Anna Llucià Aparicio
Diseño de personajes/Concept Art- DAN2

Índice

1. Character research
2. Pruebas de color
3. Poses/Props
4. Thumbnails a línea
5. Expresiones
6. Thumbnails a gris
7. Turn around
8. Thumbnails a color
9. Color styling

Anna Llucià Aparicio
Diseño de personajes/Concept Art- DAN2

1. Character research

Para esta primera tarea nos dieron un PDF con toda la información de los personajes, su carácter, sus gustos, sus habilidades, etc… No solo de los protagonistas sino también de los personajes secundarios. Una vez tuvimos toda la información debíamos escoger los personajes en los que nos queríamos centrar y que más tarde acabaríamos estudiando y desarrollando en profundidad.

Una vez juntada toda la información empecé a dibujar los personajes tal y como me los imaginaba según lo que había leído. A Sarah decidí darle un toque cyborg ya que nos explican que domina la tecnología. Para eso, le añadí una especie de cables grabados en su piel.

A Joseph, al ser el líder y héroe del grupo decidí darle el típico look adolescente con camiseta ancha y pelo despeinado y alocado pero con una expresión de simpatía. Decidí hacerlo así ya que, al haber sido criado en un internado sus amigos lo son todo para el. Así que expresar la felicidad en su cara creo que era algo primordial. Aún así, como ya he dicho, decidí

PERSONAJES

- SARAH MONK
El cerebro del grupo.
Es la única chica, cerebral y analítica, tiene un talento innato para la investigación y domina la tecnología a la perfección. Es la hija del jefe de policía de Dragon City, pero su infancia esconde un gran secreto.

- JOSEPH DRAKE
Líder de los Flying Squirrels.
Héroe incansable y sacrificado, para él no existen misiones imposibles. Creció en un internado y sus amigos son para él como su familia. Su gran temor es decepcionarlos y su punto débil es que no soporta perder.

- PIERRE CORSO
El héroe torturado.
Descendiente de corsarios acaudalados, Pierre pasó su infancia en colegios para niños ricos en el extranjero. Es refinado y demasiado cool para ser real. Sin embargo, ha crecido con el estigma de ser "el hijo del traidor".

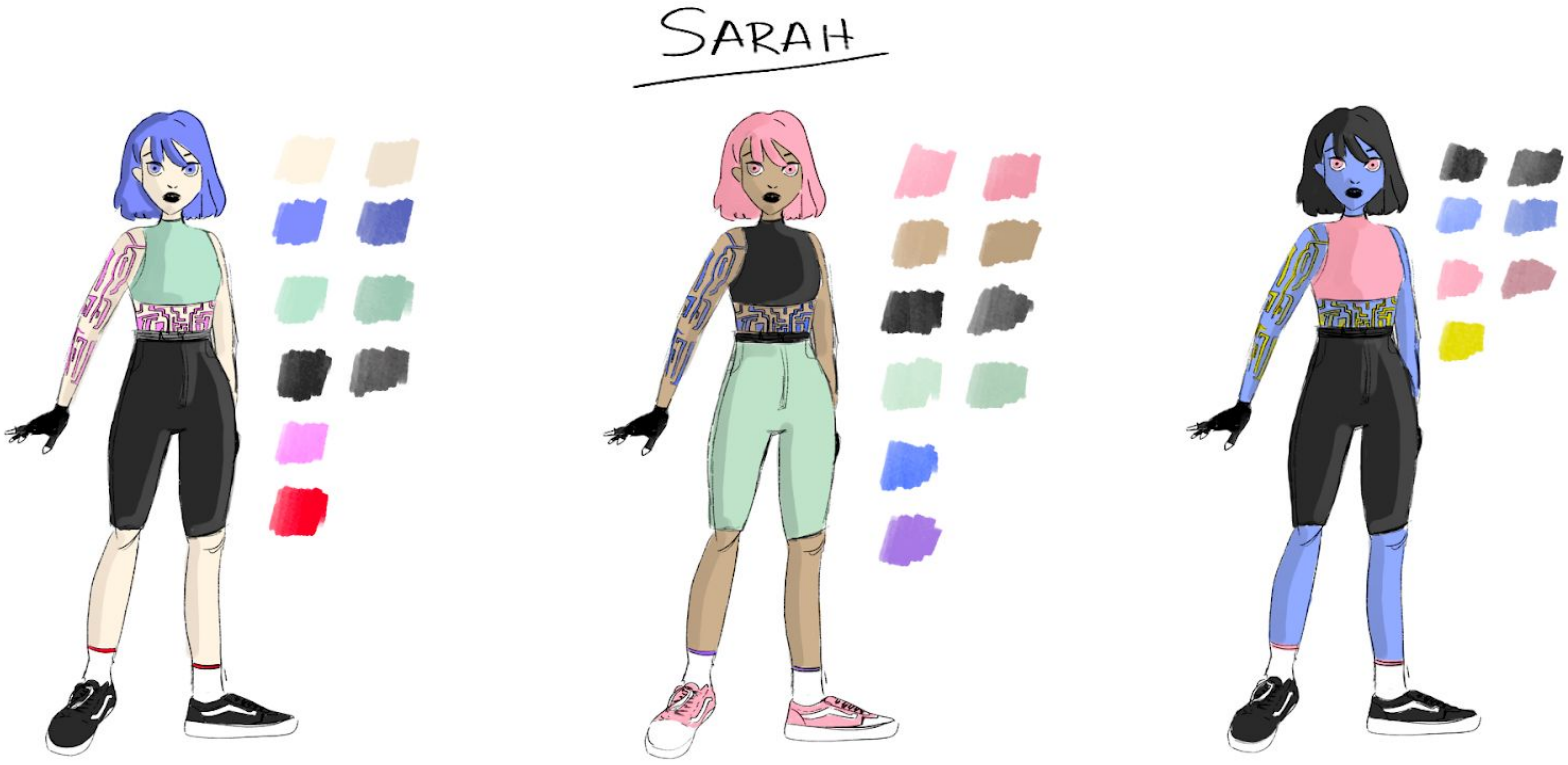
- PEP MORGAN
El bromista del grupo.
Irónico, sociable y práctico, es descendiente de piratas de baja calaña. Conoce la ciudad como la palma de su mano, incluso los rincones más oscuros y de dudosa reputación.

