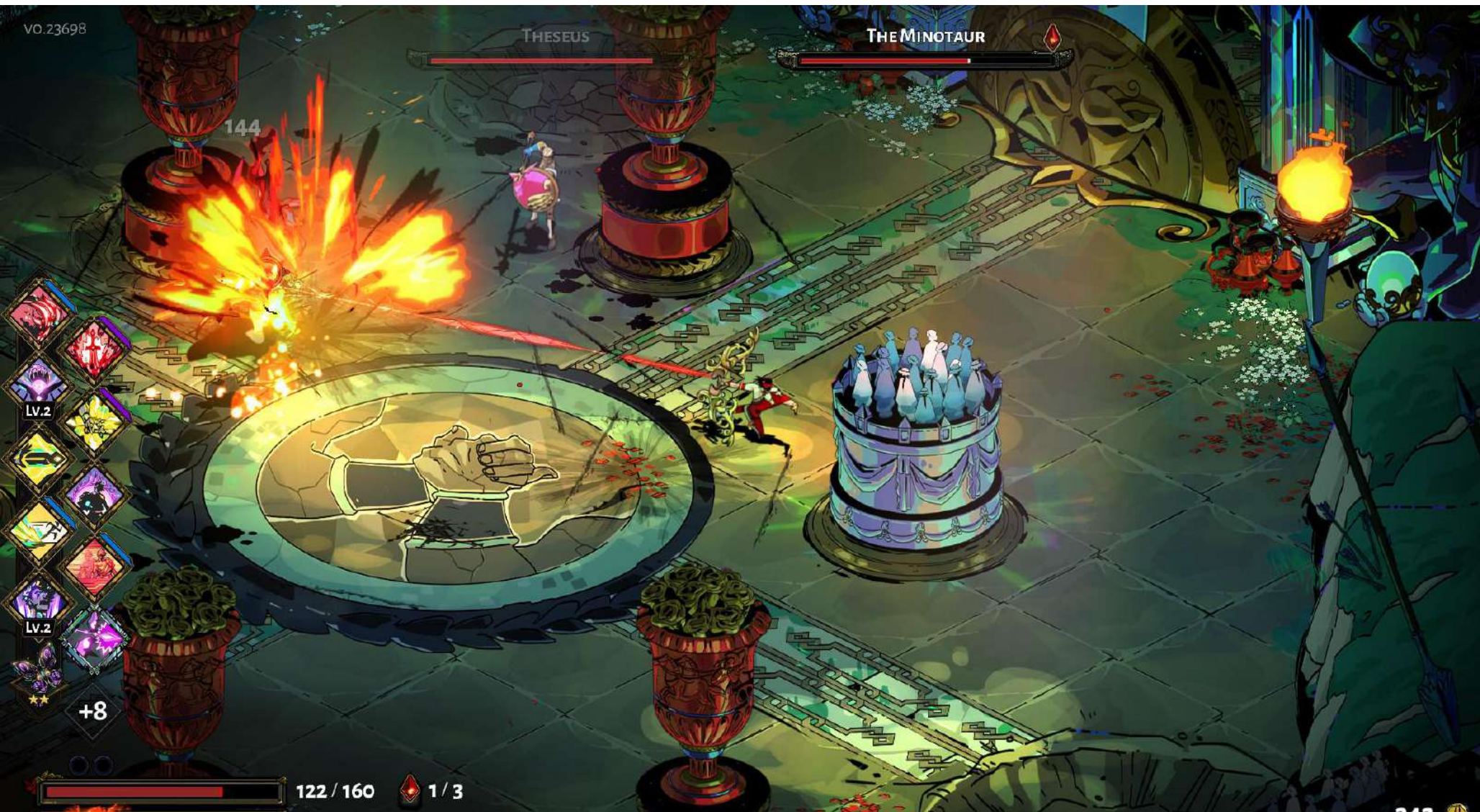
Hellblade



Fez



Hades



Moonlighter



Mecánicas y jugabilidad





Visualización

- **Pixel art**
- **Vectorial**
- **Modelado**
- **Técnicas mixtas**

Celeste



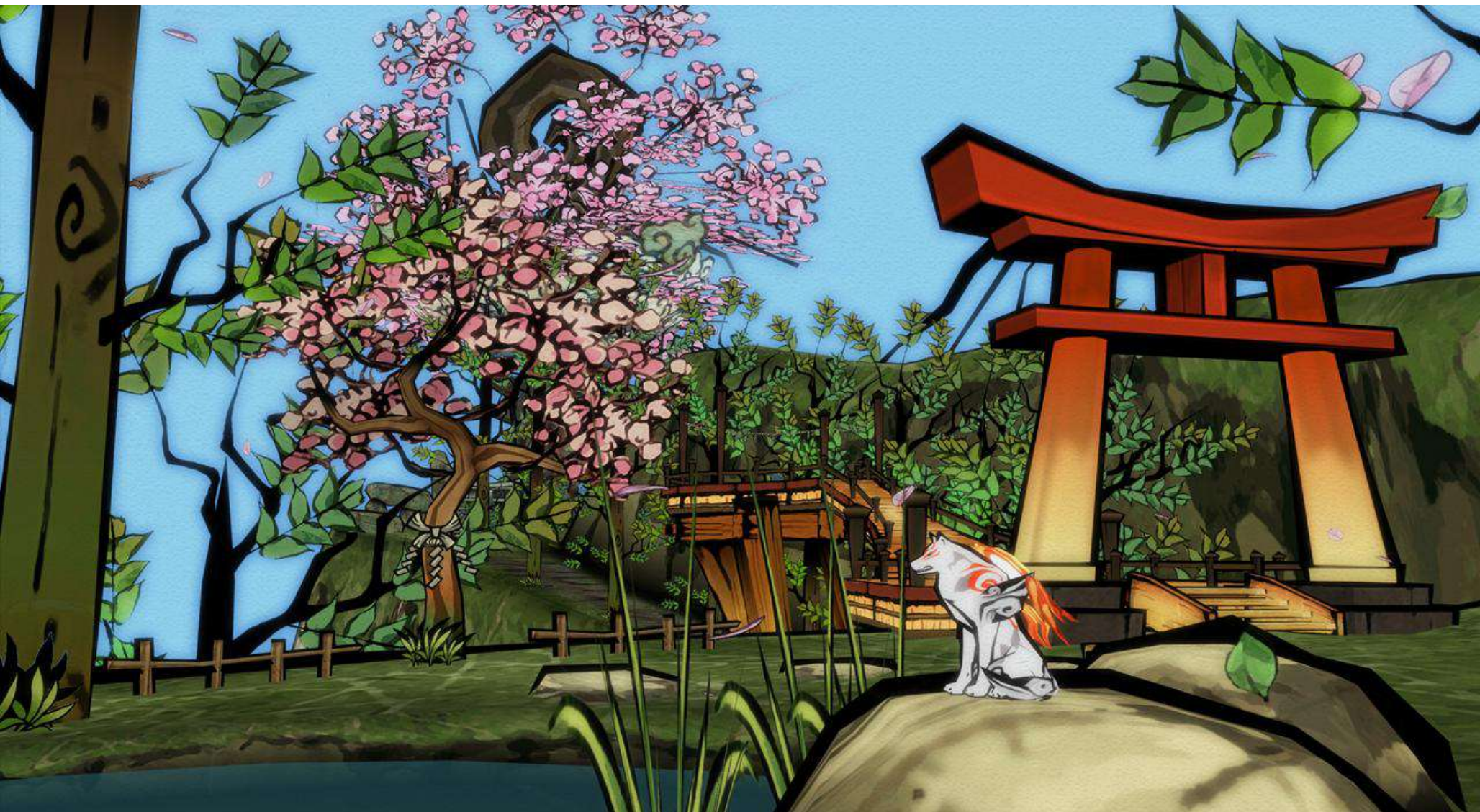
Hollow Knight



Firewatch



Ōkami



Arkane



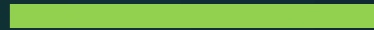
Modo de expresión



**Construcción en conjunto con:
jugabilidad, mecánicas,
animaciones, narrativa y audio**



Generar una experiencia





Experiencia cromática

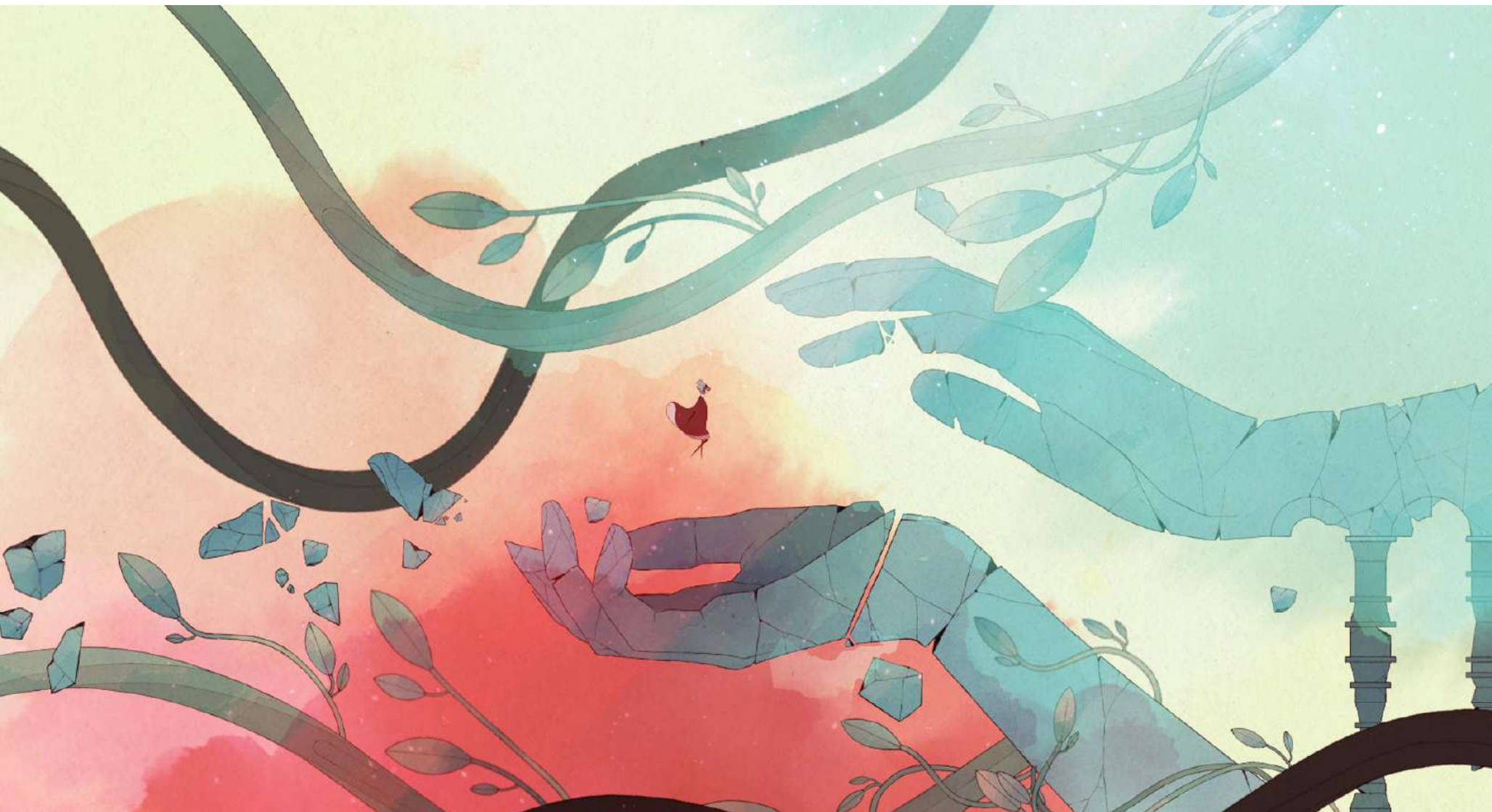
El color como medio de expresión



Estilo cromático y paleta principal



Pasteles y armonía



