

## **Concept art – Diseño de personajes – Fases recomendadas**

---

### **1.- Sinopsis en texto**

Texto sobre la función del personaje en el proyecto: qué se espera de él, su papel en la historia, su relación con el resto de personajes, etc. No hace falta profundizar demasiado, pero sí establecer sus características principales y su importancia relativa (el tiempo que le podemos dedicar). Se pueden incluir: referentes de personajes anteriores, comparaciones con personajes de ese proyecto ya diseñados, diálogos típicos del personaje, etc.

Normalmente el proyecto en sí determina este tipo de cuestiones, son externas al diseñador/a.

### **2.- Mapa conceptual**

A partir de la sinopsis: establecer cuáles son las características principales del personaje, y cómo esas características pueden asociarse a atributos visuales. P. ej: es “fuerte” puede asociarse a “es grande” o “es cuadrado”, etc.

### **3.- Diseñar un *moodboard***

En un único documento visual (del tamaño de la pantalla, por ejemplo) situar todo aquello documento visual relacionado con:

- El proyecto en general: su ambientación, temática, referentes anteriores
- Imágenes visuales relacionadas con los atributos visuales asignados en el mapa conceptual (si es un personaje “fuerte”, ponemos imágenes de “animales fuertes”)
- Otros diseños atractivos o que motiven al *concept artist*.

### **4.- Miniaturas/*thumbnails***

En negro puro, o como máximo dos tonos (negro y gris), se realizan unas miniaturas rápidas en las que se perciba con claridad la silueta del personaje. Esta silueta debe ser compatible con los atributos establecidos en el mapa conceptual.

El número dependerá del tiempo que le podamos dedicar, pero es recomendable realizar entre 15 y 30 miniaturas, todas ellas visibles simultáneamente en pantalla, para poder compararlas. Normalmente las primeras serán siempre las más arquetípicas y obvias, y por lo tanto las menos interesantes.

### **5.- Refinar miniaturas**

Se selecciona un número reducido de miniaturas entre las realizadas en el apartado anterior, máximo tres, y se define con mayor precisión su silueta. Es recomendable añadir dos tonos de gris y blanco y aumentar el tamaño al de la mitad del tamaño de pantalla. Se trabaja sin ampliar la imagen.

### **6.- Definir el vestuario y los accesorios del diseño**

Una vez seleccionado el diseño definitivo puede hacerse el número de pruebas necesarias hasta establecer los detalles menores del personaje: el vestuario, peinado, accesorios, colores, etc.

### **7.- *Character sheet***

Con el diseño definitivo realizamos el *carácter sheet* con la figura y sus principales variaciones de frente, perfil, vestuario, accesorios, etc.