- JON FERRO
El más confiado e ingenuo.
Ayuda a sus padres en la panadería, el negocio familiar, además de ser un alumno responsable. Es un poco distraído, pero el tamaño de su buen corazón solo se compara con su fuerza sobrehumana.

darle con la ropa un look más informal y juvenil alocado.
Con Pierre, solo leyendo una vez su descripción ya tenía muy claro cómo quería hacerlo. Refinado y “cool”, estudios en colegios de niños ricos en el extranjero… No podía faltar el polo con camiseta interior, pantalones color marrón seco y zapatos de vestir. Decidí hacerlo rubio ya que es como, en la mayoría de casos, los rubios suelen ser los “cool” de las películas y series, además de las gafas finas redondas que le dan un toque de finura pero a la vez misterio.
Pep es el bromista y aventurero del grupo. Decidí ponerle el pelo en punta para darle un toque más enérgico acorde con su personalidad. Al conocer los rincones más oscuros supuse que, tal y como dice la frase hecha: la curiosidad mató al gato, Pep ha tenido que encontrarse con algún que otro problema. Así pues, decidí añadirle un garfio al personaje para representar esos encontronazos que abundan tanto en los rincones oscuros de las ciudades.
Finalmente tenemos a Jon. Éste fue el que más me costó desarrollar ya que es un personaje, para mi gusto, bastante plano. Responsable con los estudios y con su familia, de buen corazón y de fuerza sobrehumana. En el rostro decidí plasmar la bondad y la amabilidad con esa sonrisa y esos ojos redondos. Además de la ropa, la cual escogí sencilla. Como complemento le dibujé una amasadora de esas que se usan en las panaderías. Le daba un toque agresivo que va acorde con su fuerza sobrehumana.