Pasteles y armonía



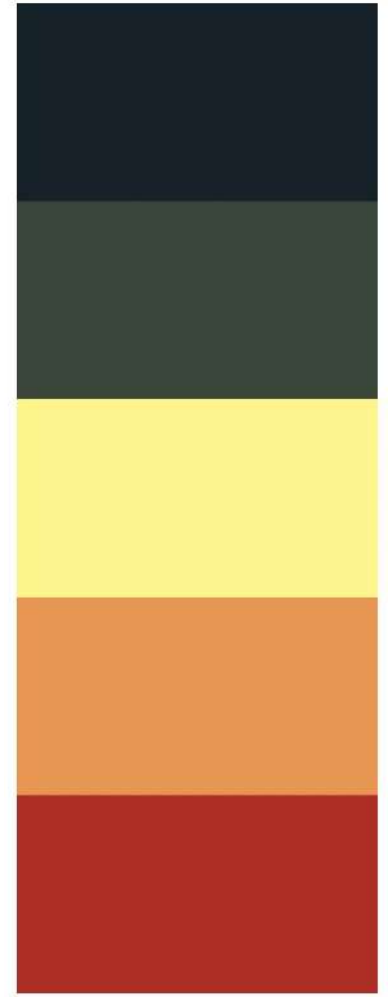
Saturación y Contraste



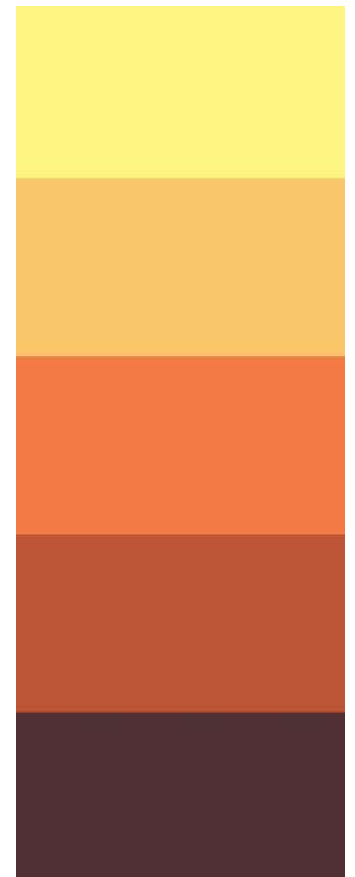
Saturación y Contraste



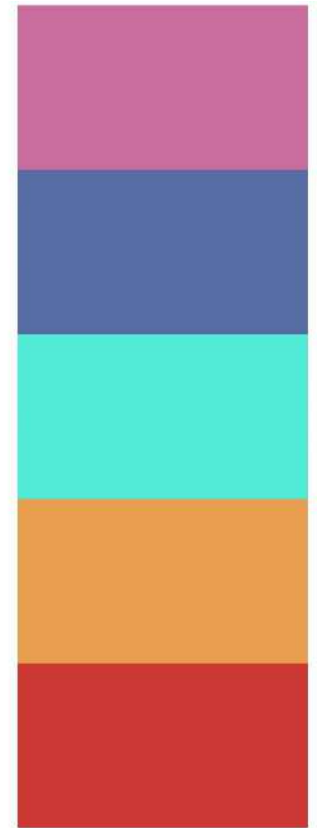
Paletas



Paletas



Paletas



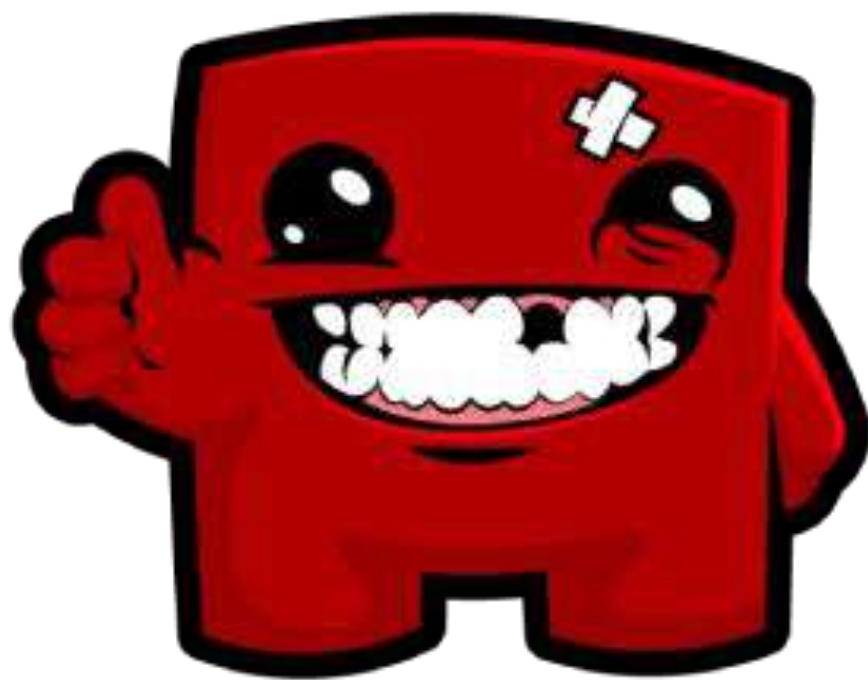
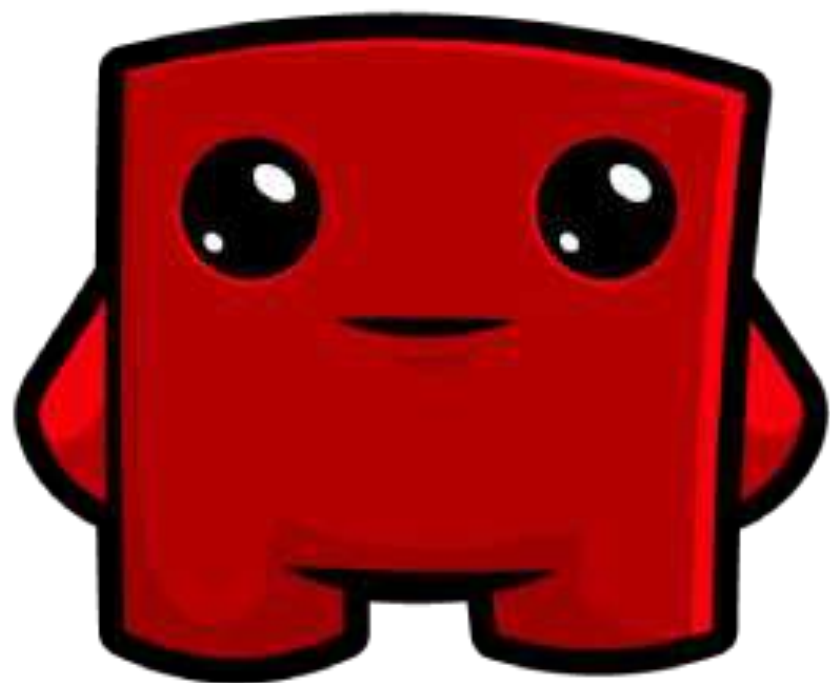
Paletas secundarias y complementarias



Impacto

- Personajes
- Escenario
- Interfaz
- Marca

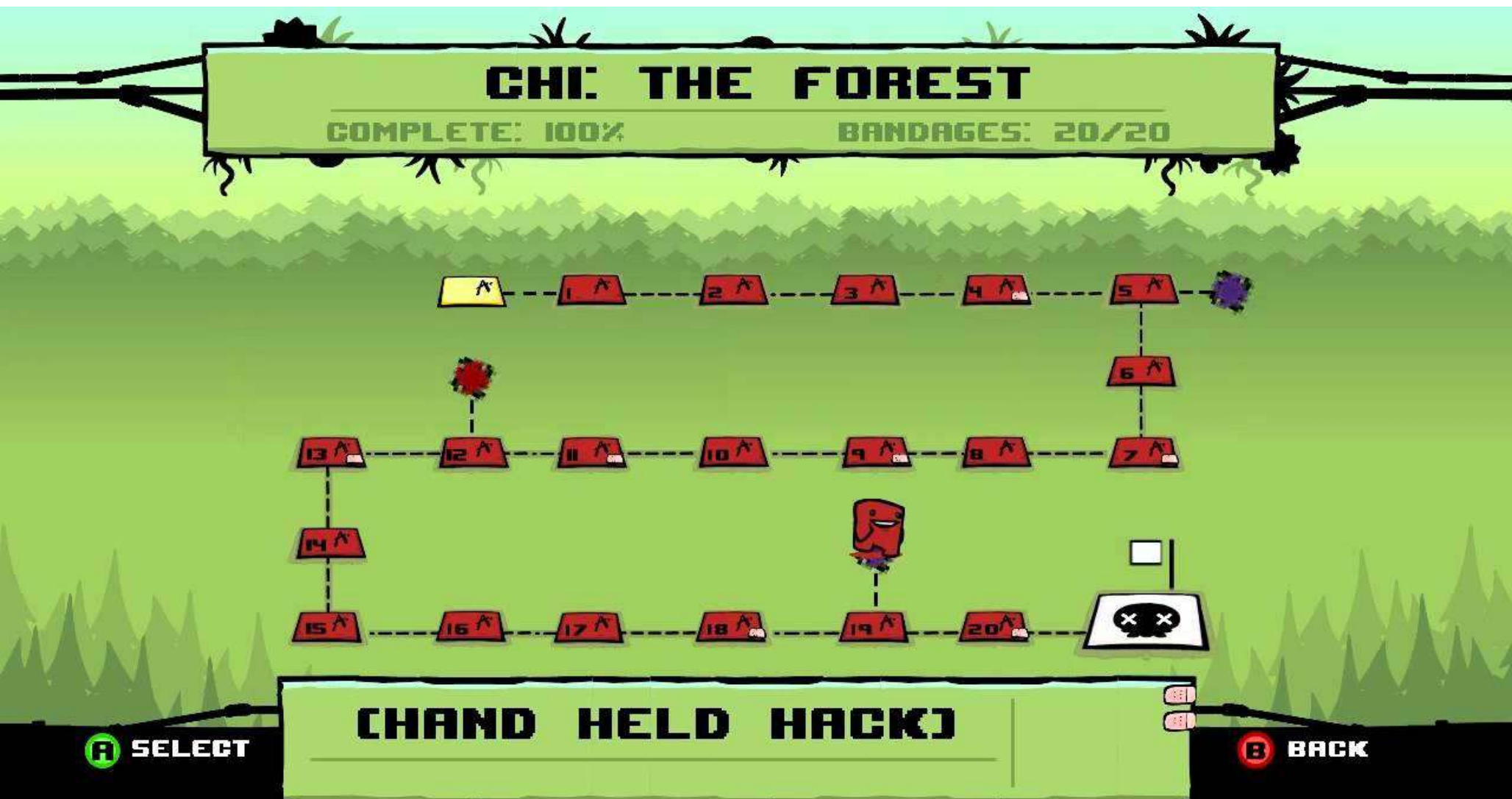




Super meat boy



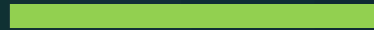
Super meat boy



Super meat boy



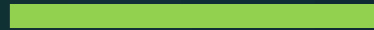
El color como un recurso consciente y complementario