2. Pruebas de color

Pruebas de color Sarah Monk:



Anna Llucià Aparicio
Diseño de personajes/Concept Art- DAN2

Pruebas de color Pep Morgan:

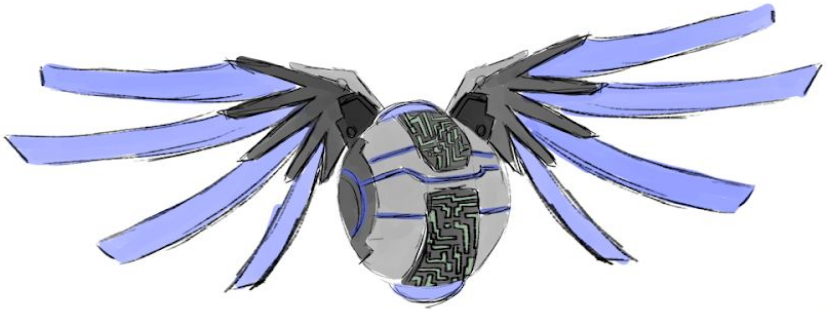
PEP

3. Poses/Props

Poses Sarah Monk:
Pose 1: pose para la portada
Pose 2: pose de pelea
Pose 3: pose relajada

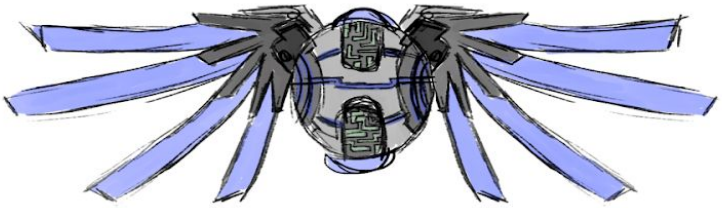
Anna Llucià Aparicio
Diseño de personajes/Concept Art- DAN2

Prop Arigato:



3/4

Back

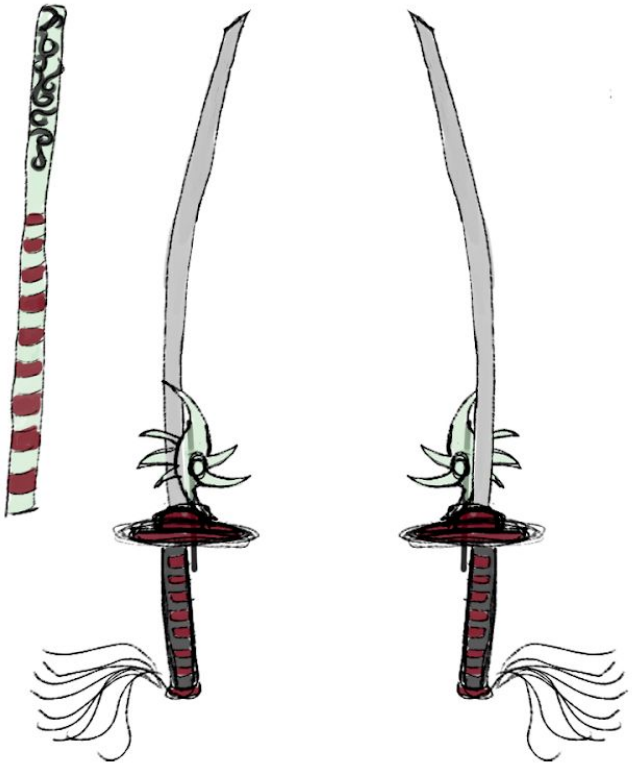


Front

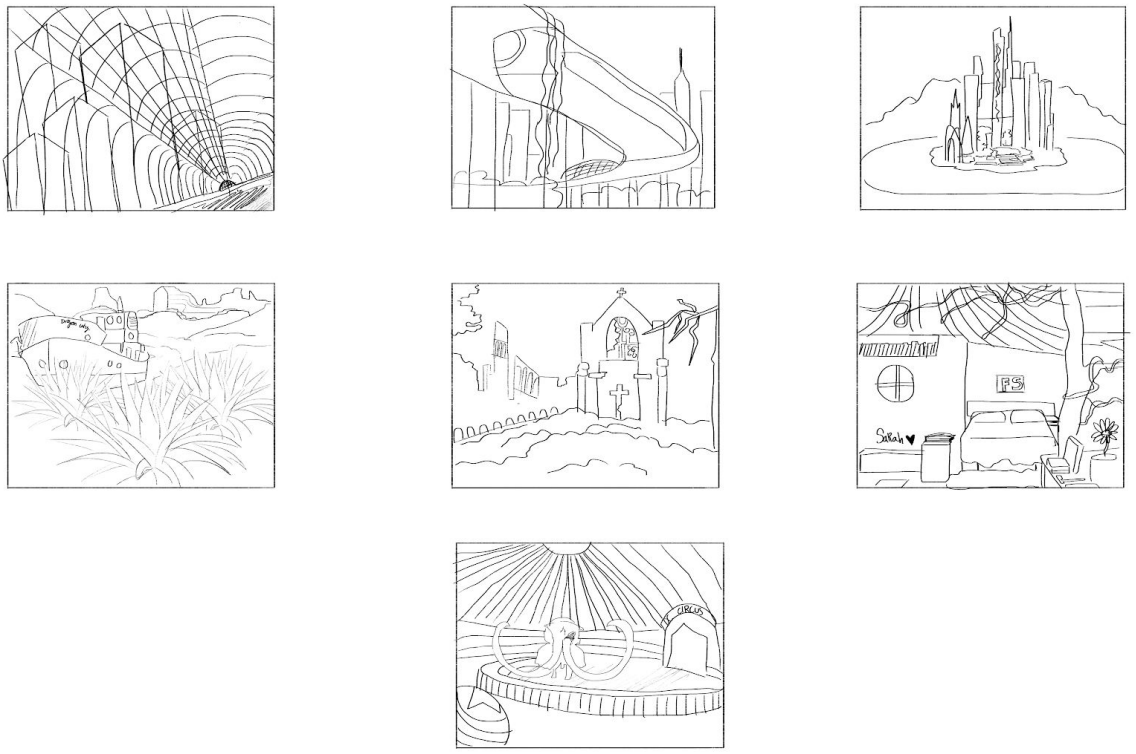
Poses Pep Morgan:

Pose 1: pose para la portada
Pose 2: pose de pelea
Pose 3: pose relajada

Prop Katana:



4. Thumbnails a línea



Para los escenarios, al igual que con los personajes, nos dieron una serie de descripciones de diferentes localizaciones.

ESCENARIOS

Flying Squirrels se presenta como una sèrie de alcance internacional con valores multiculturales. Está basada en un universo múltiple y diverso que mezcla lo real con lo fantástico. Los distintos escenarios tienen como referente lugares concretos, reconocidos por todos y que generan un universo con el que el espectador puede indentificarse.

- DRAGON CITY
El desarrollo de la trama principal transcurre en Dragon City, una gran ciudad cosmopolita donde se diferencian claramente distintes zonas. El distrito financiero corresponde a la elite, plagado de rascacielos de D-Corp, con una arquitectura inspirada en NYC. El casco antiguo de la ciudad tiene rasgos europeos mezclados con recursos orientales, para crear un ambiente antiguo con toques exóticos particulares de Dragon City.

- RUINAS
También hay una gran presencia de escenarios en ruinas: un parque de atracciones abandonado, una vieja alejada isla con un faro en desuso, etc. Además de ser un elemento heredado del romanticismo, estos escenarios grafican la decadencia del sistema y el mal uso de los recursos de la sociedad de consumo.