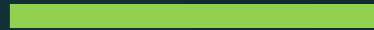
Personajes

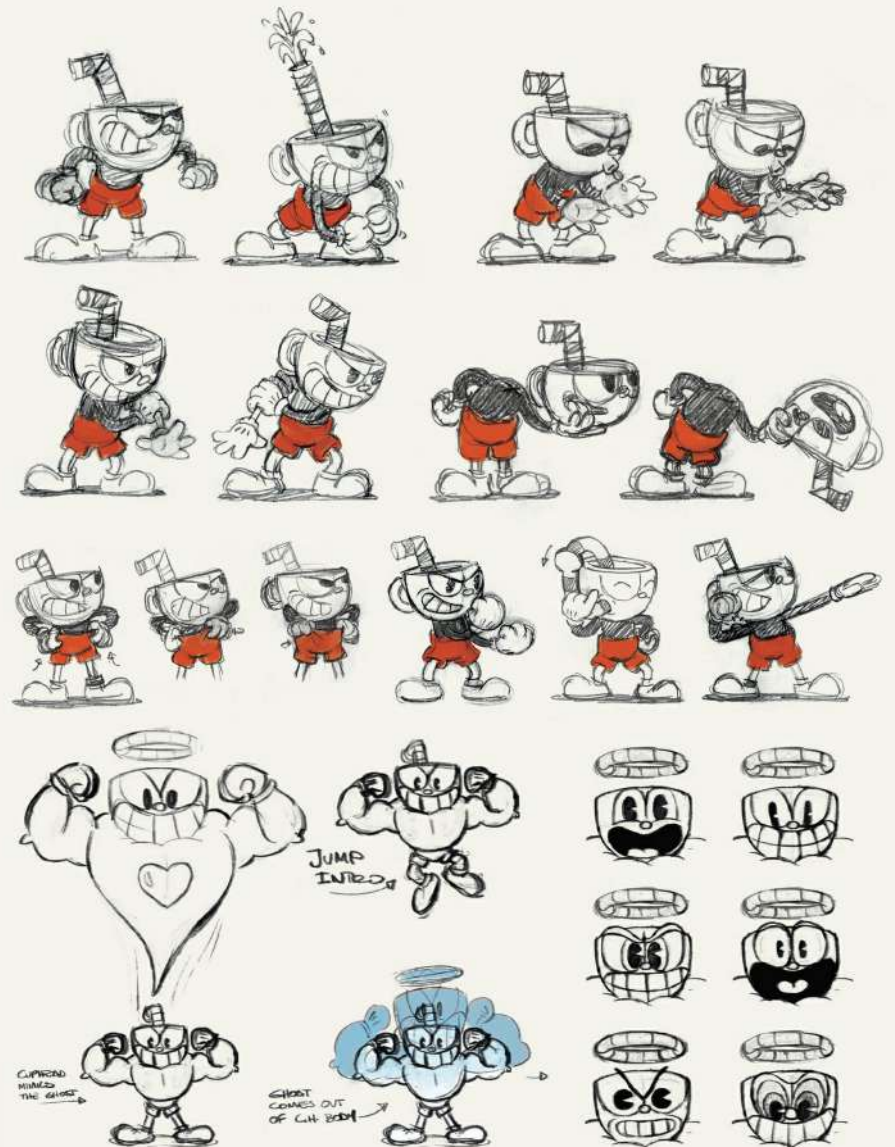
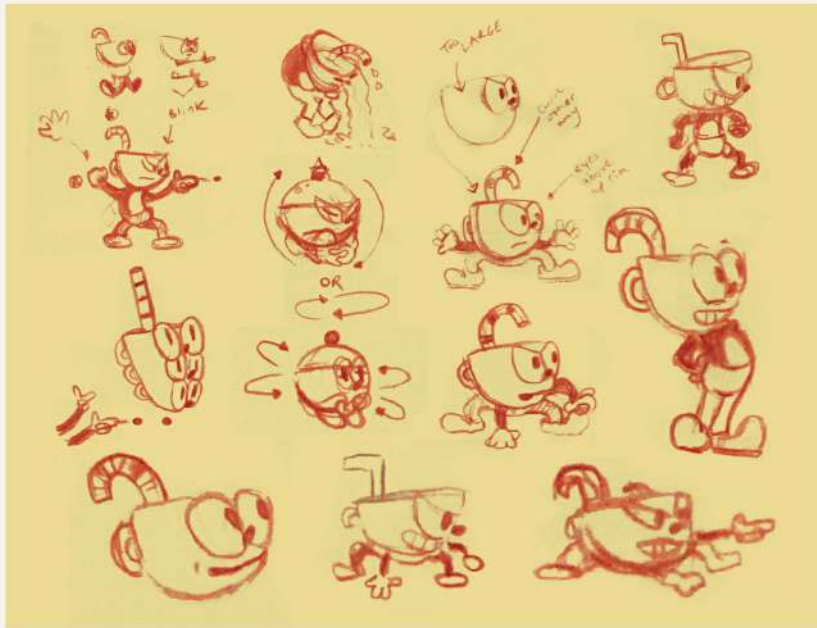
Personaje jugador y personaje no jugador