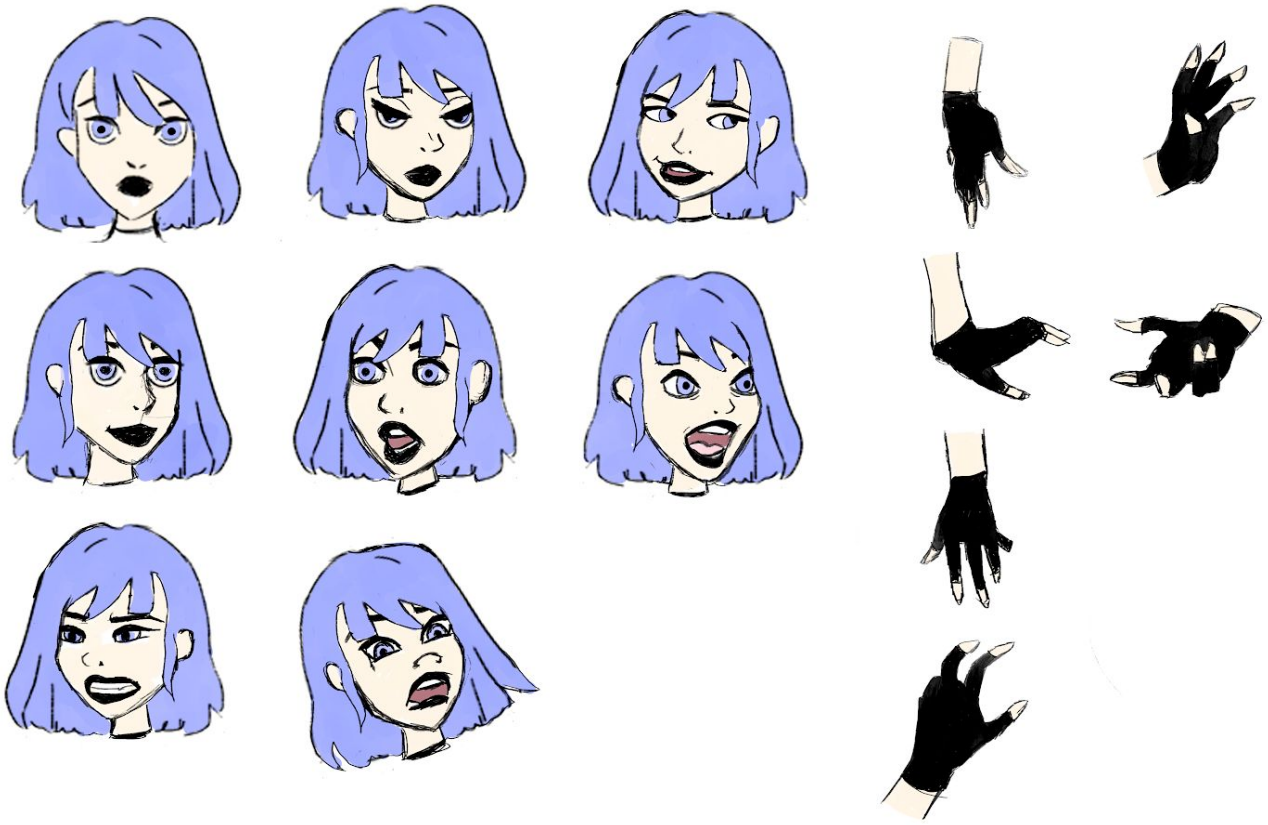
- NIVEL SUBTERRANEO
Existe el Nivel Subterráneo. La ciudad bajo la ciudad, un entorno marginal y hostil donde vivien aquellos que no encajan en el sistema: los piratas. Ellos viven, literalmente, en las
alcantarillas.

- DESIERTO
Otro escenario importante es el desierto, donde se encuentran las ruinas de la antigua ciudadela Muyi. Inspirado en el Sáhara en África del Norte o el desierto de Atacama en Chile, este espacio representa los vestigios de un pasado glorioso. Se toma como referente a la cultura de los Kogui, habitantes de la Sierra Nevada de Santa Marta, en Colombia. Los Muyis comparten su forma de vida y respeto por la Gran Madre. Y añoran la llegada de los elegidos, para que su paraíso -hoy cubierto de arenavuelva a renacer cuando se reestablezca el equilibrio entre las fuerzas de la naturaleza.

El primer escenario está inspirado muchísimo el Bioshock, un juego que he disfrutado y sigo disfrutándolo mucho. Quise representar el nivel subterráneo. Elegí Bioshock ya que éste se desarrolla principalmente en las profundidades del océano donde se encuentra la ciudad de Rapture. Para ello, pues, dibujé un alcantarillado que es usado como túnel donde se ve a duras penas una ciudad llena de riquezas y rascacielos, para dar así contraste entre los dos bandos.
Al segundo escenario quise darle un toque futurista añadiendo un tren aerodinámico. Se ve la ciudad de fondo entre mucha vegetación bien cuidada. Para representar la riqueza y la abundancia decidí dibujar unos rascacielos de fondo inspirados en la ciudad de Nueva York.
El tercer escenario será el que acabaré desarrollando más adelante. Quise representar la ciudad de Dragon City. Para plasmar la sensación de superioridad y que solo puede vivir la élite allí, decidí poner la ciudad encima de una isla de difícil acceso, rodeada de mar y, detrás, las favelas del nivel subterráneo.
En el cuarto escenario cambio un poco y decido dibujar el desierto, donde se encuentran las ruinas y los restos de una antigua ciudad. Para ello, añadí en el centro de la ilustración un barco o lo que serían los restos de éste, rodeado de vegetación.
Para el quinto escenario elijo representar las ruinas de una iglesia heredada del romanticismo. Relacioné este escenario con la religión ya que creo que los excesos y los engaños hacen volverse loco al ser humano. Podría haber sido una de las causas por las cuales hay tanta diferencia entre clases sociales en la ciudad de Dragon City y sus alrededores.
En la penúltima ilustración cambie de tema radicalmente e intenté plasmar como me imaginaba que sería la habitación de Sarah. Llena de plantas para darle cierta vida y llena de libros y tecnología.
Finalmente, en el último thumbnail vemos el interior de un circo en ruinas. Éste escenario iría relacionado con el quinto.