Medio de interacción del jugador con el mundo del videojuego

**Principales, secundarios,
enemigos y extras**





Cuphead





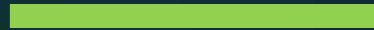
Dead Cells



Moonlighter



Morfología, proporciones y física



Cuphead



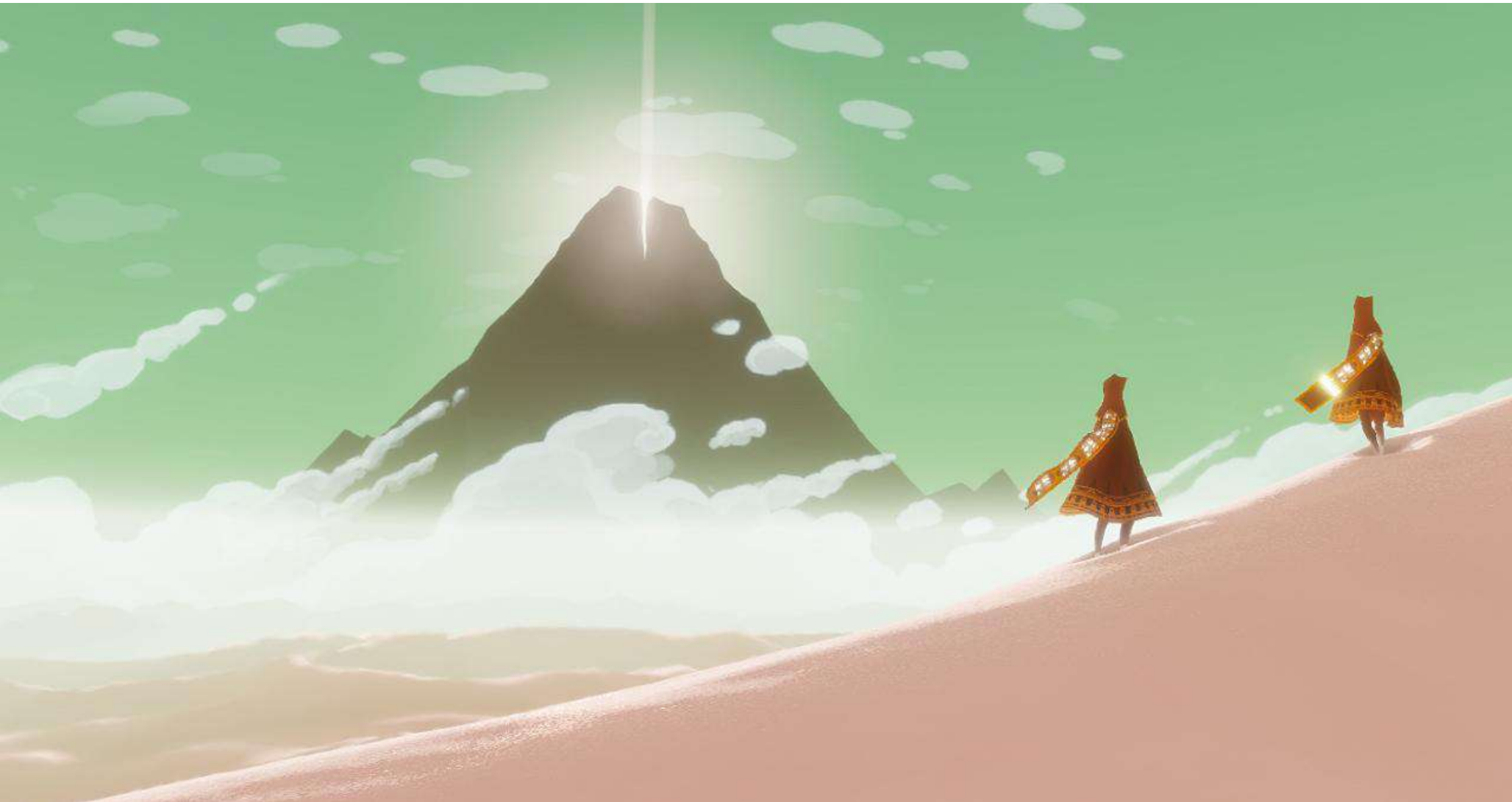
Cuphead



Super meat boy forever



Journey

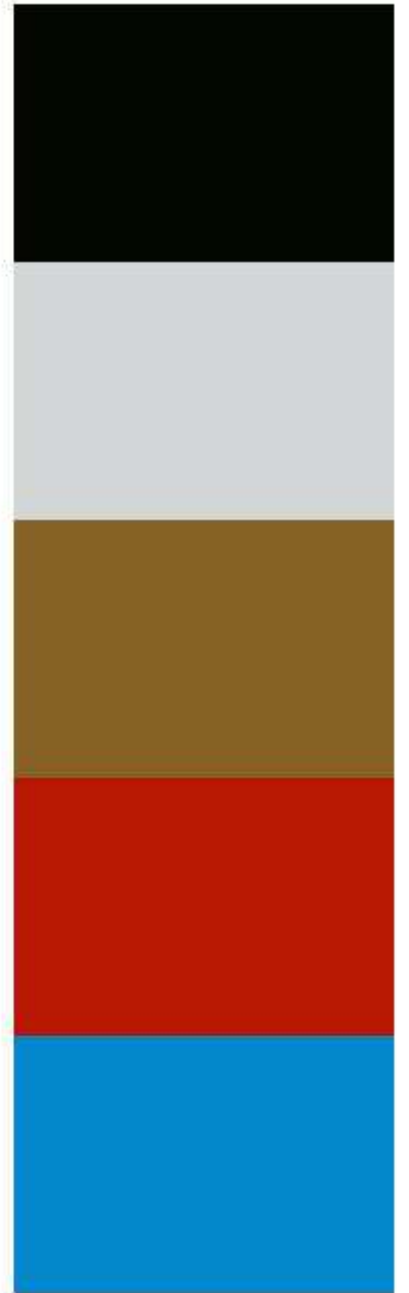


Flower



Paleta cromática



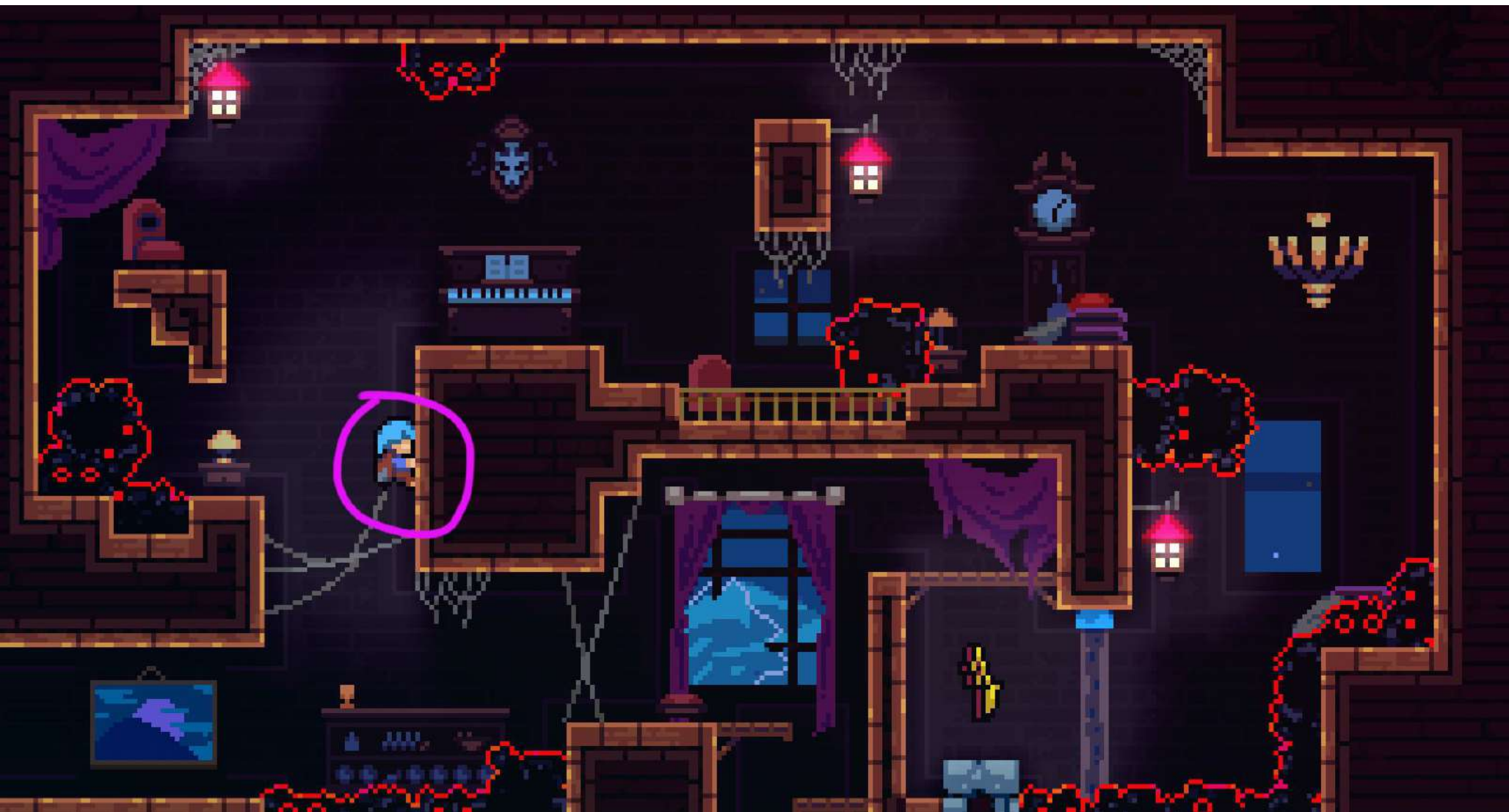




Celeste



Celeste



Spider-man



Spider-man Miles Morales

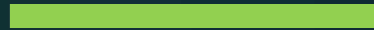


Animaciones



¿Cómo se van a resolver?

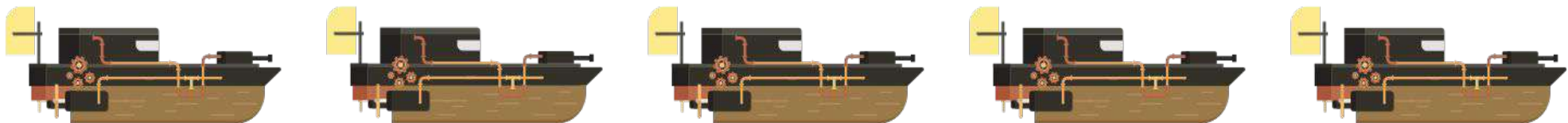
**¿Con el motor del
videojuego, con sprites u
otro recurso?**





Arkanet





Personajes

- **Rol**
- **Características**
- **Morfología**
- **Paleta**
- **Movimientos base**



Personajes 01



Concept art



Propuestas

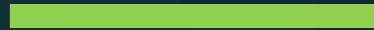


Final



Escenarios y niveles

Contexto y atmósfera de juego





A tener en cuenta

- **Mundo**
- **Clima**
- **Momento del día**
- **Materialidad**
- **Contexto**
- **Mecánicas**
- **Interacción**

Medio de interacción de los personajes



Firewatch



Firewatch



Blasphemous



Blasphemous



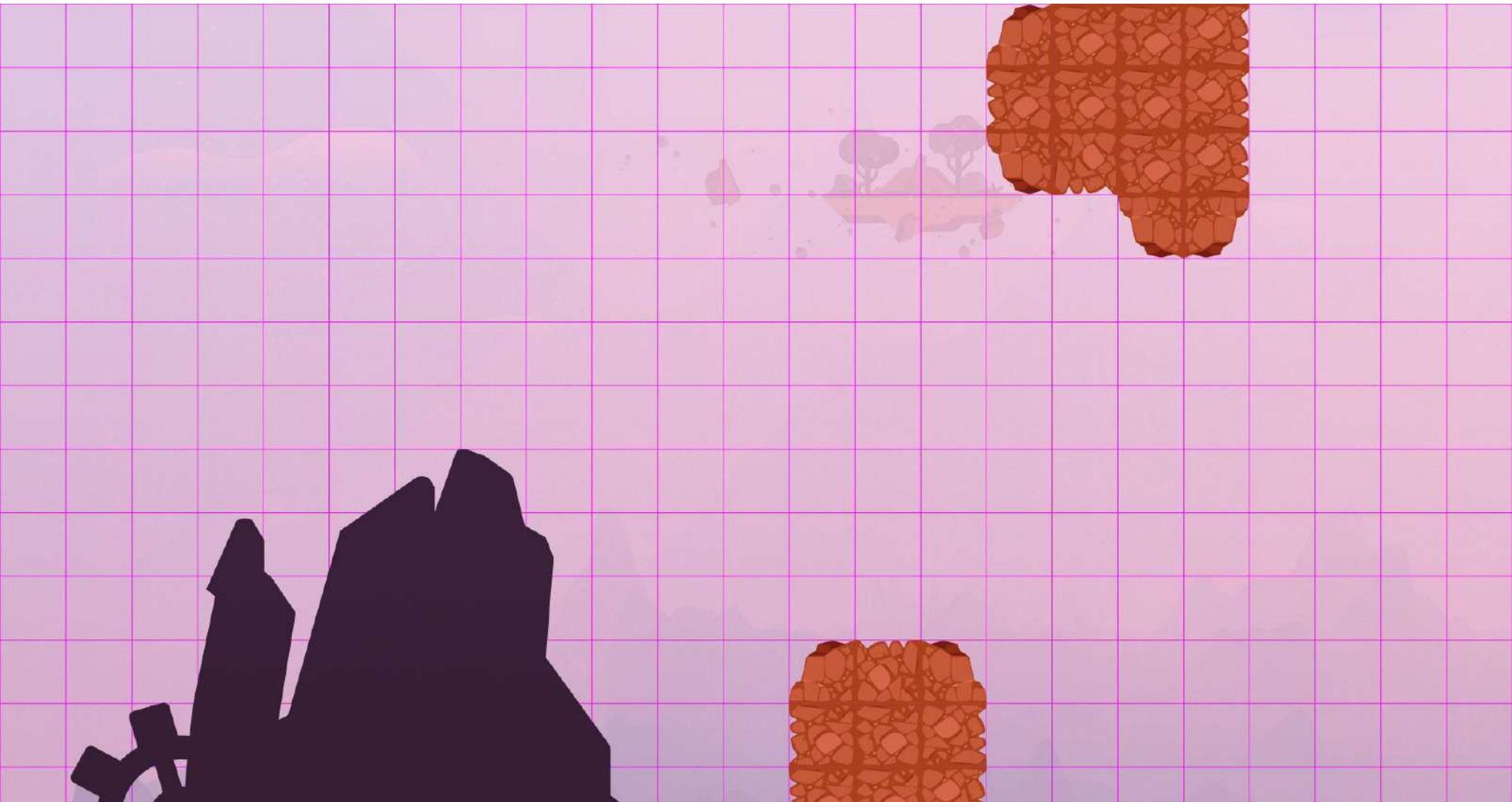
Composición y diseño



Reticulado



Reticulado



Reticulado



Capas o frames



Capas o frames



Capas o frames



Capas o frames



Tilemap y tileset





Necesidades

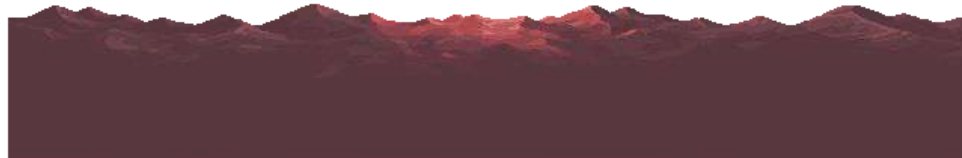
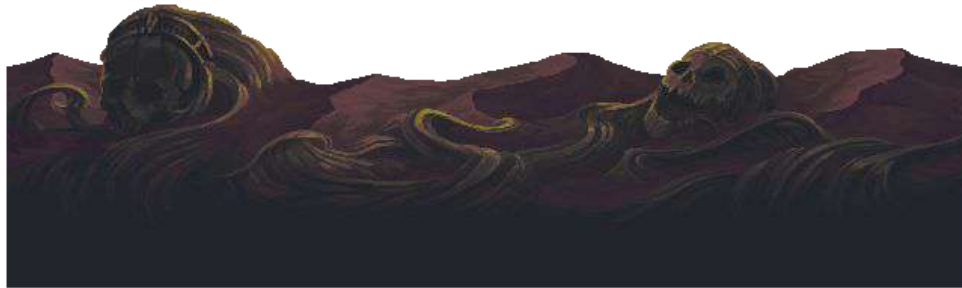


Tileset



Tilemap

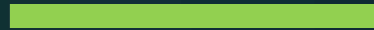




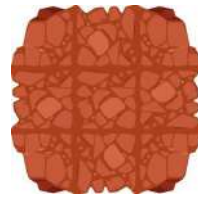
Blasphemous

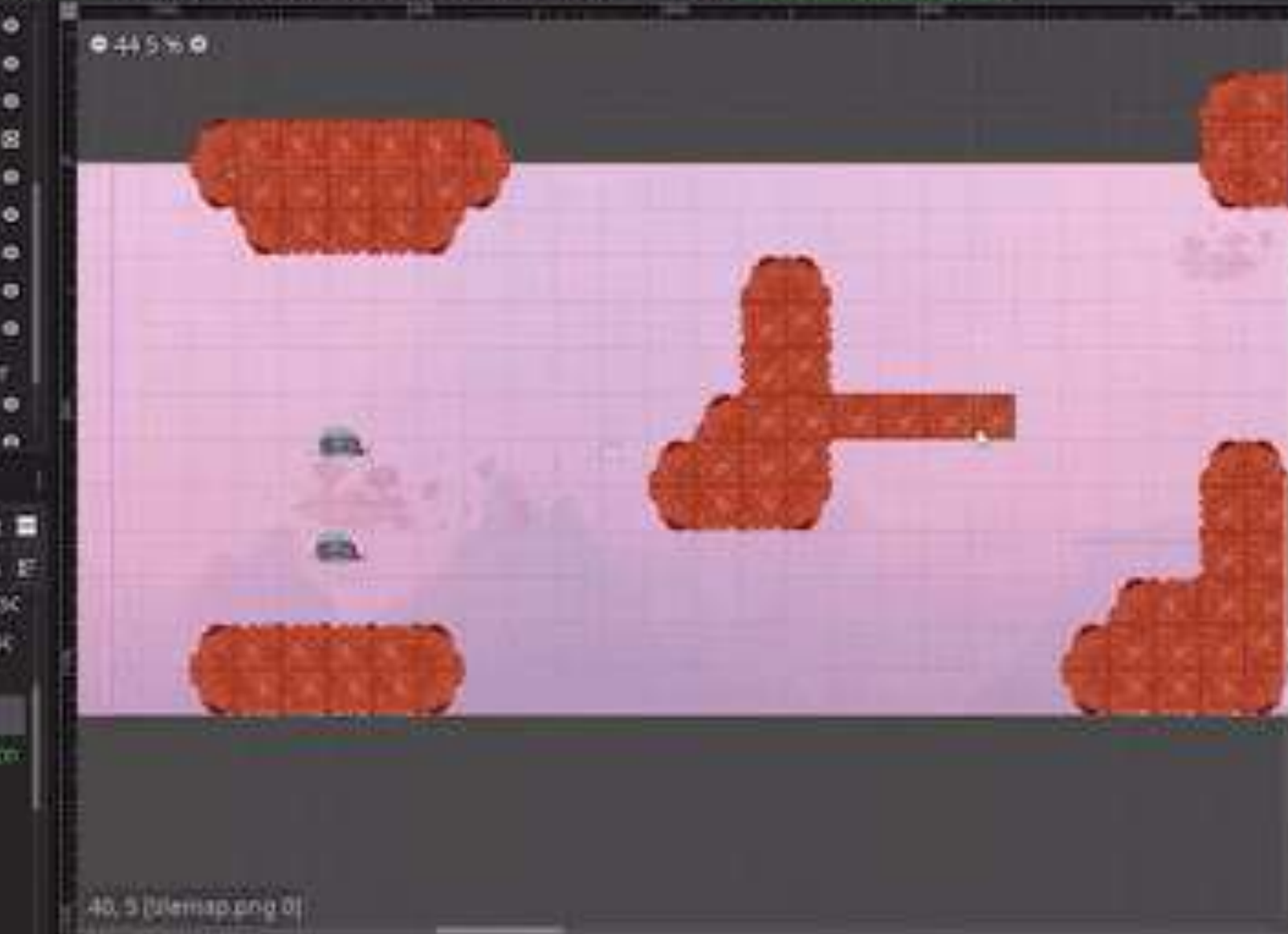


Construcción



Arkane







Nivel 01



Concept art



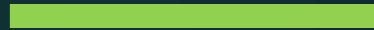
Propuestas



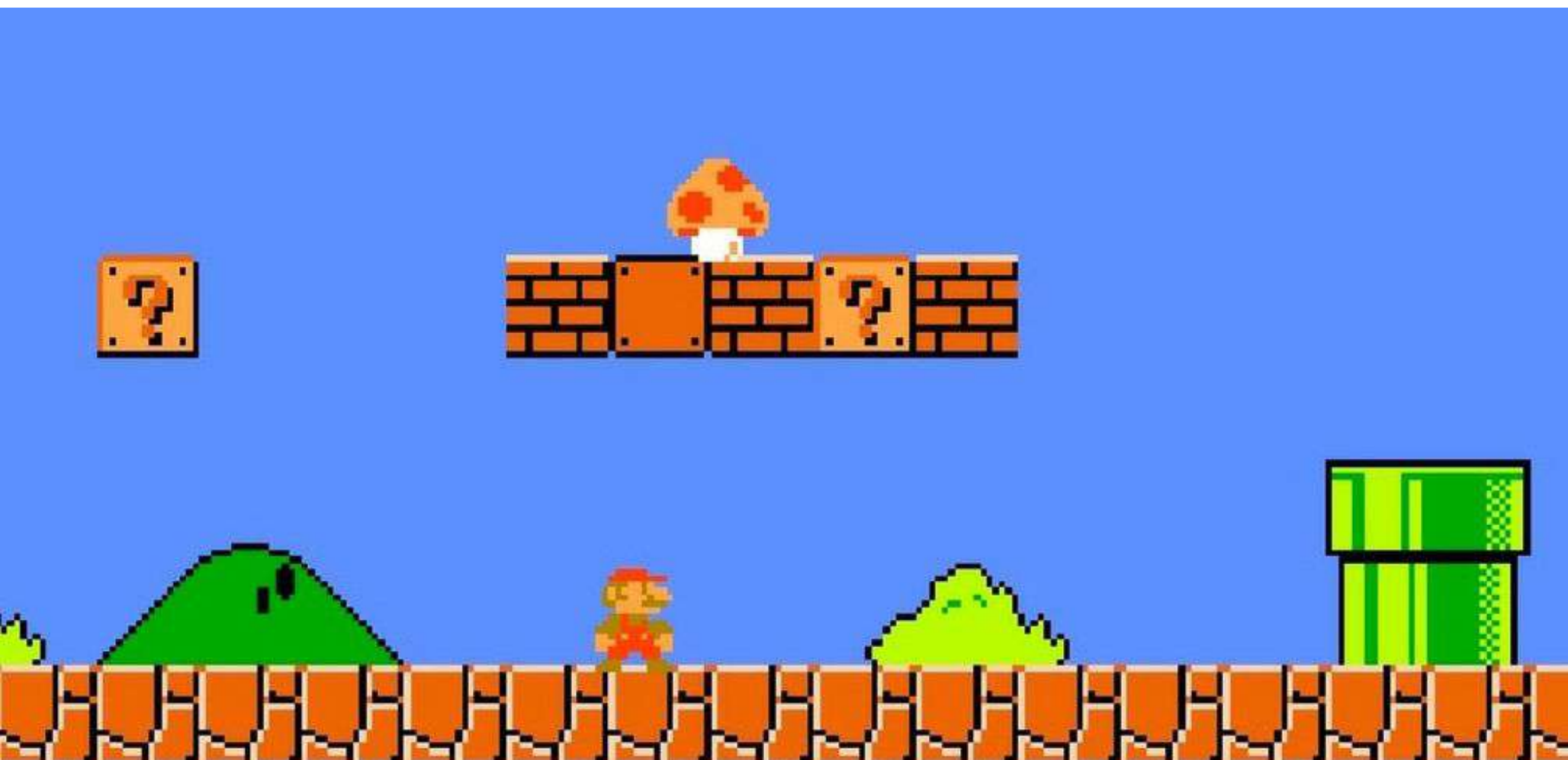
Final

Objetos y herramientas

Función en el videojuego



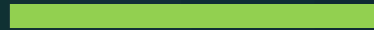
Super Mario Bros



Moonlighter



**Levels ups
y power ups**



Dead Cells



Dead Cells



The image shows the inventory screen in the game Dead Cells. At the top, there are four tabs: a building (cells), a bag (items), a sword (weapons), and a lightning bolt (abilities). The main inventory grid contains various items with their costs in cells. To the right, a detailed view of the 'Blood sword' is shown, including its category and a damage increase perk. At the bottom, a control bar provides navigation options.

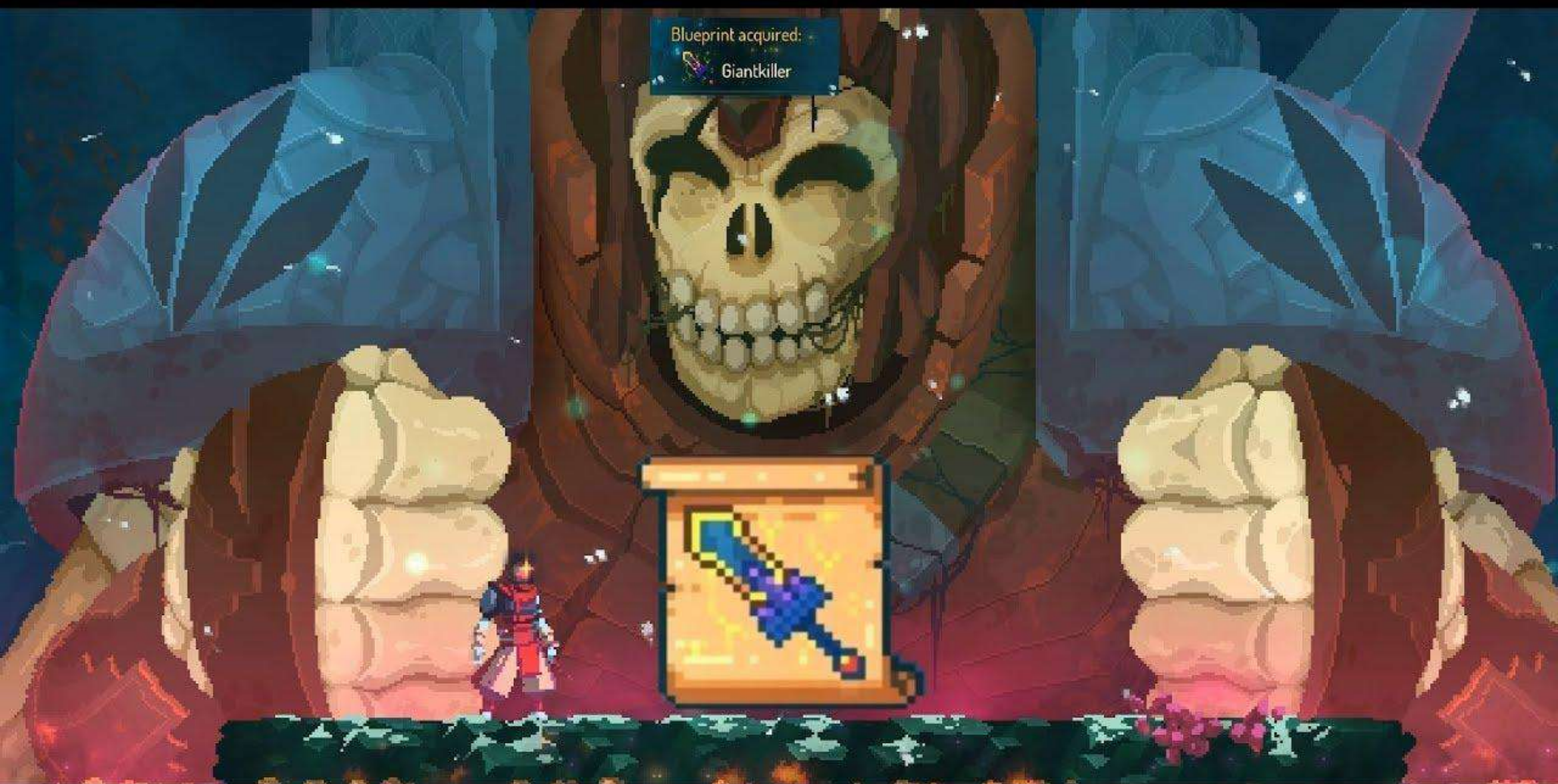
Inventory Grid:

Item	Cost
Shield	-
Longsword	50
Longsword	50
Longsword	10
Longsword	10
Longsword	-
Longsword	20
Longsword	10
Longsword	10
Longsword	15
Longsword	10
Shield	10
Shield	-
Shield	10
Shield	10
Shield	10
Longsword	-
Longsword	-
Longsword	-
Longsword	-
Longsword	-

Item Details: Blood sword
- Weapon -
Increase damage: +5% > +10%

Controls:
SPACE Invest cells (hold A) X Sort order: Default Y Hide the unavailable items
PREVIOUS PAGE NEXT PAGE Filter by category ESC Close

Dead Cells

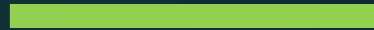




Arkane



Vestuarios y accesorios







Objeto 01



Concept art



Propuestas



Final



Personaje 01



Concept art



Propuestas



Final



Movimientos
base



Level ups

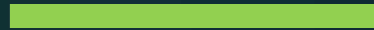


Objetos



Interacción y efectos

**¿Qué se busca
transmitir?**



Cambios de estado y efectos



Super Mario bros. 3



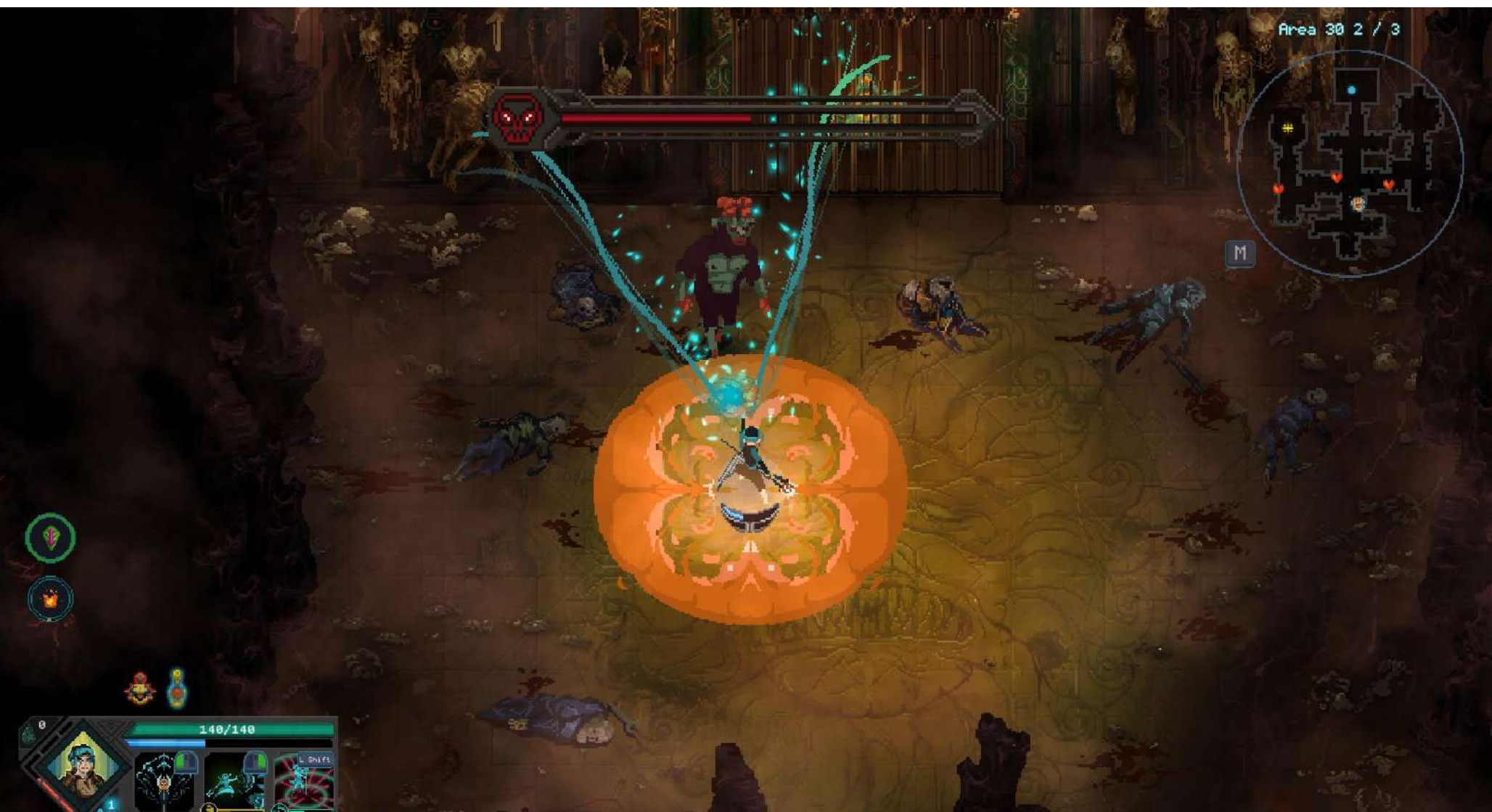
Children of morta



Children of morta



Children of morta



Children of morta





Diseños y animaciones complementarias y específicas



Arkane

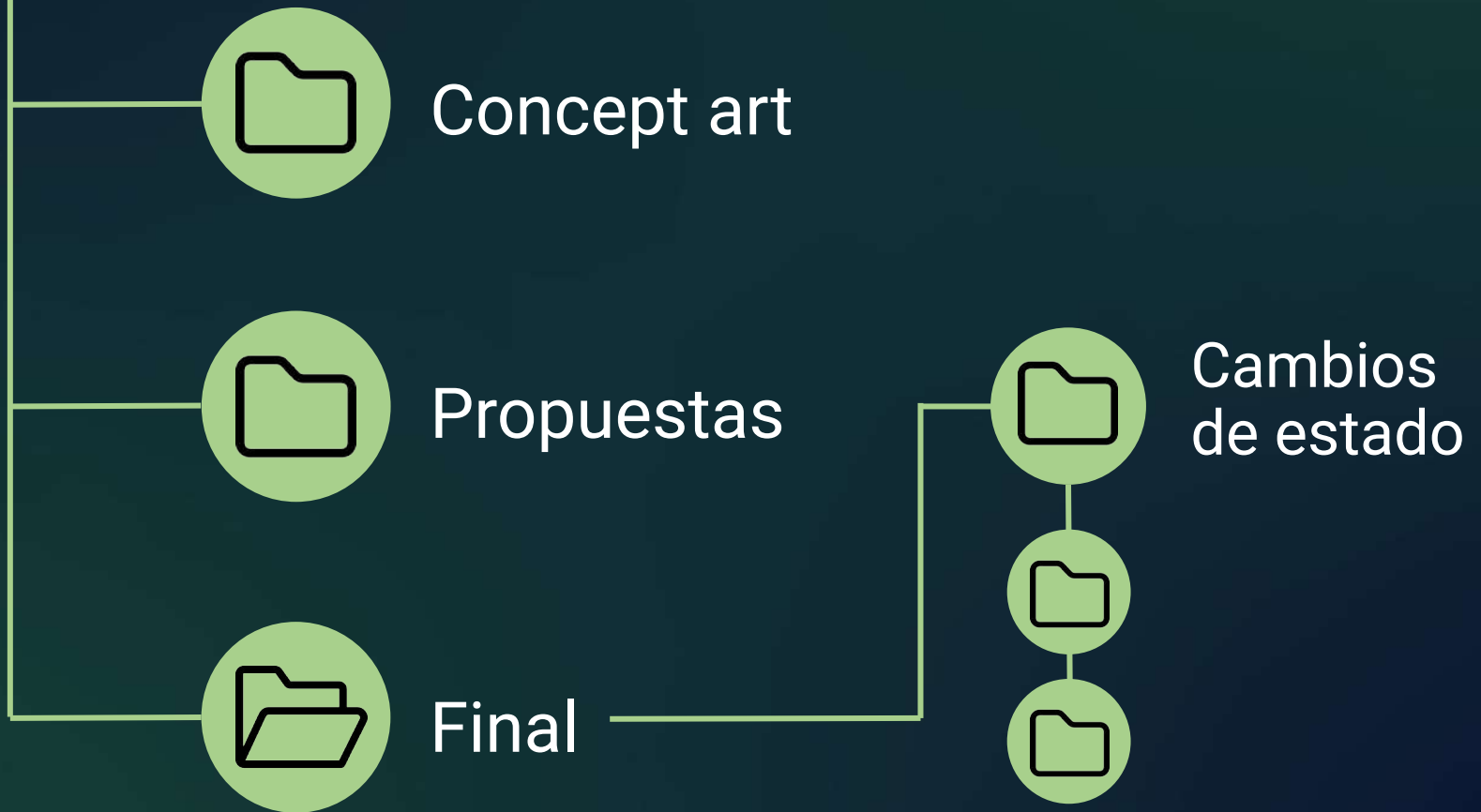


Arkane





Personaje 01



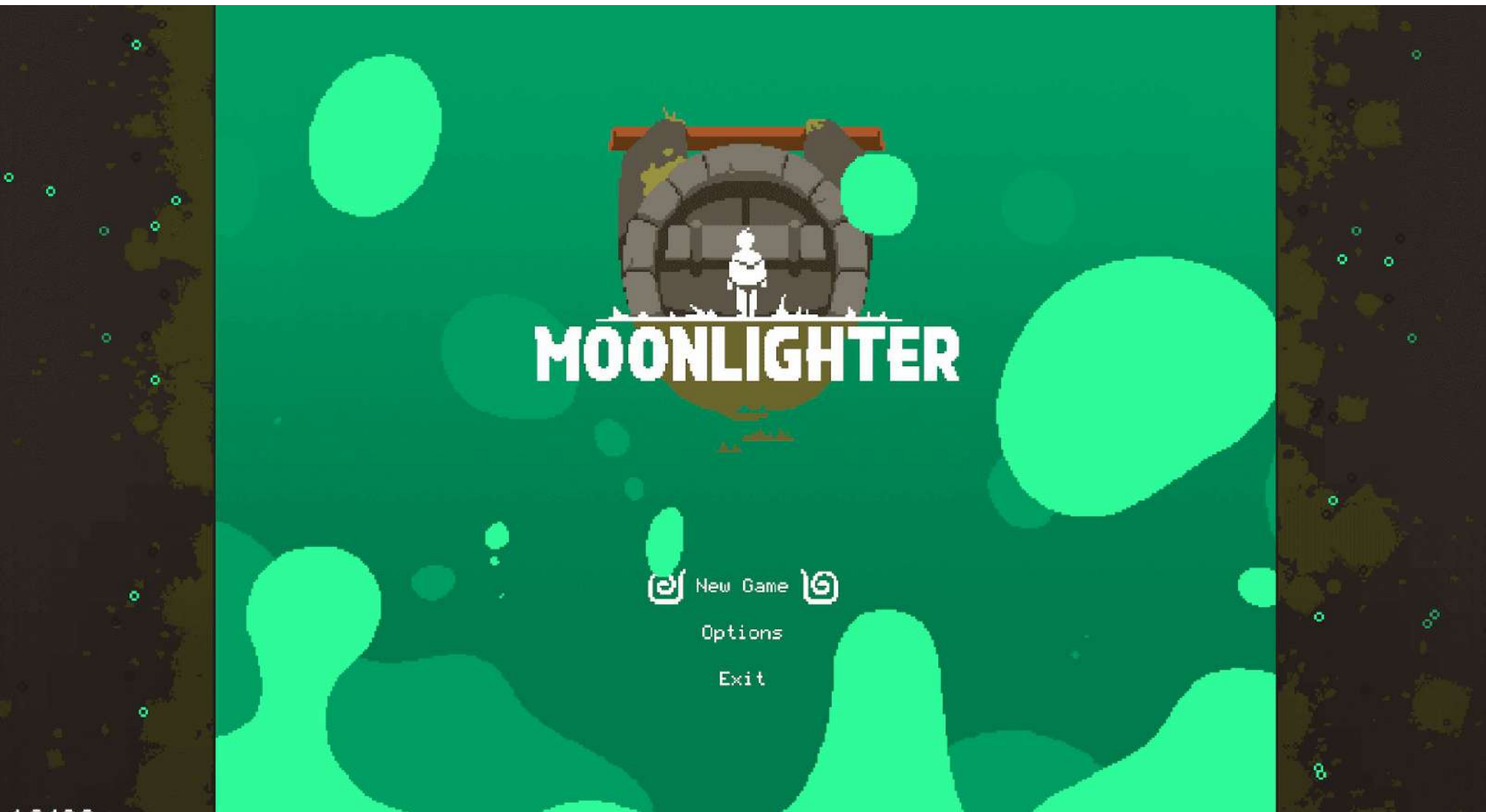


Interfaz HUB

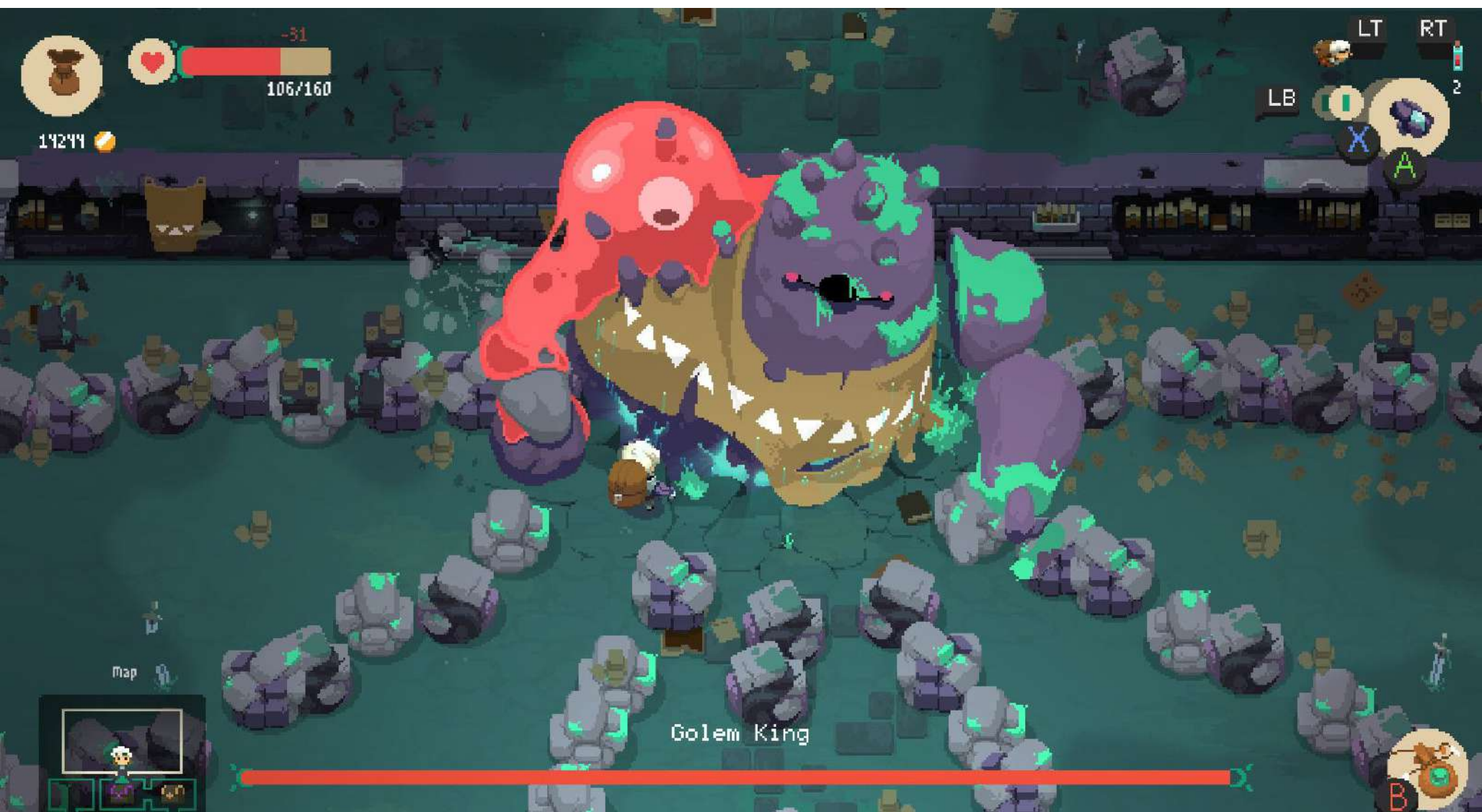
UX y UI



Moonlighter - inicio



Moonlighter - HUB



Moonlighter - HUB



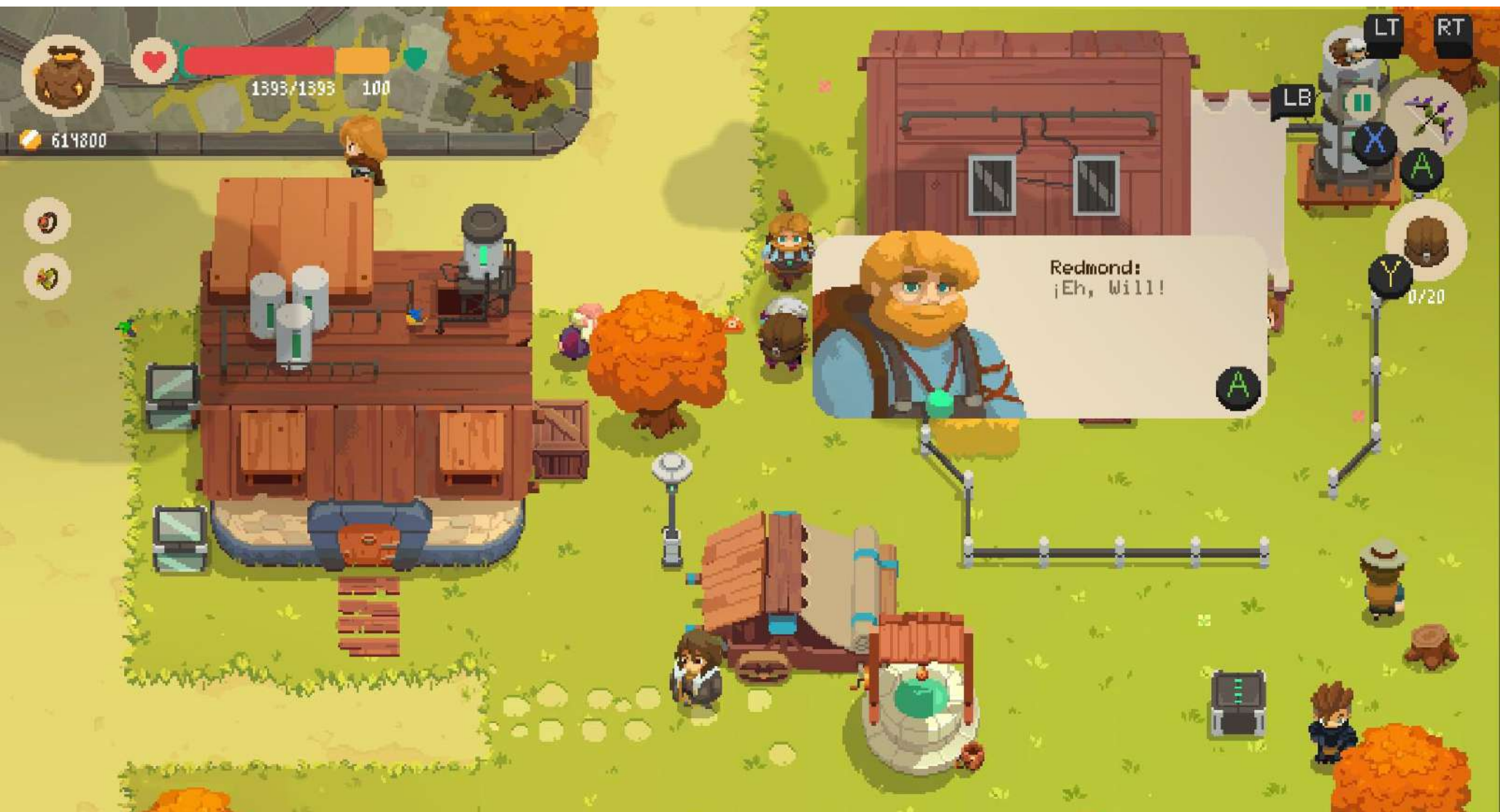




Moonlighter



Moonlighter - Diálogos



Diagramación y accesibilidad





Experiencia e interfaz

- **Información**
- **Funciones**
- **Momento y contexto**
- **Flujo**
- **Diseño de menú**
- **Diseño de indicadores**



Interfaz



Flujos e
información



Propuestas



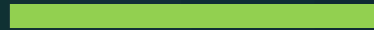
Final



Universo visual

Sentido del universo visual

Unidad y coherencia



Logo



Celeste





Hollow knight





HOLLOW KNIGHT

The logo for the game Hollow Knight is displayed on a black rectangular background. The text "HOLLOW KNIGHT" is written in a white, serif font. Above and below the text are ornate, white, symmetrical flourishes that resemble stylized wings or decorative scrollwork. The entire logo is centered within the black rectangle.

HOLLOW KNIGHT

The logo for the game Hollow Knight is displayed on a white background. The text "HOLLOW KNIGHT" is written in a black, serif font. Above and below the text are ornate, black, symmetrical flourishes that resemble stylized wings or decorative scrollwork. The entire logo is centered on the white background.

Tipografía



Blasphemous



blasphemous



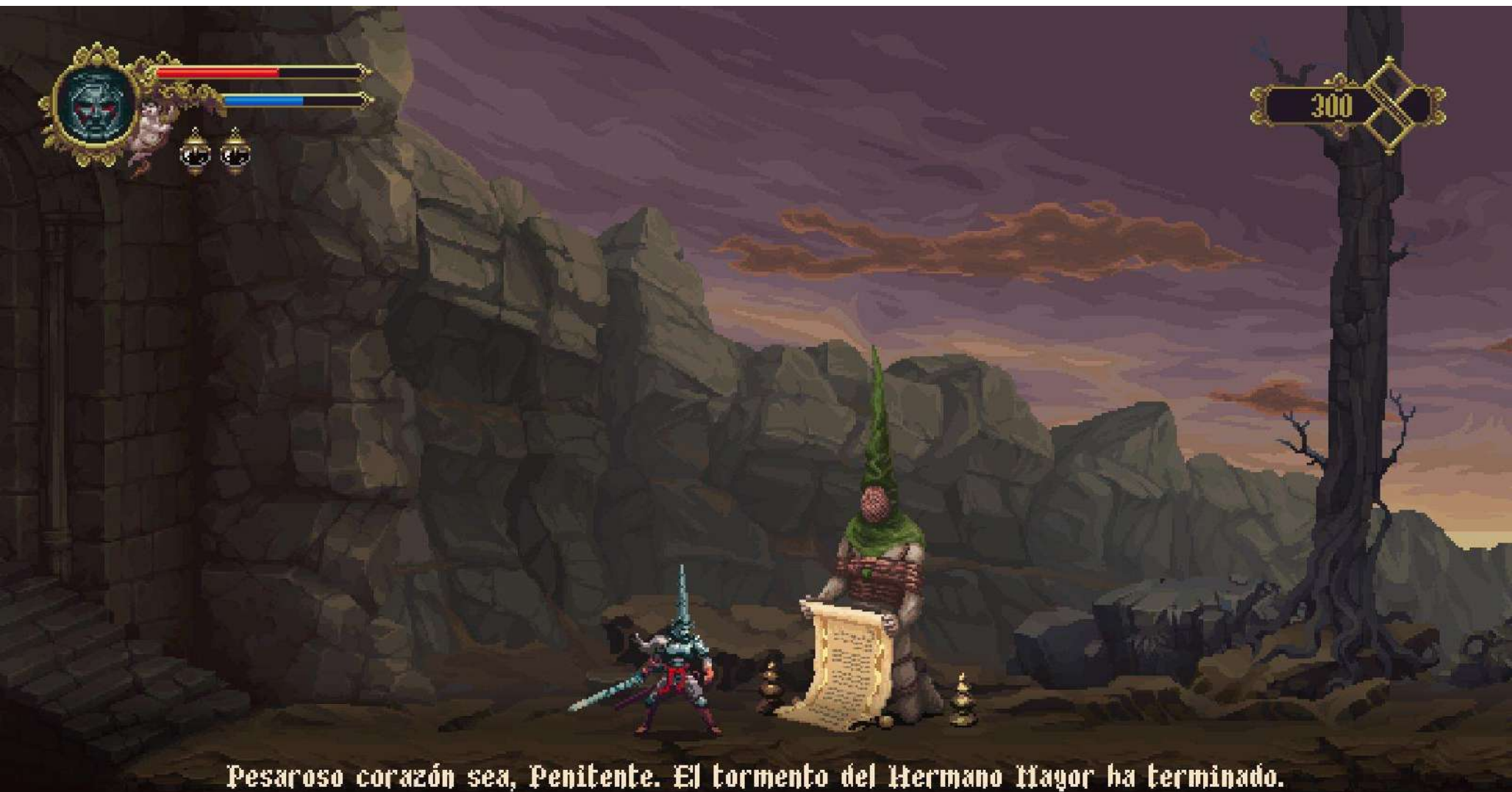
Blasphemous



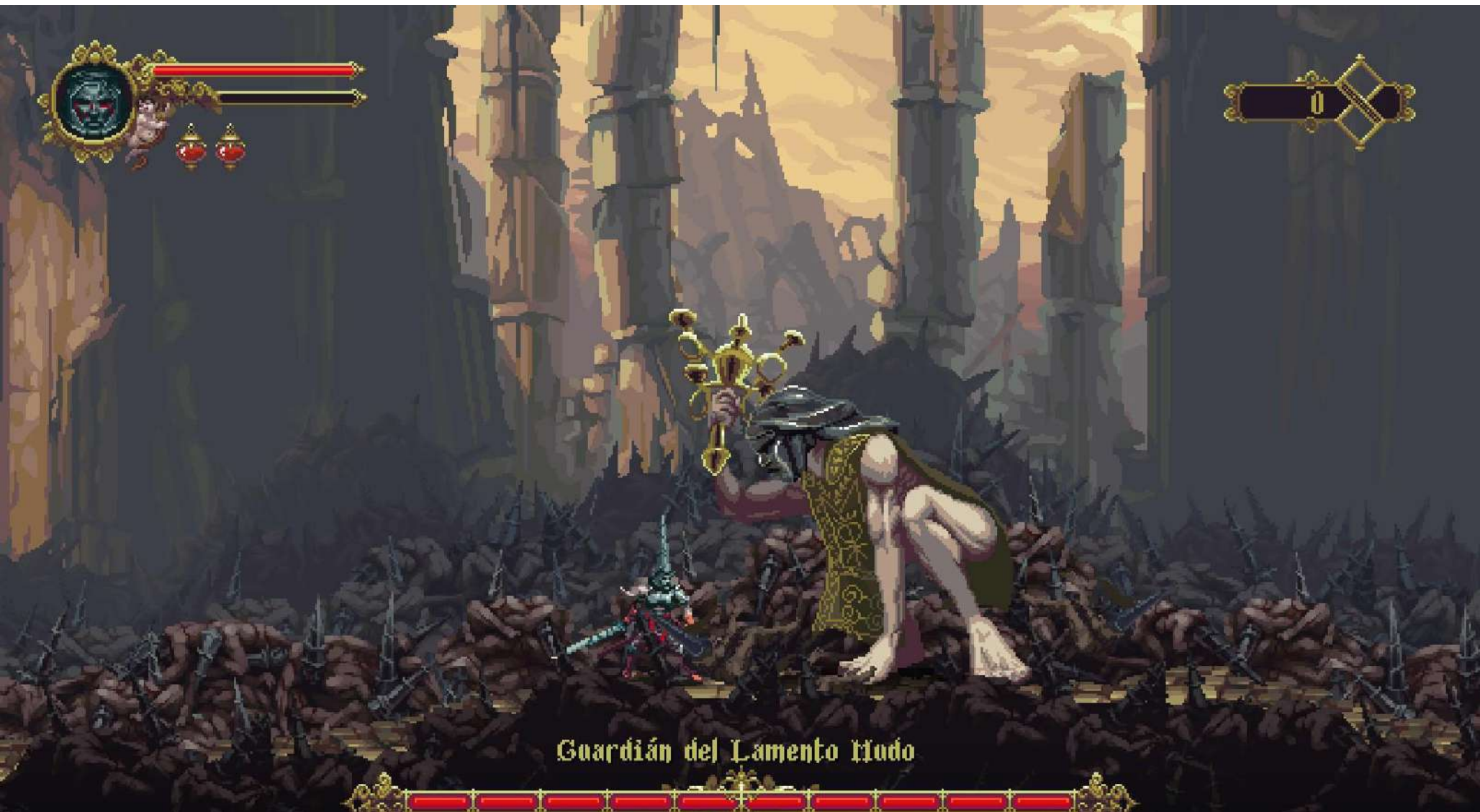
EXEMPLARIS
EXCOMMUNICATIONIS

Pulsa cualquier botón para continuar

Blasphemous



Blasphemous



Blasphemous



IRA PECAMINOSA

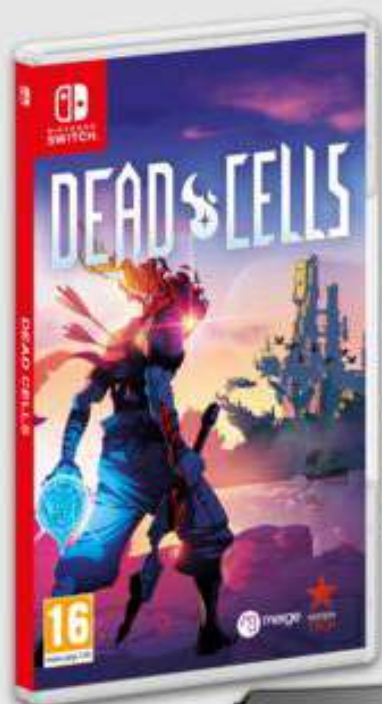
Concentra el poder de Mea Culpa en la hoja, permitiendo a Penitente liberar todo su potencial en un único pero increíblemente devastador ataque.

Mantén 

 Darkloppaz

 Salir

Piezas de comunicación, gráficas y merchandising



Dead Cells

DEAD & CELLS PRISONER'S EDITION

PRE-ORDERS
OPEN NOW!



COLLECTOR'S
METAL TIN

7" VINYL
SOUNDTRACK

22CM / 8.5"
PRISONER FIGURE

NUMBERED
CERTIFICATE CARD

ART CARD

DEAD CELLS
ACTION GAME OF THE YEAR

★ MOTIONTWIN

merge

INCLUDES BAD SEED AND RISE OF THE GIANT DLC ON THE GAME DISC!



3 ENAMEL PINS



4 METALLIC STICKERS

DEAD CELLS ACTION GAME OF THE YEAR
INCLUDES BONUS ARTBOOK AND KEYCHAIN



DEAD CELLS PRISONER'S EDITION IS AVAILABLE

Dead Cells

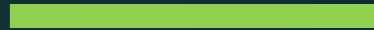
DEAD & CELLS

[About](#) [Leaderboard](#) [Patch notes](#) [Blog](#) [Press](#) [Wiki](#)  



WHERE TO BUY?

Construcción colectiva generando un ecosistema visual



**En algunos casos, se
logra construir una
marca**





Conclusiones

**Lo recorrido durante
este camino**



¿Qué es un art book?
¿Cómo y cuándo
utilizarlo?



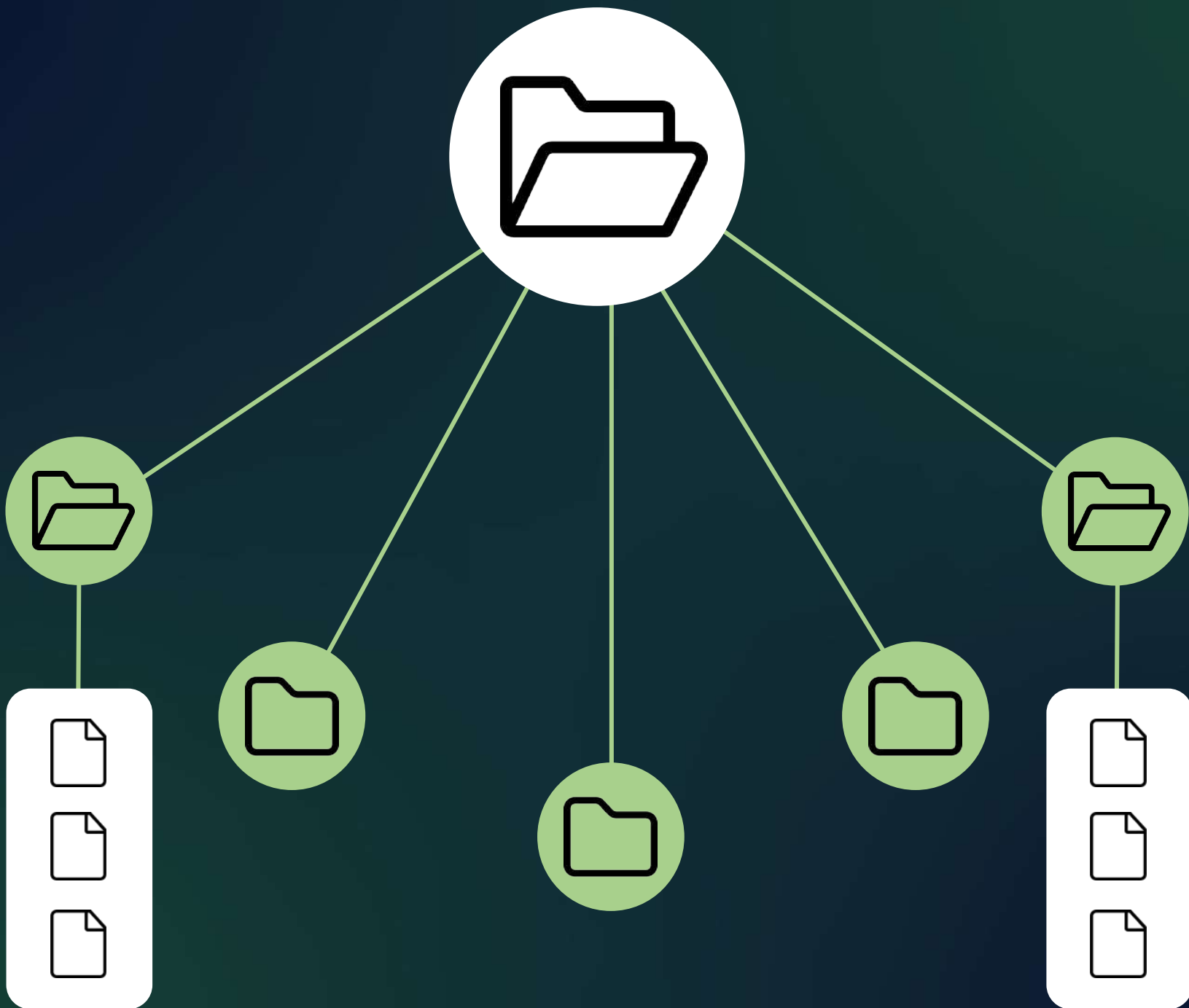
Temario

1. **Concept art**
2. **Estilo gráfico**
3. **Personajes**
4. **Niveles**
5. **Escenarios**
6. **Objetos**
7. **Interfaz**
8. **Tipografías**



Temario

1. **Concept art**
2. **Estilo gráfico**
3. **Personajes**
4. **Niveles**
 - 4.1 Escenarios
 - 4.2 Paletas cromáticas
5. **Objetos**



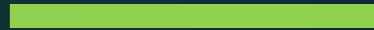
Interacción y fluidez entre los departamentos, áreas e integrantes



Interacción y fluidez entre los elementos visuales



**Lenguaje visual para
generar una experiencia**





¿Cómo seguir tu ruta?