5. Expresiones

Expresiones Sarah Monk

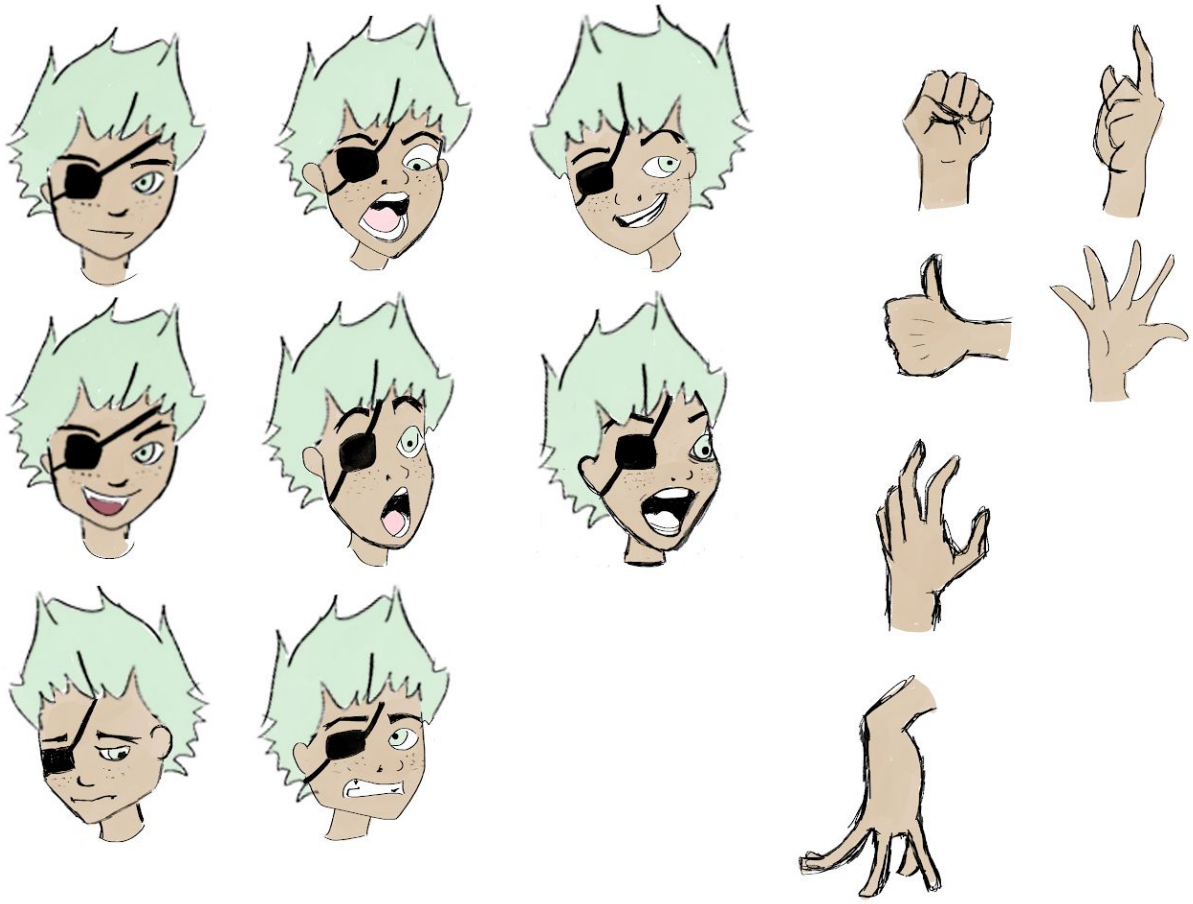


De izquierda a derecha

1. Neutral
2. Triste
3. Confiada
4. Contenta
5. Sorprendida
6. Risa
7. Enfadada
8. Asustada

Anna Llucià Aparicio

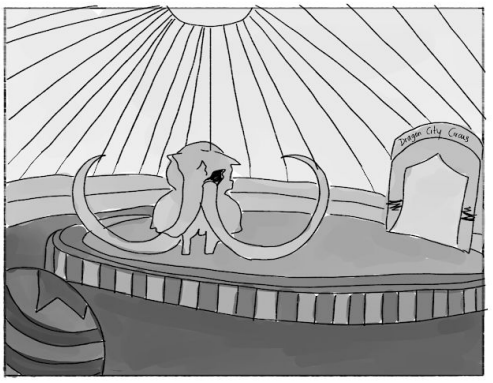
Expresiones Pep Morgan

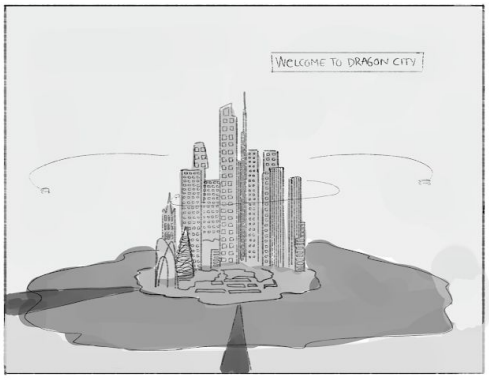


De izquierda a derecha:

1. Neutral
2. Triste
3. Confiado
4. Contento
5. Sorprendido
6. Risa
7. Enfadado
8. Asustado

6. Thumbnails a gris



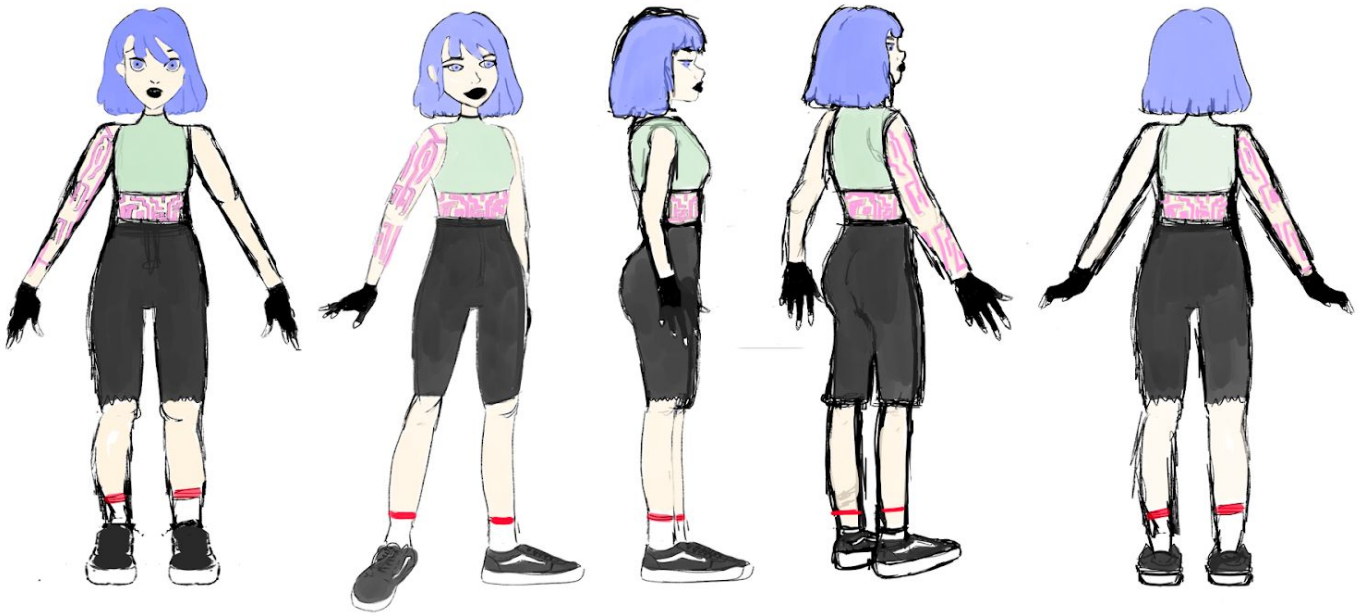


De izquierda a derecha

1. Desierto (ruinas)
2. Circo (ruinas)
3. Dragon City
4. Habitación Sarah

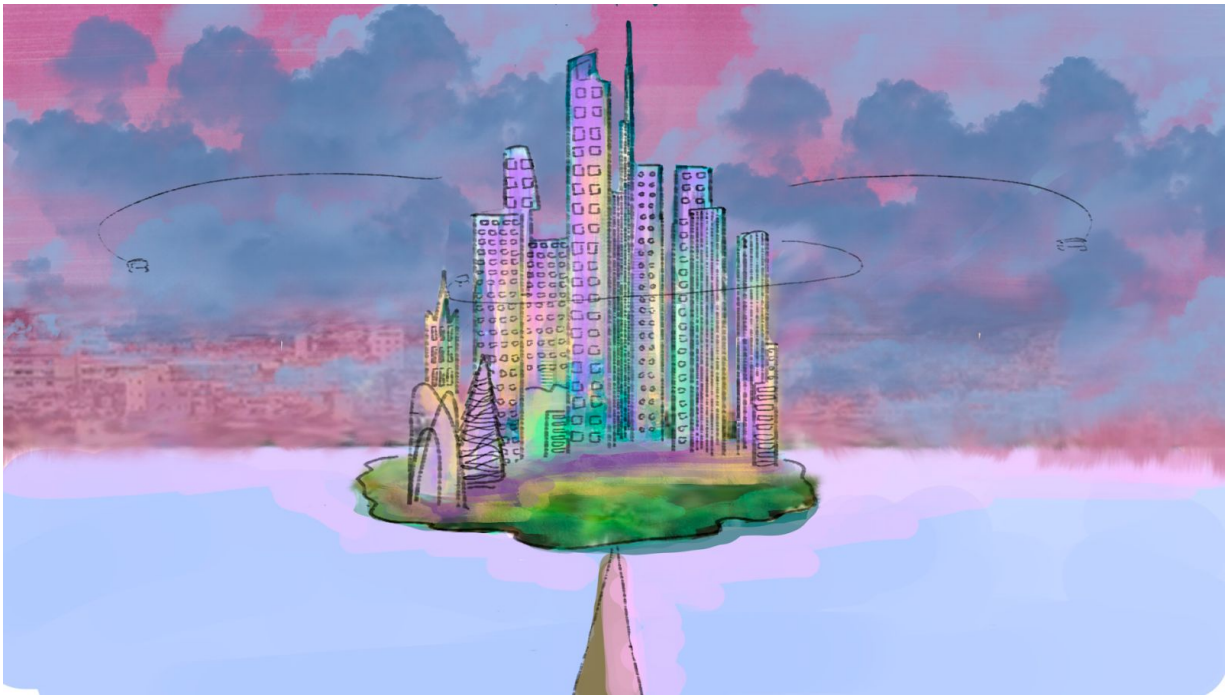
7. Turn around

Turn around Sarah Monk:



Turn around Pep Morgan:

8. Thumbnails a color



Dragon City:
Los colores que he elegido para este concept son muy futuristas y la paleta se basa principalmente en tonos pastel. He querido plasmar un contraste de riqueza social a partir de los colores.
Los colores más vivos los he situado en el centro que es donde se encuentra Dragon City. Como ya he mencionado anteriormente, la ciudad la he situado encima de una isla para así dificultar el acceso a ésta, intentando plasmar el clasismo. Detrás, escondidas entre las nubes se encuentran las favelas, pertenecientes al nivel subterráneo de la ciudad. He querido difuminar el fondo con las nubes y la niebla para dar una sensación de misterio, de pobreza y de indiferencia de las clases altas ante el problema de discriminación social.

Desierto (ruinas):
En esta escena vemos las ruinas de lo que era una ciudad. He querido representar el abandono dibujando un barco en deterioro. Los colores, siguiendo la misma línea, son tonos pastel. He querido darle un tono más rosado para que así conjunte con la ilustración de la ciudad. Destacan pues, entre el rosa, las plantas y el barco, que son los elementos que he considerado más importantes y relevantes.

9. Color styling

La ilustración final he decidido usarla también de portada. He pintado a los protagonistas usando la paleta de colores de tono pastel como hasta ahora con las demás ilustraciones.
En la izquierda he añadido los nombres de los personajes con el color correspondiente a su color de pelo. Además, he querido decorarlo todo con pequeños dibujos pertenecientes a la serie. El resultado final es el siguiente: