

EL ARTE DE
EXODEUS

MIRIC

Autor: Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois
Primera edición Octubre de 2018.
Editado y maquetado por: Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois
Impreso en España.

Esta es la primera copia de l y probablemente la última.
Vamos, que es el original, ya lo puedes cuidar bien.

Escrito por: Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois.
Ilustración portada: Carlos Ortiz
Ilustraciones y renders: Departamento de ARTE del estudio NIRIC.
Artistas: Jose Andrés López, Fernando Javier González, Juan Manuel Osuna,
Alfredo Ramos, Samantha Guerrero, Carlos Ortiz y Patricia Repullés.

Agradecimiento a: Voxel School, UCM y Carlos Ávila.

Copyright © Patricia Repullés y Departamento de Arte Niric.
No reproducible sin consentimiento de los artistas.



A large, rusted, mechanical hand, resembling a prosthetic or a piece of industrial machinery, dominates the right side of the frame. The hand is dark red and brown with visible rust and intricate mechanical details. It holds a thin, glowing red wire that extends vertically down the center of the image. In the bottom left corner, a tiny silhouette of a person in a wheelchair sits on a thin, white horizontal ledge. The background is a bright, hazy, light-colored wall, and the overall lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

EXODEUS

Exodeus.....	pg. 10
El Arte de Exodeus.....	pg. 112
Proceso Demo.....	pg. 13
Props del Personaje.....	pg. 15
Guante y Casco.....	pg. 15
Silla de Ruedas.....	pg. 16
Salas y Subsalas.....	pg. 17
Sala del Almacén.....	pg. 17
El Ascensor.....	pg. 18
Sala de Fusión.....	pg. 19
Anexo: Proceso de Concept Art.....	pg. 19
Sala de Combustible.....	pg. 24
Props y Assets.....	pg. 26
Realidad Digital.....	pg. 41
Robots.....	pg. 50
Roll Up.....	pg. 58





Exodeus es una experiencia de Realidad Virtual de terror y misterio. El videojuego transcurre en la luna de Júpiter, Europa, más concretamente en la base de investigación E.M.B.E.L.S. La estética y ambientación lo definen como una aventura de fantasía espacial y ciencia ficción.

El protagonista, Taylor Wells, un reputado informático en la Tierra, recibe la misión de instalar una nueva IA en la que lleva trabajando toda su vida. La misión, en un principio terminada, tiene un giro inesperado. A través de la Realidad Virtual tomas el papel del informático que, al despertar, además de encontrarse aun en la base, está solo, sus piernas no responden, y la IA que controla la base, su propia invención, se ha vuelto en su contra.

Las circunstancias hacen que veas tu movilidad reducida a una silla de ruedas y tendrás que superar los obstáculos que esto conlleva. En contraste, tu profesión te permite adentrarte en un universo digital donde los espacios son infinitos y la física ya no funciona del modo que conocemos.

Tú creación es tu máximo enemigo, y mientras que en el parámetro físico está limitada a los recursos que la base le aporte, en el digital estás en su terreno.

La clave del juego es este contraste entre dos realidades. En ellas varían los movimientos, la estética, las habilidades y las amenazas.

La misión principal será averiguar qué ha ocurrido en la base, recuperar el control y escapar con vida del lugar.



EL ARTE EN EXODEUS

Como se ha dicho anteriormente, Exodeus es una aventura de fantasía espacial y ciencia ficción. El diseño principal del juego se ha basado en videojuegos como el Dead Space o el Alien Insolation y en películas como Alien o Moon.

Sin embargo, el equipo artístico decidimos apostar por un diseño estético diferente, alejándonos lo máximo posible de la apariencia genérica de los videojuegos de este sector para llegar a generar un arte visual diferente e interesante. Tras muchas vueltas trabajando con herramientas como el moodboard, llegamos a una combinación muy interesante entre dos fuentes de inspiración fundamentales: La arquitectura gótica y la obra de Tsutomu Nihei, BLAME!

La atmósfera final pretende sobrecoger al espectador creando una fina barrera entre sensaciones de impotencia y fascinación ante una arquitectura monumental futurística, que, combinada con la realidad virtual, justifique el uso de la misma, le saque mayor potencial, y genere una experiencia única.

Más adelante se implementó la mecánica de La Realidad Digital, la cual hizo necesaria retomar el diseño estético para añadir nuevos entornos y atmósferas. Frente a los anteriores espacios físicos de la base lunar, surgen nuevos espacios oníricos más orgánicos para representar un universo de código infinito. El color toma protagonismo en esta nueva vía artística y predomina la importancia de la atmósfera genérica por encima de la complejidad de los elementos de la misma.

PROCESO DEMO

El proyecto Exodeus comenzó en un primer momento llamándose Europa. Más tarde este nombre pasó a referirse únicamente a la demo del juego.

Cómo todos los proyectos, Exodeus sufrió muchos cambios desde su origen y, lo que se concibió como la demo en un principio, fue mutando y variando hasta convertirse en la demo actual.

Tras varias modificaciones iniciales, Europa iba a ser una demo que abarcase tres salas principales y una pre-sala de introducción:

El Ascensor, la Sala de Combustible, la Sala del Almacén y la Sala del Generador. El departamento de arte desarrolló al completo dichas salas en el ámbito del Concept Art, así como los entornos que las unían.

Sin embargo, llegó el momento en el que el equipo fue consciente de varios problemas y hubo que reestructurar la demo de nuevo. La demo anterior se recortó y focalizó en una sola de las salas, La Sala de Combustible, y se reorganizaron las sub-salas de la misma. Al mismo tiempo se sustituyeron varias mecánicas por una nueva principal, la mecánica de La Realidad Digital o Hacking. Ésta añadió nuevos escenarios secundarios: El Mundo Virtual 1 (a y b) y el Mundo Virtual 2. Es en este instante en el que Exodeus asienta finalmente su base actual.

Así pues, la demo debía constar de un escenario principal y dos secundarios:

- **La Sala de Combustible y sub-salas:** escenario principal en el que transcurre la demo. Hace referencia al entorno físico de la base.

- **Los Mundos Virtuales 1 y 2:** escenarios secundarios a los que se accede de forma intercalada en la demo cuando es necesario ejercer la nueva mecánica de hacking. Hacen referencia al entorno digital de la base (el universo de código que hay dentro de los ordenadores de la misma).

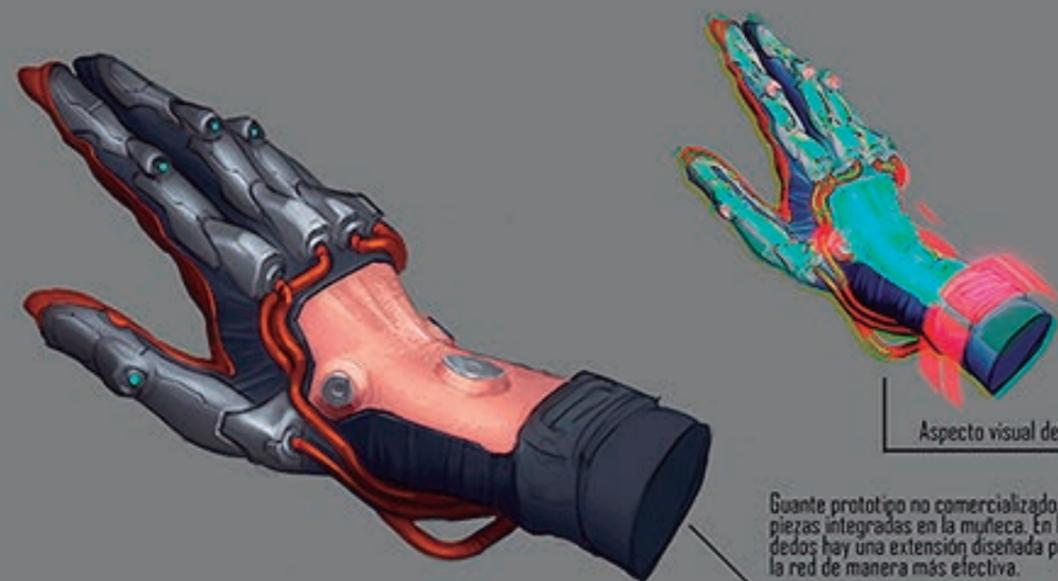
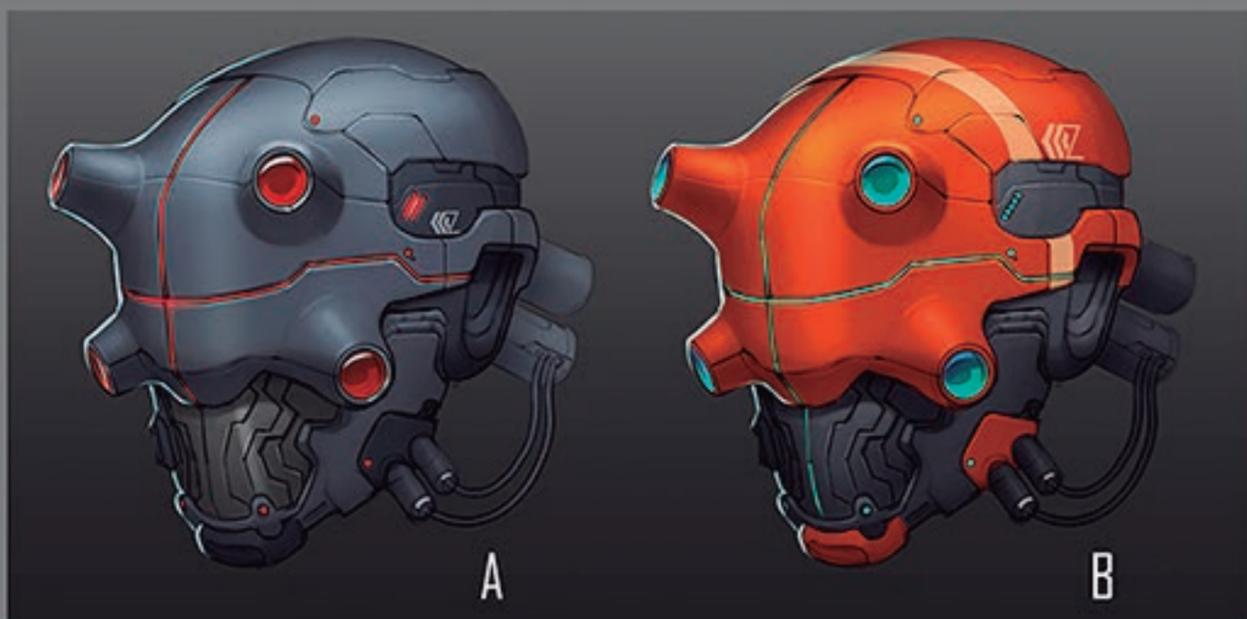
finalmente se consiguió grabar la primera versión de la demo el 25 de septiembre de 2018.

TAYLOR
WELLS



PROPS DEL PERSONAJE

GUANTE Y CASCO



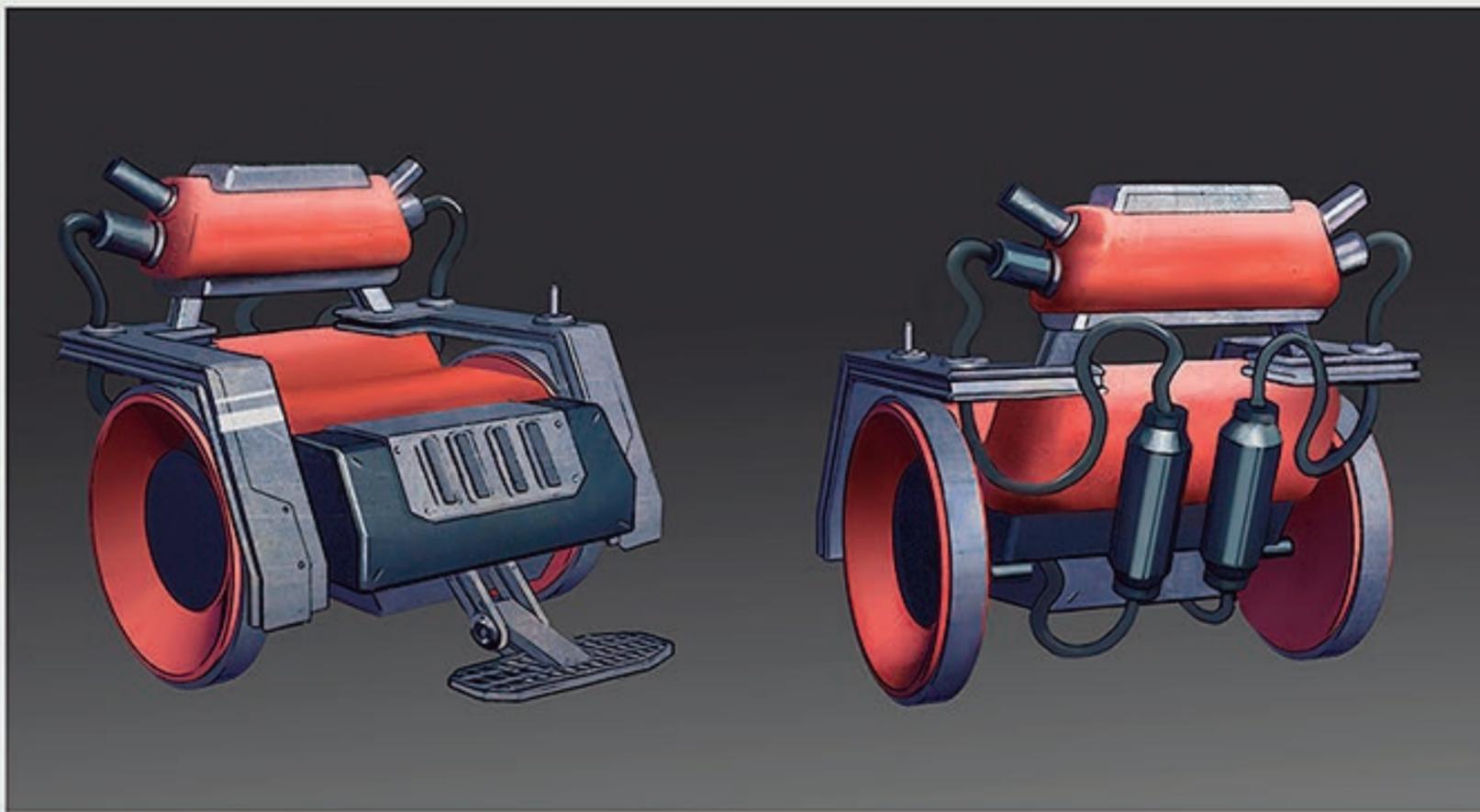
Guante prototipo no comercializado. Consta de tres piezas integradas en la muñeca. En las llemas de los dedos hay una extensión diseñada para conectar con la red de manera más efectiva.



Zio Industries. Empresa y logotipo ficticios. Empresa diseñadora de tecnología espacial.

Módulo dispensador de oxígeno.





SILLA DE RUEDAS

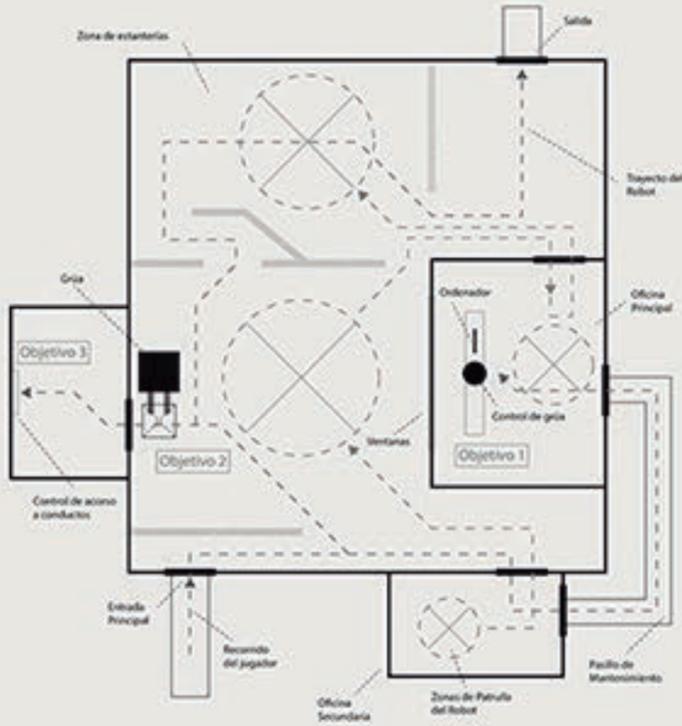
Juan de Manuel Osuna | Adobe Photoshop.



Fernando Javier González | Autodesk 3ds Max y Substance Painter.



SALAS Y SUBSALAS. ASSETS Y PROPS.



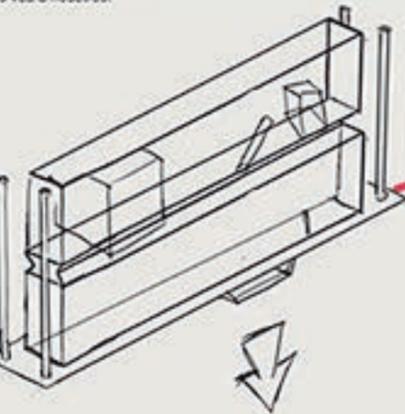
SALA DEL ALMACÉN Juan Manuel Osuna | Adobe Photoshop

Grúa gracias al brazo orgánico es capaz de abrir los cajones verticales y los horizontales para clasificar cajas y objetos

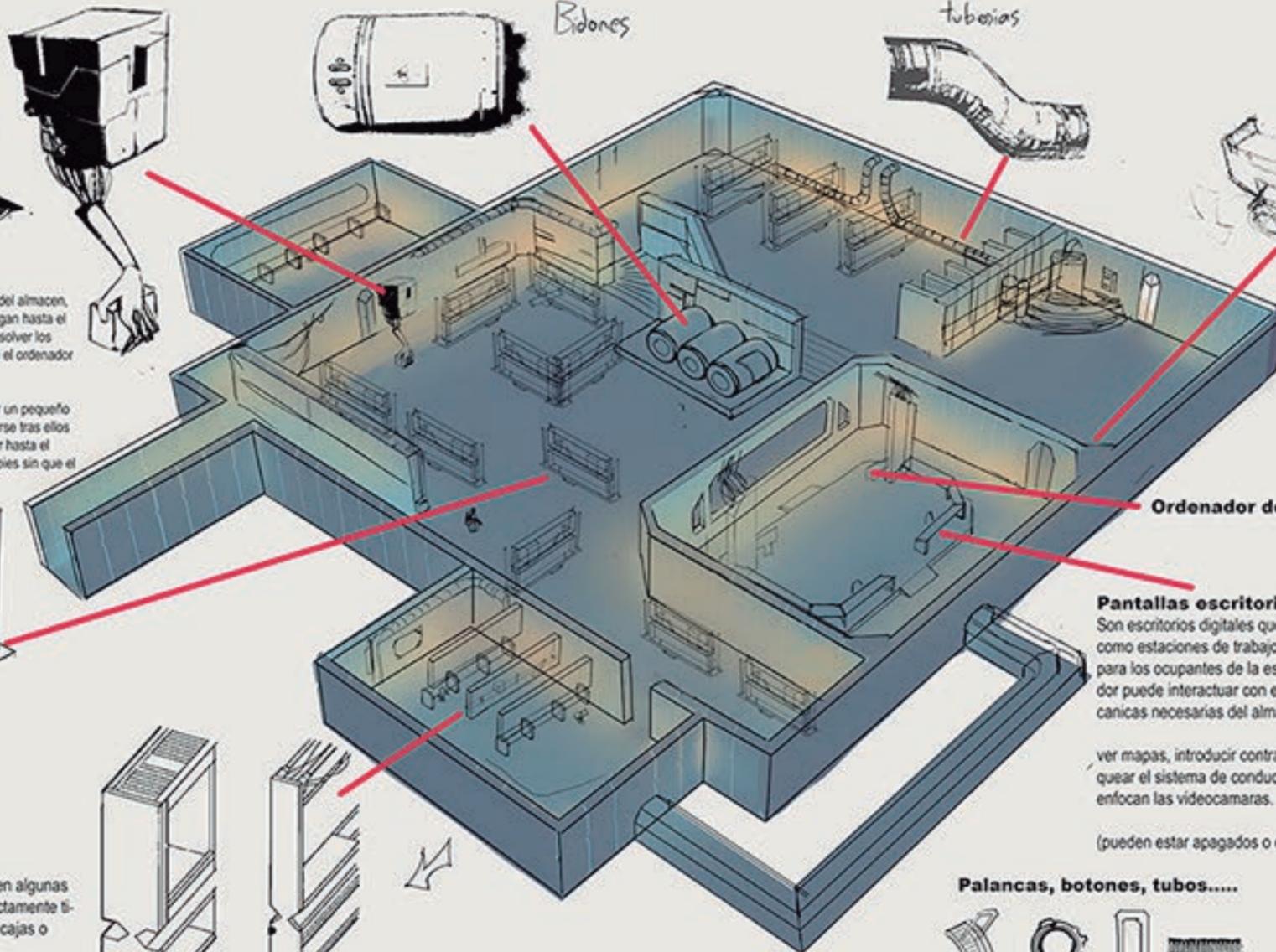
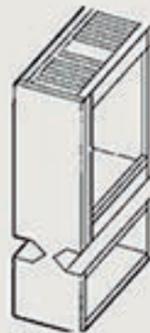
Techos algunos tienen un trador para que la grúa saque los cajones verticales

Cajones verticales están situados en el techo del almacén, la grúa los puede abrir tirando de ellos hacia abajo pero no llegan hasta el suelo. Se utilizan para guardar objetos, cajas o piezas para resolver los puzles, el jugador solo puede abrirlos si maneja la grúa desde el ordenador de la grúa.

en principio su uso es solo como ambientación y para generar un pequeño laberinto de estanterías, también puede ser interesante ocultarse tras ellos pero tener controlado por donde va el robot ya que al no llegar hasta el suelo y ser más bajitos que el robot podemos observarle los pies sin que él nos vea a nosotros.



Cajones horizontales están situados en algunas paredes, el jugador los puede abrir y cerrar directamente tirando de ellos, se utilizan para guardar objetos, cajas o piezas para resolver los puzles



Pantallas escritorio
Son escritorios digitales que sirven como estaciones de trabajo individuales para los ocupantes de la estación. el jugador puede interactuar con ellos para mecánicas necesarias del almacén como:
ver mapas, introducir contraseñas, desbloquear el sistema de conductos, ver donde enfocan las videocámaras.
(pueden estar apagados o encendidos)

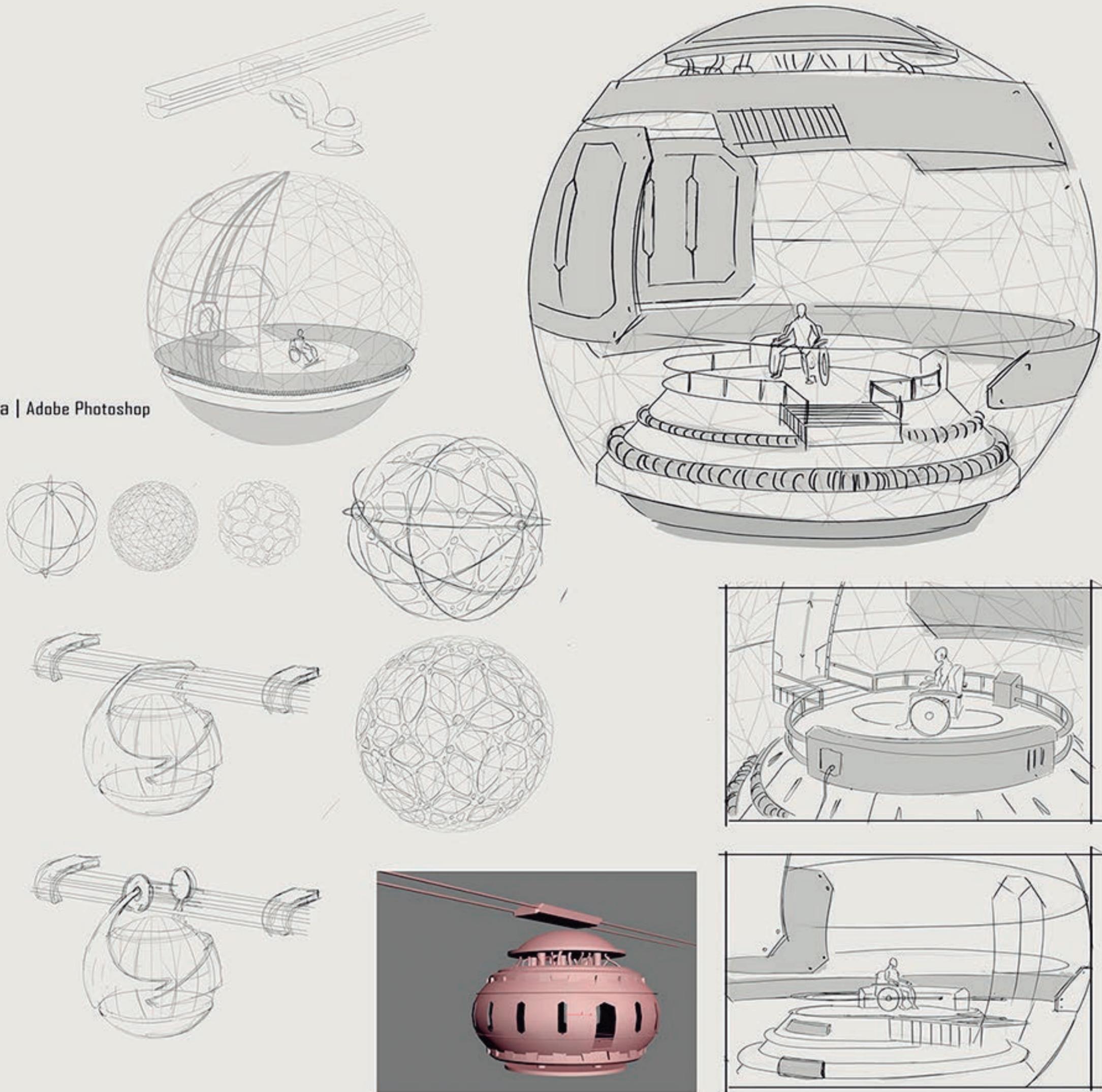
Palancas, botones, tubos.....

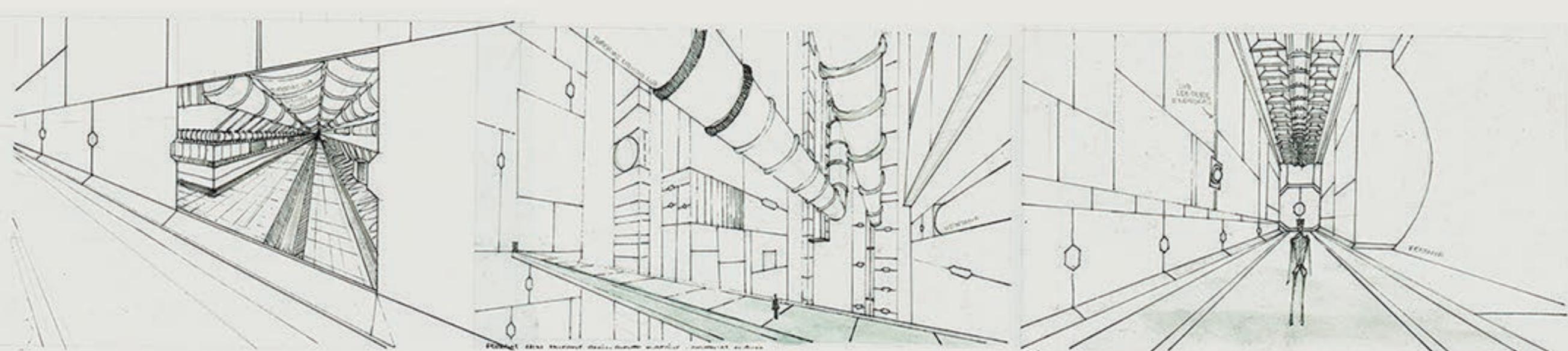


Carlos Ortiz

EL ASCENSOR

Juan Manuel Osuna | Adobe Photoshop





PASILLOS

Patricia Repullés | Grafito y pilot

SALA DE FUSIÓN

Anexo: Proceso de trabajo del artista conceptual Patricia Repullés

1. La Idea: Exploración, visión y moodboard.

“Tras adquirir la mayor cantidad de información que pueda darme el departamento de diseño acerca de lo que he de diseñar, lo primero que hago es investigar entorno a la información y referencias tanto reales como ficticias que haya en relación con mi trabajo, y elaboro un moodboard específico para la tarea con ayuda del Adobe Photoshop y Pinterest.

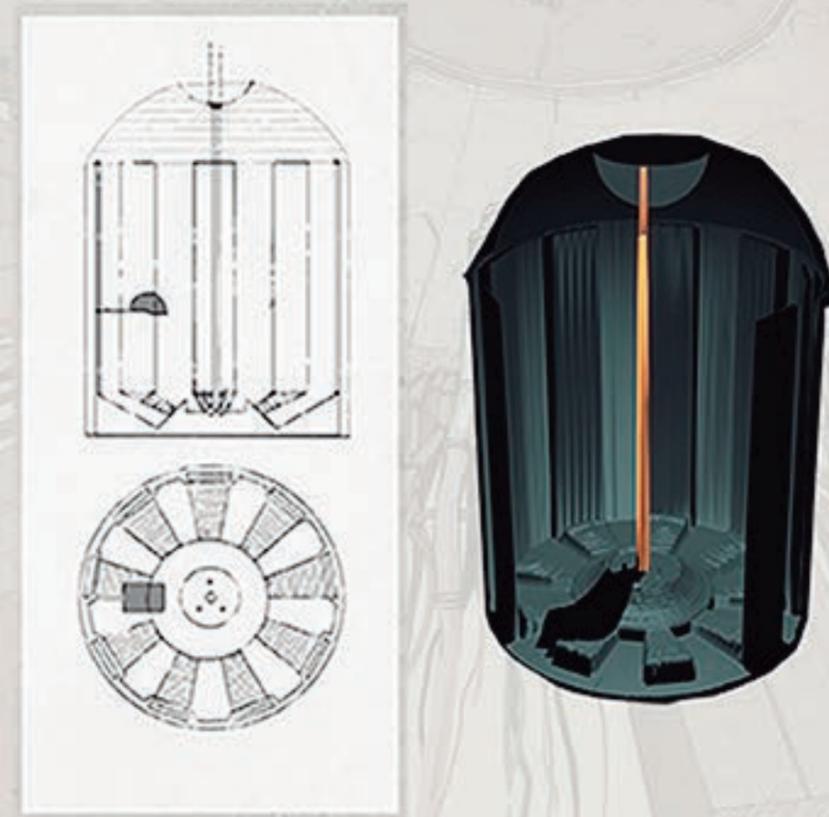
En este caso la información que me dieron era que tenía que diseñar la sala que contenía el generador de fusión futurista de la base lunar, basándome en un generador de fusión real como el Stellarator. Tenía libertad a la hora de diseñar la sala: el protagonista sólo necesitaba unas pasarelas y un acceso a una sub-sala de control desde la que se observase una gran parte del generador. Era importante el acceso visual a las partículas de fusión dentro del generador para el final de los sucesos en la sala. Junto a estas directrices me dieron una lista de assets y props específicos de la sala y sub-sala: El generador, ordenadores no voluminosos y un proyector holográfico.”

2. Thumbnails y Bocetos genéricos. Diseño de la sala.

“Normalmente uso mi cuaderno de apuntes para los primeros bocetos y luego paso a digitalizar las mejores ideas con ayuda de Adobe Photoshop.

En este momento del proceso me centré en la planta y el alzado que iba a tener la sala. Tras realizar varios bocetos de alzados y plantas posibles llegué a un diseño final de los mismos.

La sala debía ser de gran tamaño para cumplir con el diseño artístico general que habíamos escogido para el juego. La planta sería circular y la formaría casi en su totalidad un generador como el Stellarator cubierto con una estructura circular. El tamaño de un stellarator real es demasiado grande como para poder igualarlo en nuestro juego a pesar de nuestros grandes tamaños. Para justificar dicha disminución de tamaño, el cual era necesario debido a las presiones dentro de un generador de fusión, y conseguir la observación del plasma, se me ocurrió crear un sistema de contención que proyectase la energía en exceso desde la parte inferior de la sala hasta la parte superior. Leí que a veces se usaban sistemas de contención de energía que trabajaban con imanes. En medio de la sala y de este flujo de plasma, situé una gran bola de contención imantada mediante 9 placas gigantes que rodeaban la sala. De esta manera el plasma se vería claramente desde una sala de control situada en una zona elevada a la altura de la bola y a la que se accedería desde las pasarelas. Puede parecer que se me fue la olla pero realmente estamos hablando de un juego de fantasía espacial y ciencia ficción, es bueno basarse en un primer momento en la realidad para tener cierta justificación y guía, pero siempre dejando volar la imaginación.”



Patricia Repullés | Adobe Photoshop

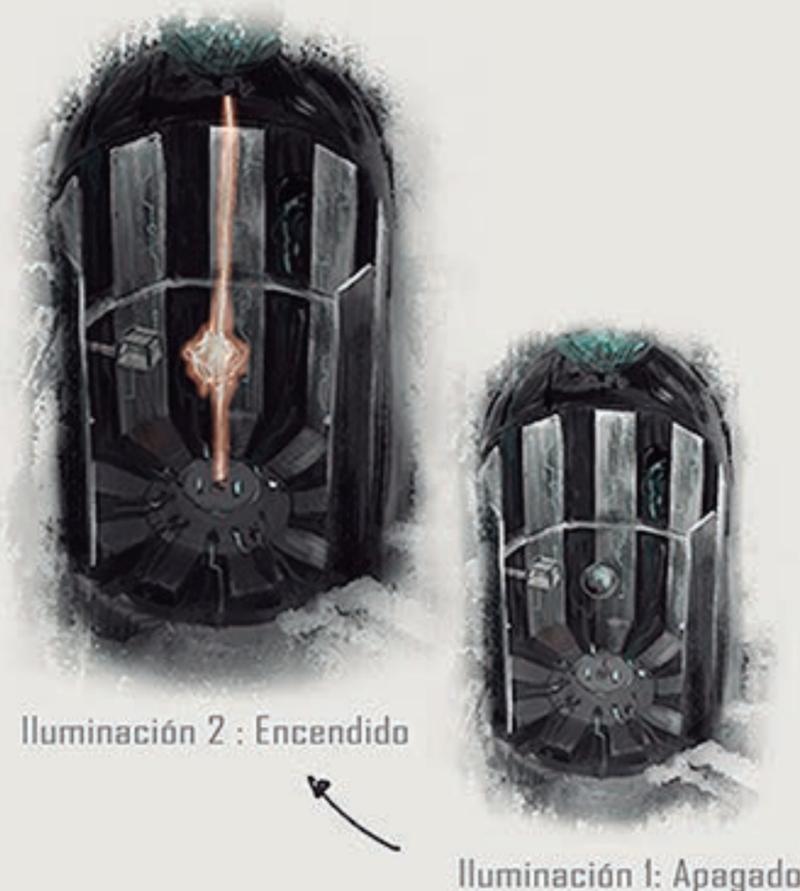
“La sala tendría su acceso en la zona superior, siendo imposible para el jugador bajar a la zona inferior salvo por otro camino, al cual no se le dará acceso. Según el diseño total de la base, partes de la misma podrían situarse sumergidas dentro de un lago de la luna Europa. El generador sería una de estas. En la parte superior diseñé una cúpula con una sub-cúpula invertida de cristal que diese acceso al lago y fuese posible abrirla para una inundación de emergencia por sobrecarga. No solo solucionaba las dudas logísticas que podría generar tener un flujo de energía tan elevado expuesto, sino que ayudaba a generar la atmósfera que había decidido que tendría la sala. Tuve que tener cuidado con el ambiente y sensaciones que quería generar ya que al trabajar en realidad virtual éste tenía más importancia de lo normal y era determinante para el interés del juego.

La iluminación principal de la misma en estado apagado serían los rayos de luz que se colasen a través de la cúpula y el lago. Cuando se encendiese el generador la mayor parte de la iluminación provendría del flujo de energía y las luces de encendido de las placas.

Por otro lado habrá varios agujeros de gran tamaño a lo largo de las paredes de la sala que darán acceso a diversas tuberías para la electricidad del encendido del generador y la refrigeración del mismo. Las tuberías de refrigeración tendrán en su interior un líquido visible azul de leve fluorescencia. Estos accesos y tuberías serían visibles de forma intercalada con las grandes placas. Sobra mencionar que el diseño total de la sala, teniendo en cuenta su planta y alzado, hacía relación directa con las cúpulas de las iglesias góticas.

Llegado este momento necesitaba ilustrar mi idea para que fuese más visual y comprensible. Primero hice un mapa de alturas de la sala con Adobe Photoshop y con ayuda de las herramientas de 3D, hice una plastilina 3D a partir del mapa. Para añadirle la cúpula lo exporté a 3Ds max.

A continuación usé de base un render de la plastilina e ilustré dos posibles apariencias de la sala según su iluminación. Con ayuda de varias imágenes de referencia para explicar ciertas partes, presenté la sala a mis compañeros. Tras su aprobación especificué las medidas del diseño final de la planta y el alzado.”



Patricia Repullés | Adobe Photoshop

3. Assets y Props. Resolución:

“Tras realizar la visión general del trabajo, me centro en realizar un acabado final que cumpla con las necesidades del proyecto y resuelva la idea a nivel visual. En esta parte del proceso puedo tener que especificar materiales, posibles animaciones y efectos necesarios, funcionamiento, acabado visual... Normalmente suelo realizar esta parte del proceso entera en digital con Adobe Photoshop, pero a veces sigo haciendo uso del dibujo tradicional para las primeras líneas.

El proceso para cada uno de los assets y props es similar al genérico de la sala completa: Moodboard específico, thumbnails y bocetos, plastilina 3D (en alguno de los casos y si es necesaria su ayuda para su comprensión) o primeras líneas finales, y acabado visual con materiales, funcionamiento e información necesaria para su resolución.”

4. Entrega:

“El nivel de resolución de la entrega debe cumplir con las necesidades del encargo y los tiempos de la entrega. En principio basta con que sea resolutivo pero, si es necesario generar una imagen del encargo para el departamento de marketing, debe ser atractivo visualmente.

Para la entrega de la Sala del Generador no fue necesario realizar una ilustración final del genérico para marketing. En cambio, el acabado de los assets y props sí lo realicé con un aspecto atractivo y bastó con unirlos en una composición final para determinar su lugar en la sala con ayuda de la planta y el alzado. A parte entregué una ficha individual para cada uno de ellos que tuviese toda la información necesaria para su comprensión y realización posterior por un artista 3D.”

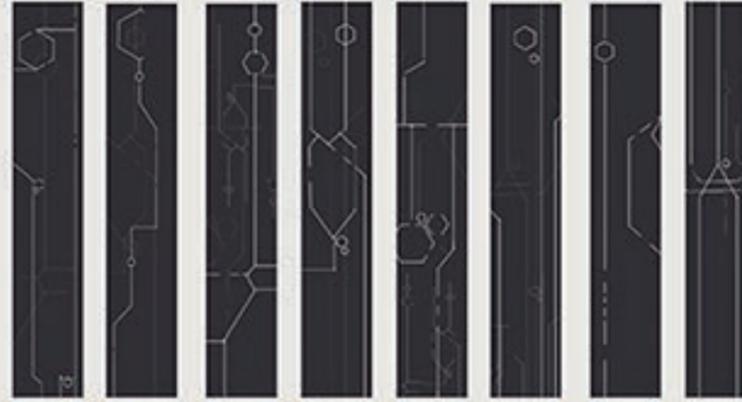


Patricia Repullés | Adobe Photoshop

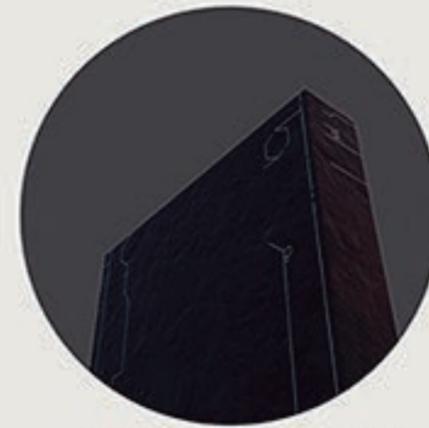
SALA DE FUSIÓN: PLACAS DE ENERGÍA

Las placas de energía forman parte del sistema del generador de fusión. Su función es controlar la energía de fusión mediante un sistema de imanes. De esta manera, son las encargadas de mantener la bola suspendida en el aire. Además debido a su diseño se encargan de conducir la energía del sistema de encendido y de emergencia. Son por ello las primeras en iluminarse cuando el generador se pone en marcha.

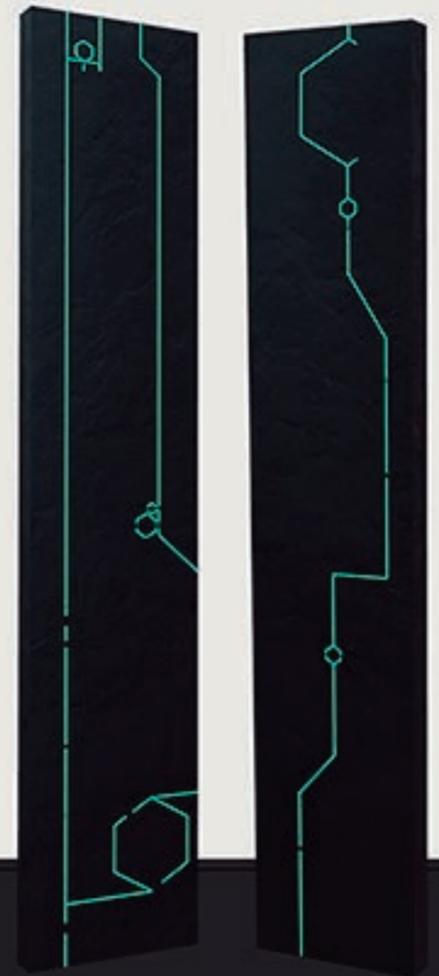
El material de las placas es un metal-piedra mate de color negro. Podría confundirse con la pizarra pero es más puro. Cuando las placas se iluminan la energía recibida suele presentarse verde azulada. Gracias a este material y su tamaño, la apariencia es totalmente extraterrestre aun siendo construidas por el ser humano.



circuito de las placas



144m x 28m x 5m



SALA DE FUSIÓN: ORDENADOR

medidas aproximadas.

total

pantalla

2m

1,20m.

1,50m.
ancho

El sistema de funcionamiento de estos ordenadores los hace optimos para su uso en salas de control u observación.

A pesar de su apariencia son ordenadores de alto rendimiento cuyo CPU se encuentra escondido en el sistema de ventilación de la sala donde son instalados.

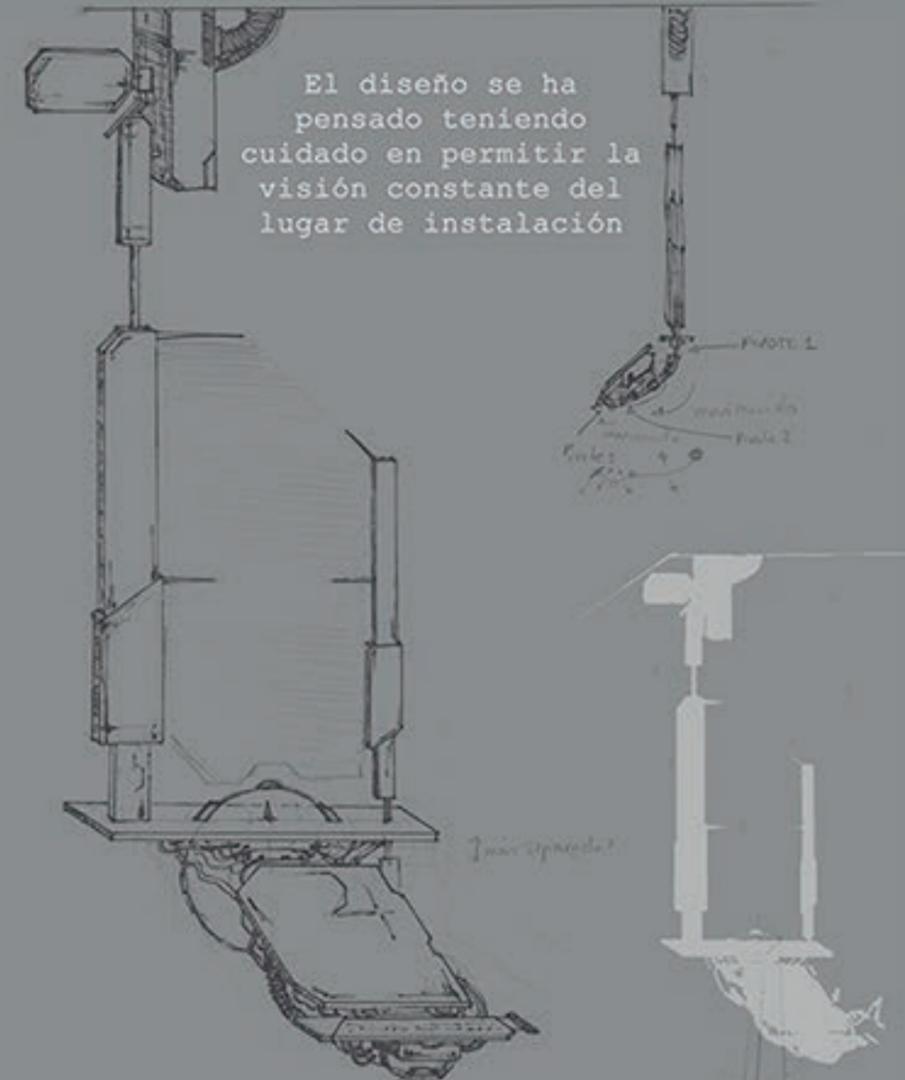
Las imagenes hacen referencia fundamentalmente a la pantalla, teclado, puerto de VR y RAM.

Gracias a su diseño hergonómico pueden ser usados tanto de pie como sentados.

La pantalla es holográfica y táctil, pero están dotados de un panel de mandos con teclado para facilitar su comodidad debido a su gran altura.

Patricia Repullés | Adobe Photoshop y Autodesk 3ds Max

El diseño se ha pensado teniendo cuidado en permitir la visión constante del lugar de instalación



Los ordenadores están diseñados para ser 'colgados' del techo de la sala. Debido a su material, el peso no es un problema.



Sistema de encendido:



El Proyector Holográfico sirve para conectarse a la base de datos de la estación, y al contrario que otros conectores, puede generar un holograma que se integra a modo de Realidad Aumentada en la sala. De esta manera se puede acceder al servidor sin necesidad de verse comprometida la mente del usuario. Tampoco se pierde visión del entorno que lo rodea. Es ideal para situarlo en lugares de alta seguridad dónde perder la conciencia del Mundo Real podría suponer un error fatal.

medida estimada: 1,20 metros

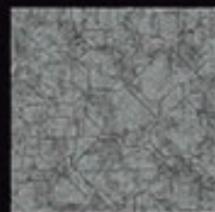


Métodos alternativos de conexión al servidor. VR

En la estación de EXODEUS se encuentra situado en la Sala de Control de la Sala de fusión. En la parte más amplia.

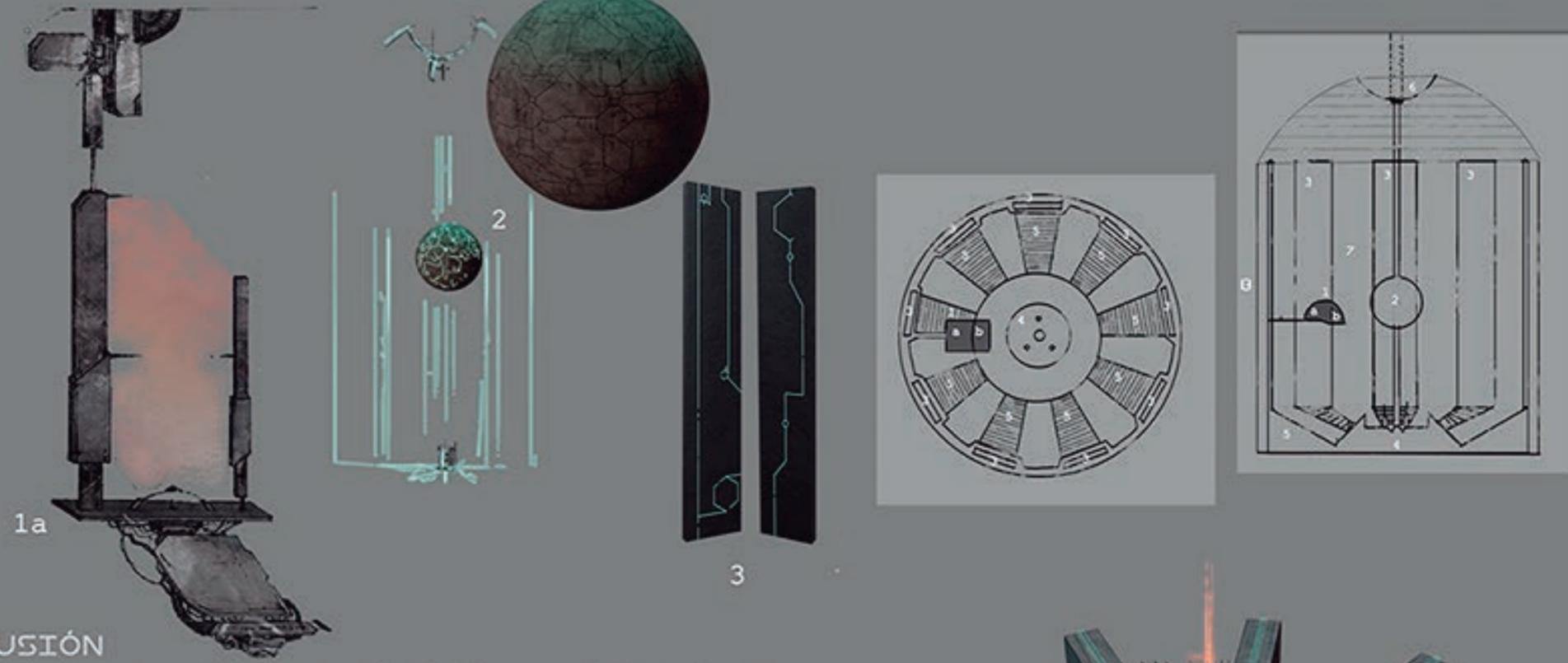
SALA DE FUSIÓN: BOLA SUSPENDIDA EN EL AIRE

La Bola forma parte del sistema del generador de fusión. Se encuentra suspendida en medio del generador gracias a las enormes placas que la rodean. Es la pieza fundamental para que el sistema de imanes de contención funcione. Cuando el generador se enciende el flujo de energía proveniente del Stellarator se proyecta sobre la bola, ayudando a que ésta energía se vea contenida, y continua su camino hasta el receptor.



medidas aproximadas: (-)20m de radio. Según la sensación que cause en la sala. Debe ayudar a generar la atmósfera querida.

Posición en la planta y el alzado

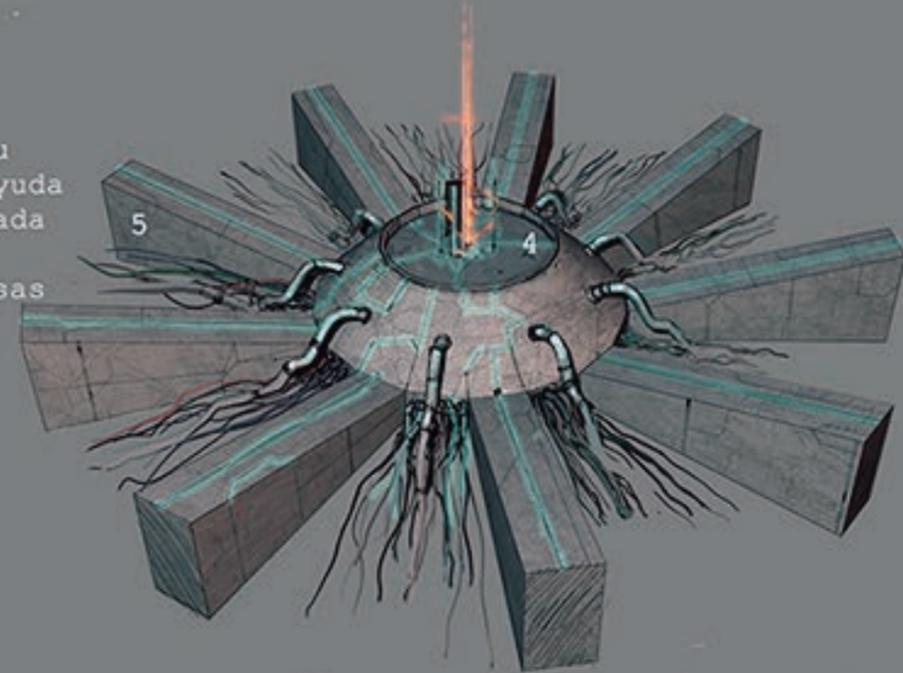


SALA DE FUSIÓN: GENERADOR DE FUSIÓN

El Gnerador de Fusión es la pieza clave para que funcione todo el Sistema de la sala. En su interior contiene un modelo parecido al Stellarator y funciona de forma semejante con la ayuda de su gran tamaño. Sin embargo, al contrario que el Stellarator, proyecta la energía generada al resto del sistema, disminuyendo los problemas de contención del modelo anterior. Esto permite que sus medidas sean las indicadas. Además recibe ayuda de refrigeración por diversas tuberías situadas en su perímetro. Junto a las tuberías hay cables de entrada y salida de energía, forman parte del sistema de alimentación de la base lunar.

medidas:

radio exterior: 40m
radio interior: 20m
altura: 19m
'escalones':
TOP: 32m
diagonal: 43m)

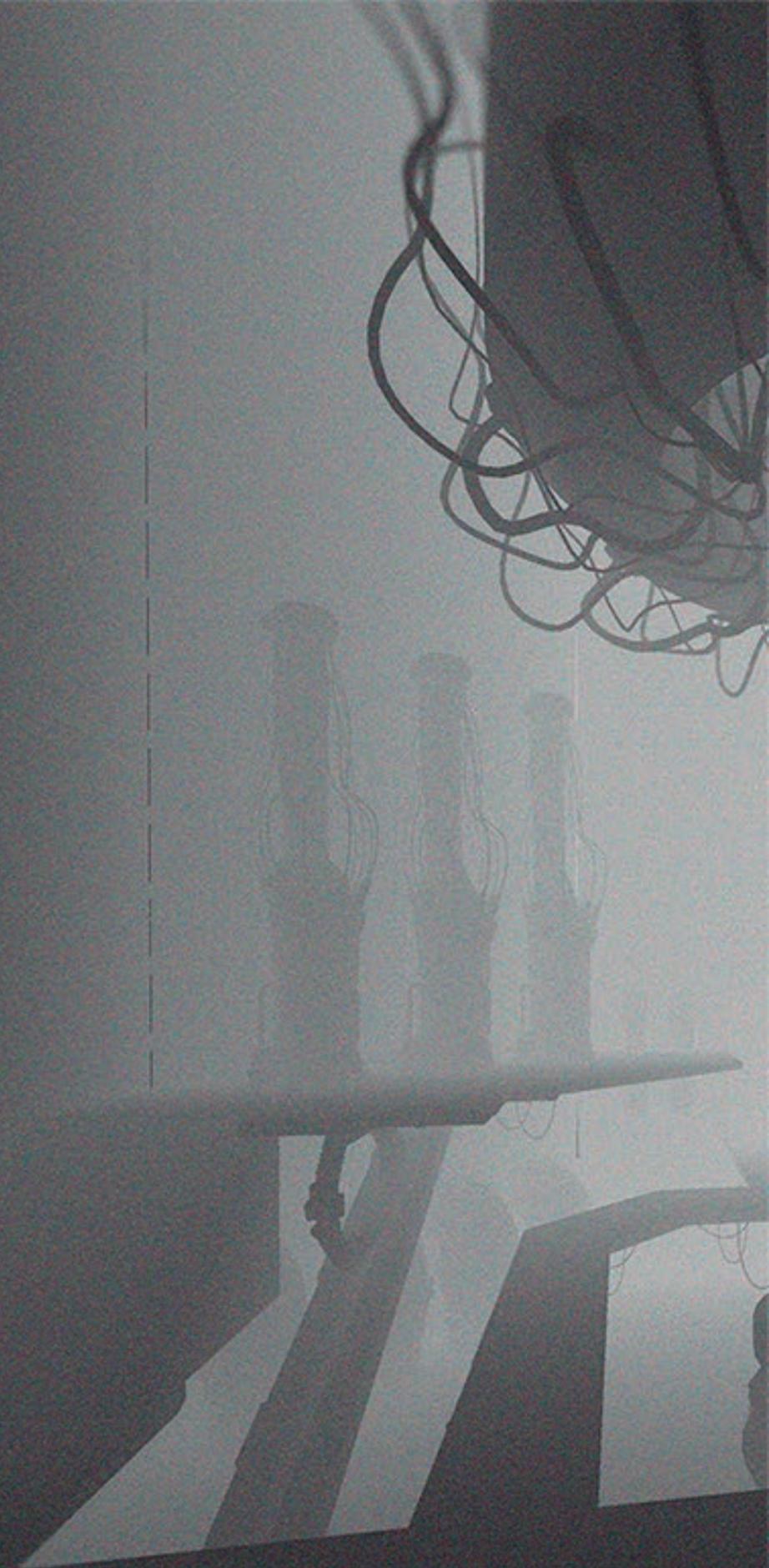
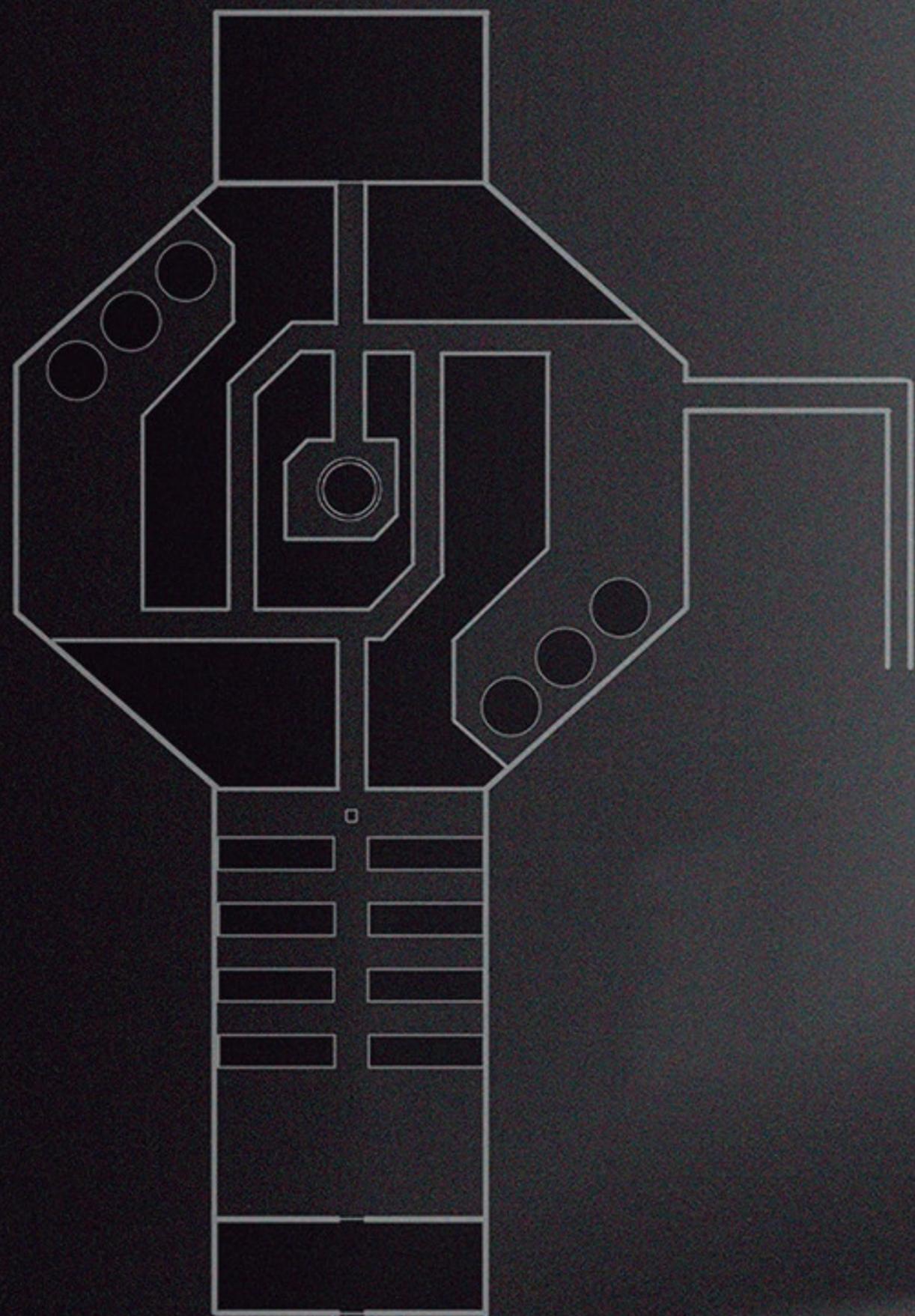


El proyector de energía es casi igual que el receptor, pero de menor tamaño. Está formado por placas conectadas entre sí por 'puentes'. La base forma un hexágono y las placas están situadas en los laterales impares.*

La energía proveniente de las placas se comunica con el Generador por los 'escalones' del perímetro mediante un sistema complejo en su interior. La energía podrá verse por algunas endiduras. Estos escalones contienen diversos habitáculos, ascensores y escaleras para que robots y humanos puedan acceder al generador y repararlo.



SALA DE COMBUSTIBLE





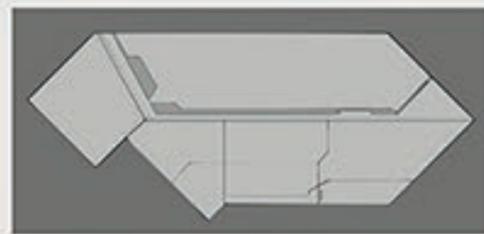
La Sala de Combustible es la sala principal en la que tiene lugar la demo del juego y está dividida en dos subsalas y una sala central.

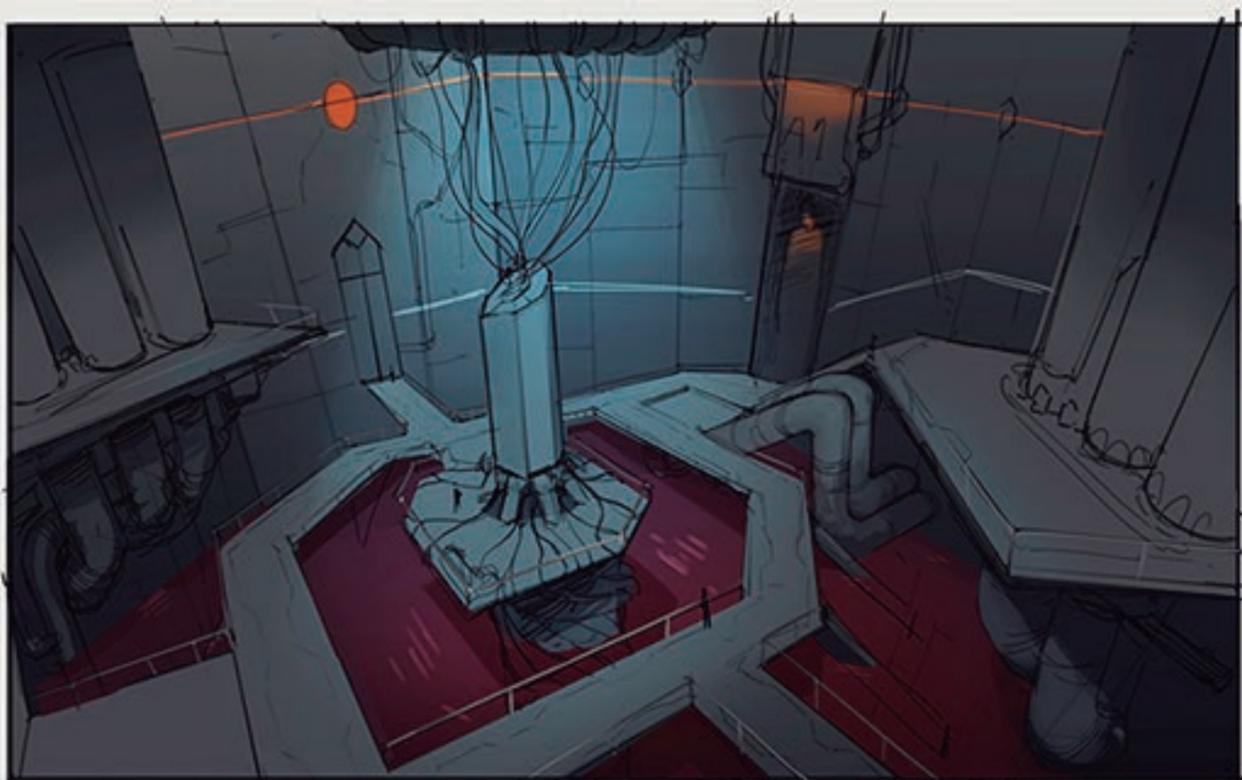
Es en esta sala donde se encuentra la bomba de combustible y todo su sistema de funcionamiento, a destacar: Los servidores, el ordenador principal, los tanques de combustible, el propulsor principal y el corazón de la bomba de combustible,



PROPULSOR PRINCIPAL

Carlos Ortiz | Adobe Photoshop Autodesk 3d Max y Substance Painter.

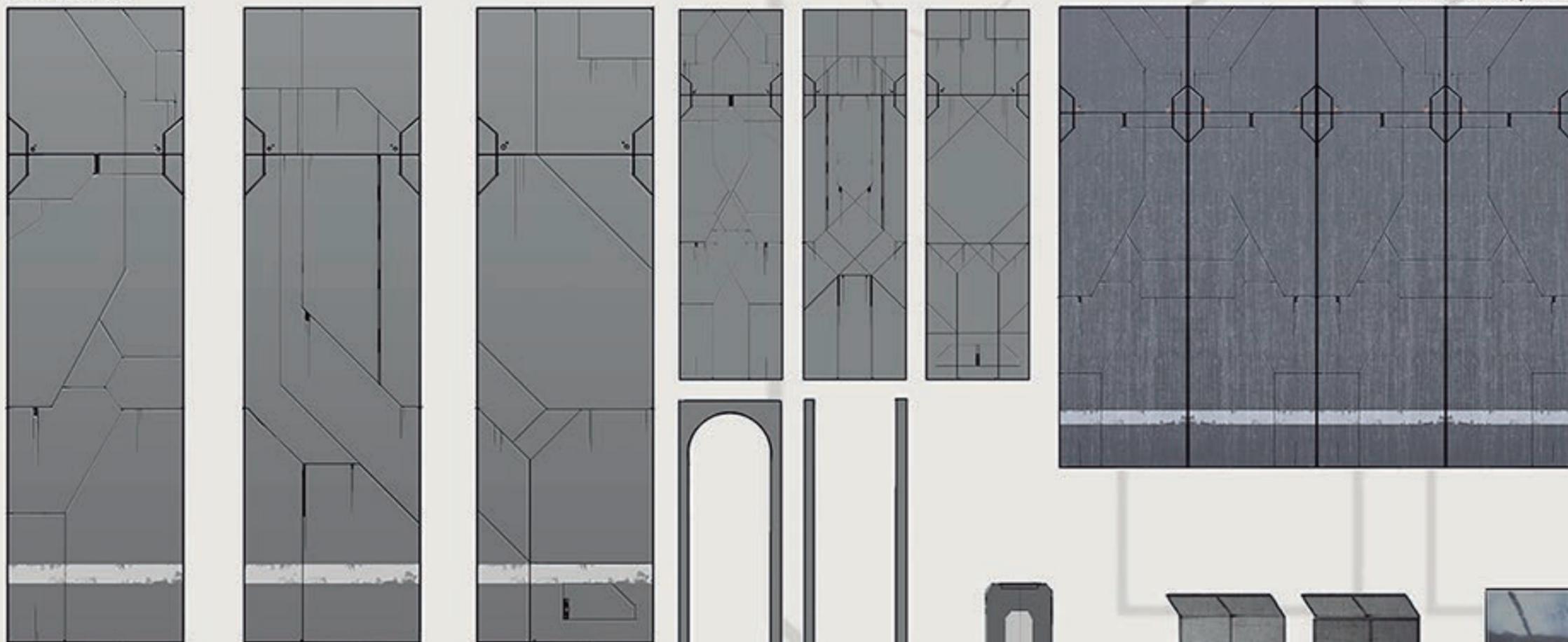




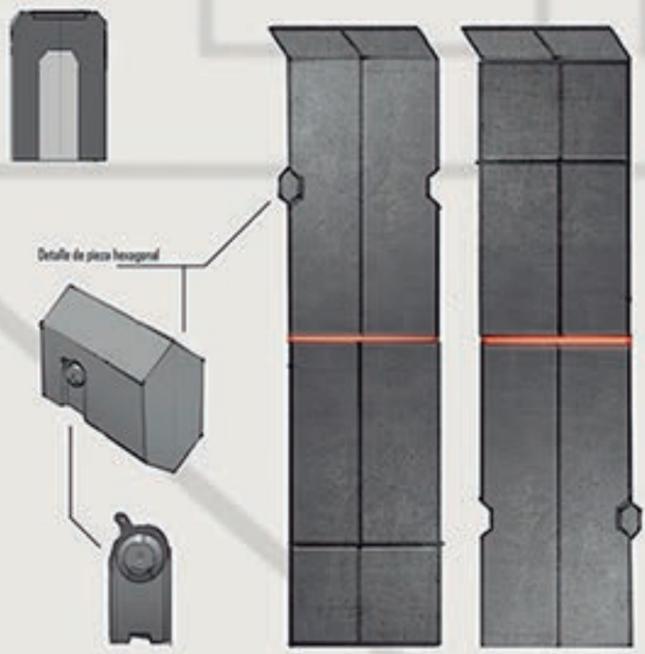
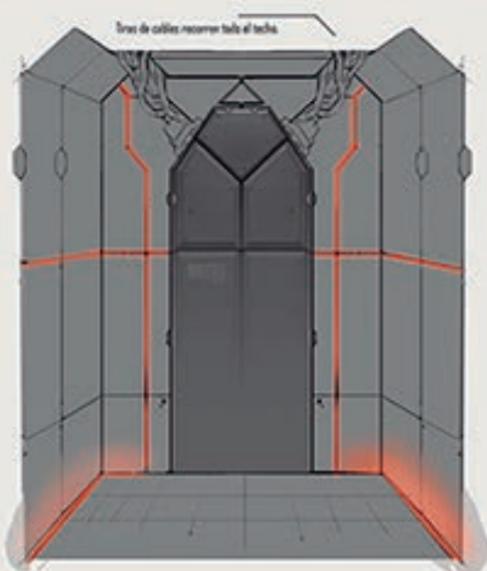
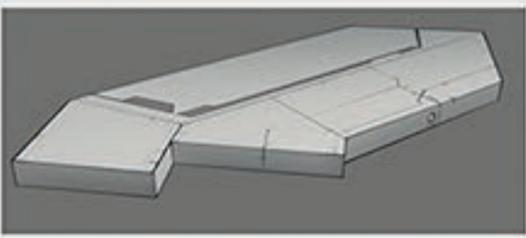
KEY FRAMES SALA CENTRAL



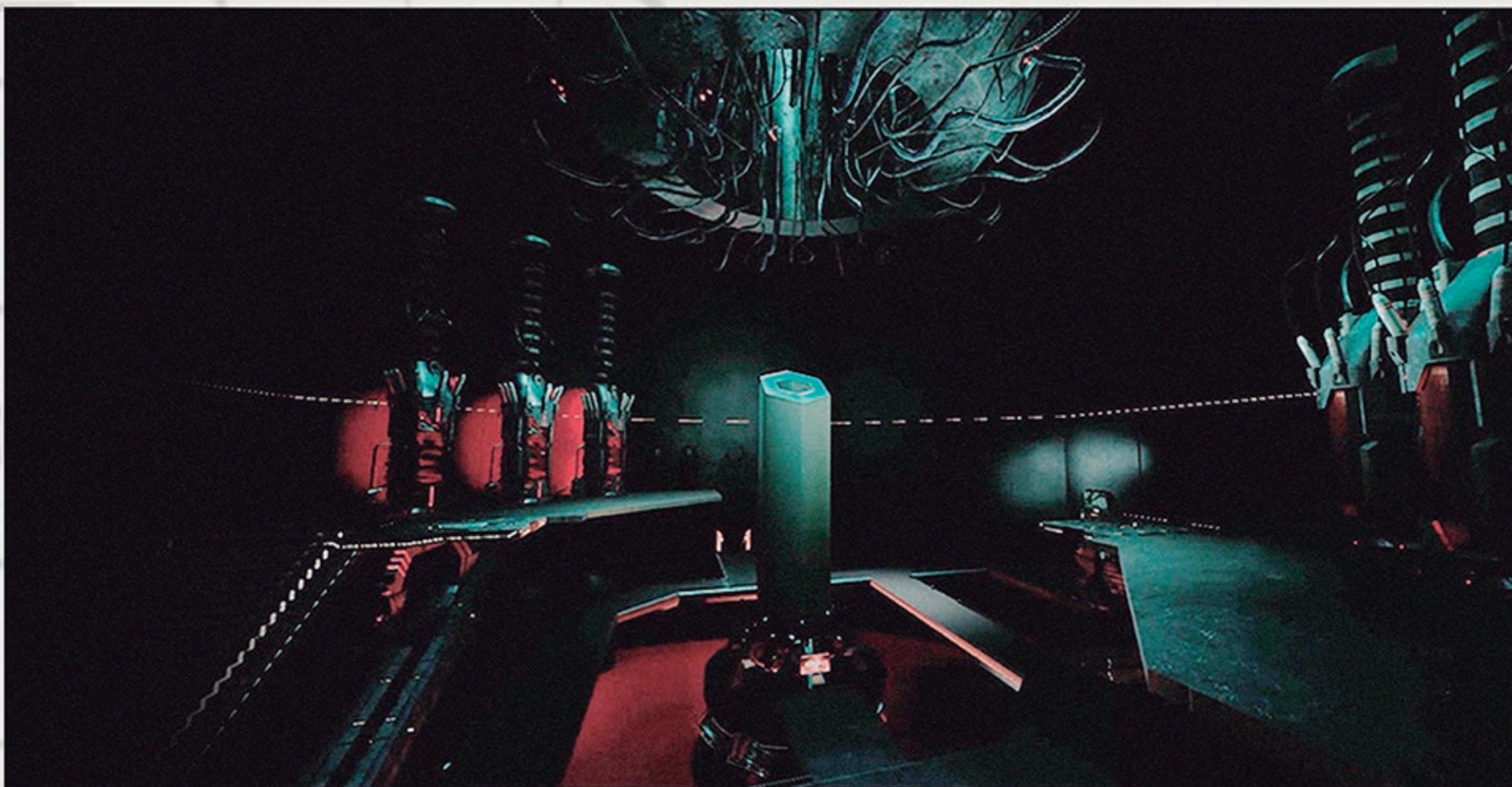
Carlos Ortiz | Adobe Photoshop



SUELOS Y PAREDES
Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

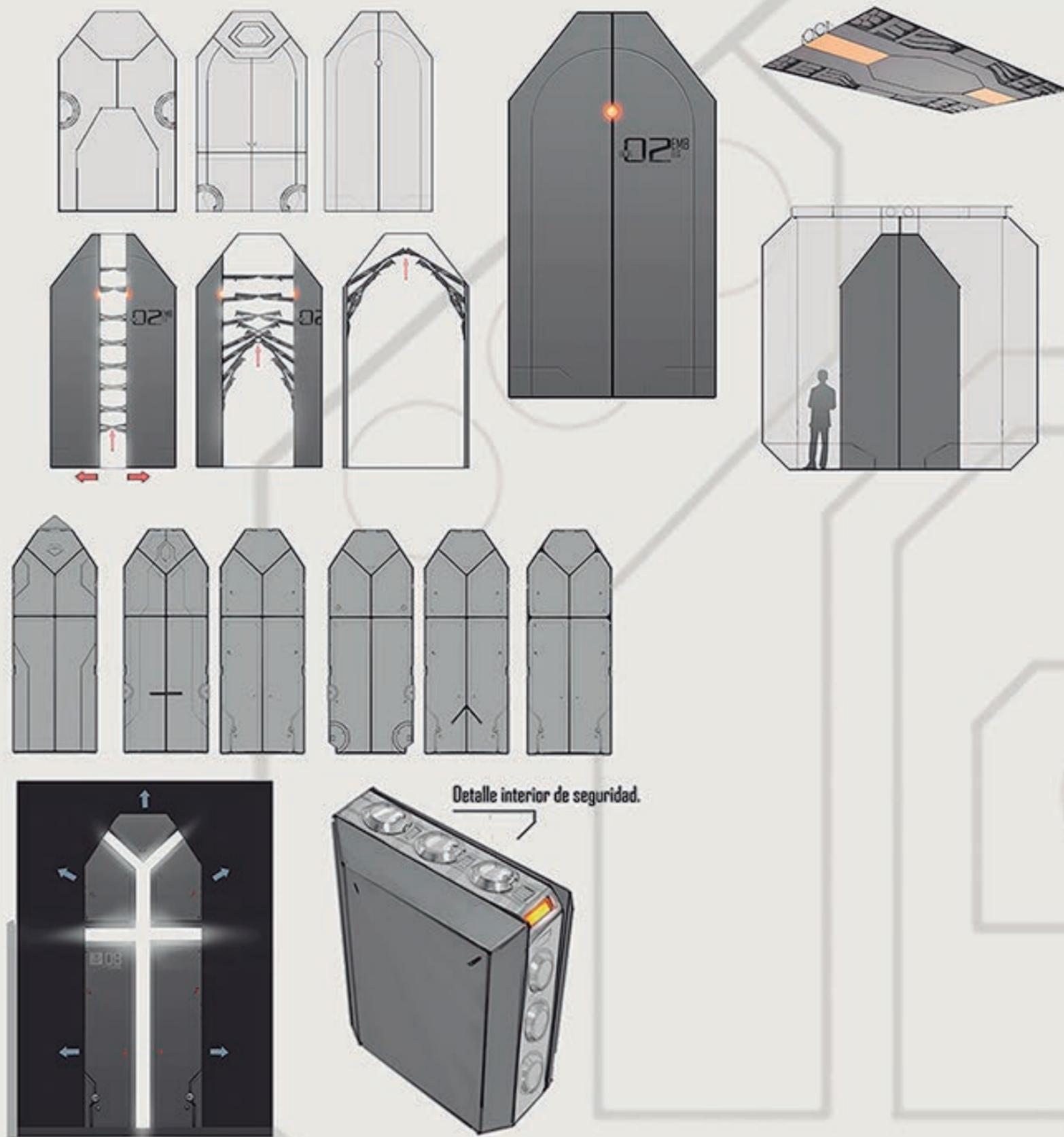


Balena hexica



SCREENSHOT DE LA SALA PRINCIPAL

Patricia Repullés | Unreal Engine



PUERTAS

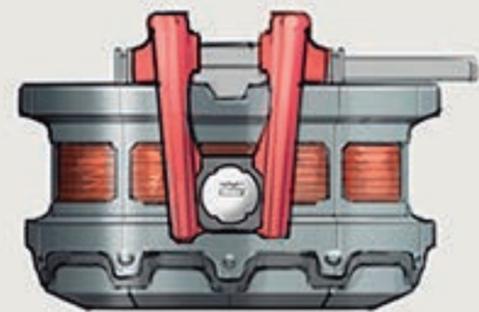
Concept Art de Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

Modelado y texturizado de Alfredo Ramos | Autodesk 3dsMax y Substance Painter



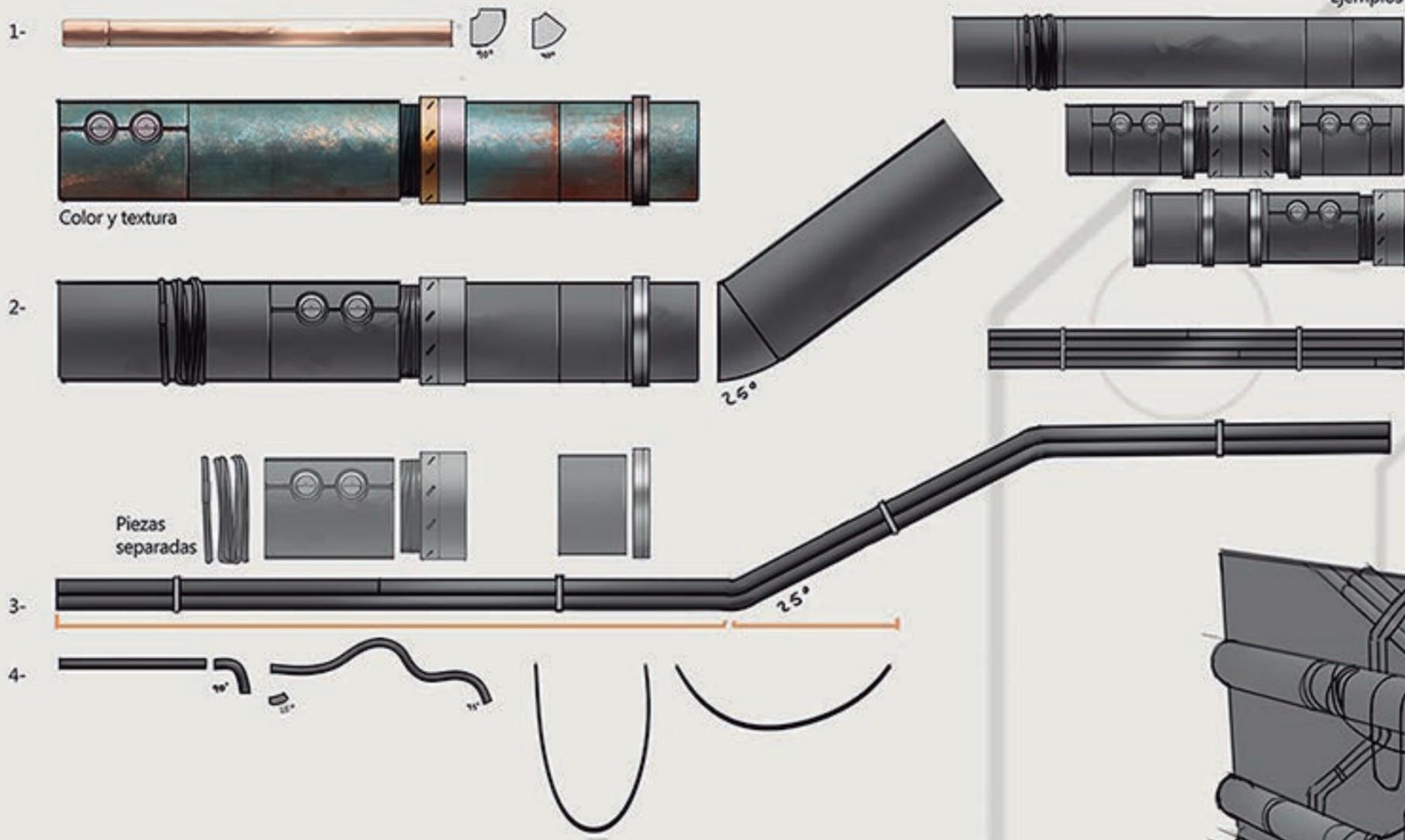
ASSET CENTRAL

Carlos Ortiz | Adobe Photoshop



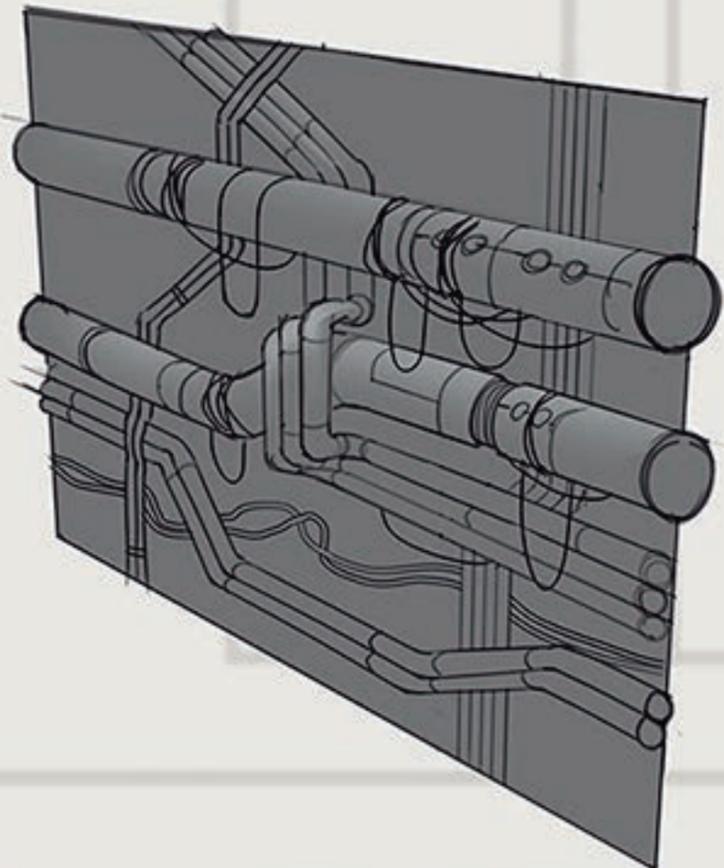
TUBERÍAS Y ACCESORIOS

Carlos Ortiz | Adobe Photoshop



Ejemplos

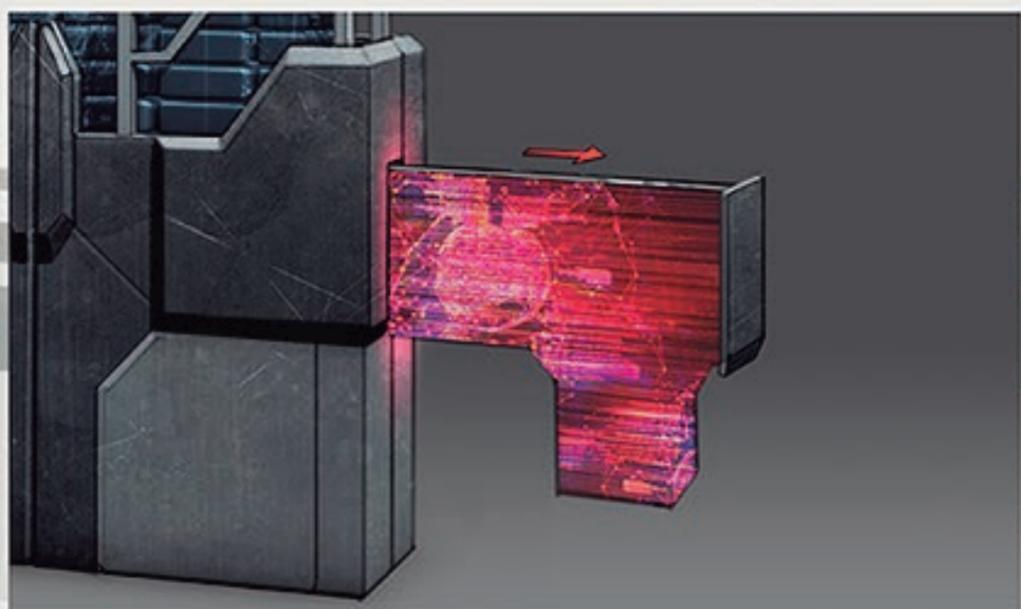
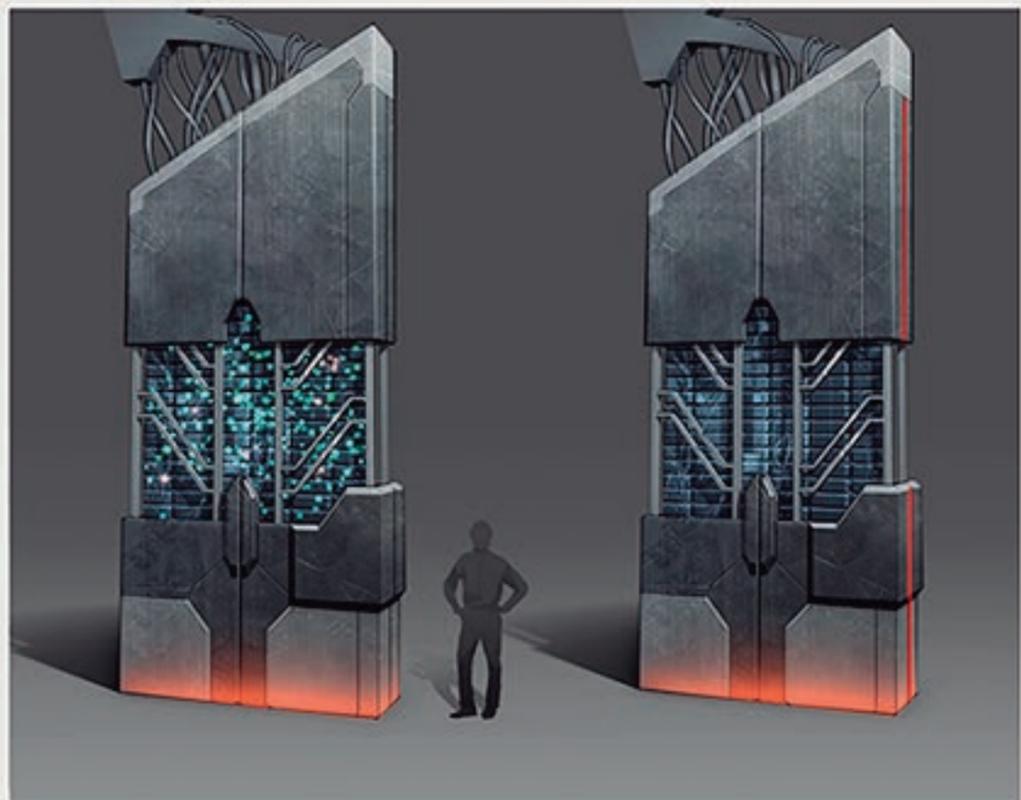
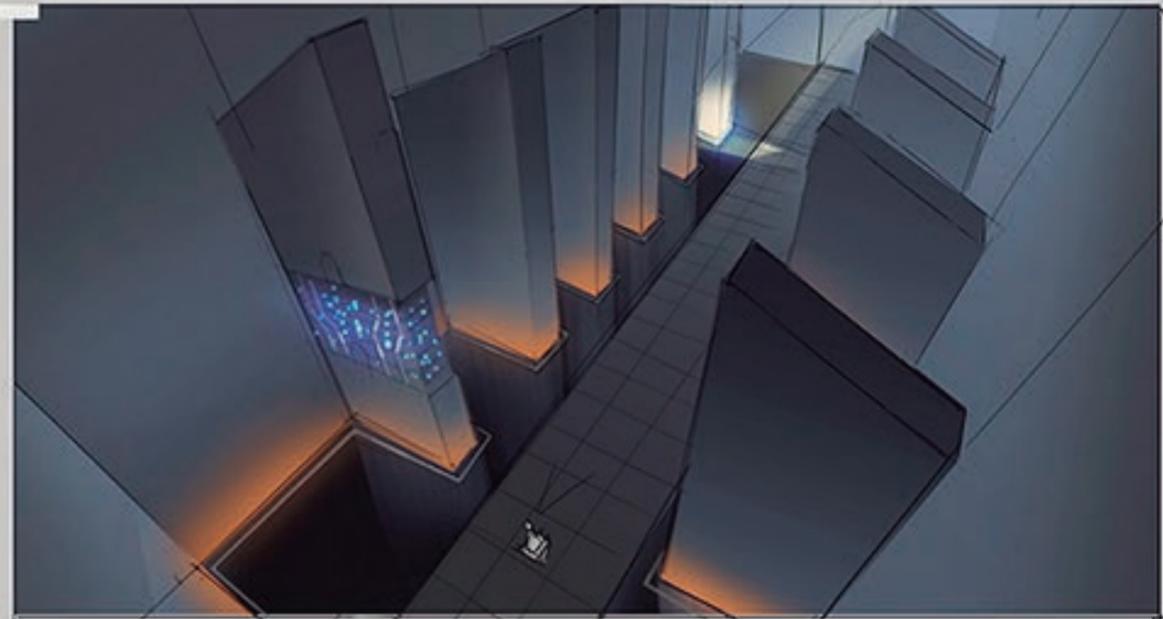
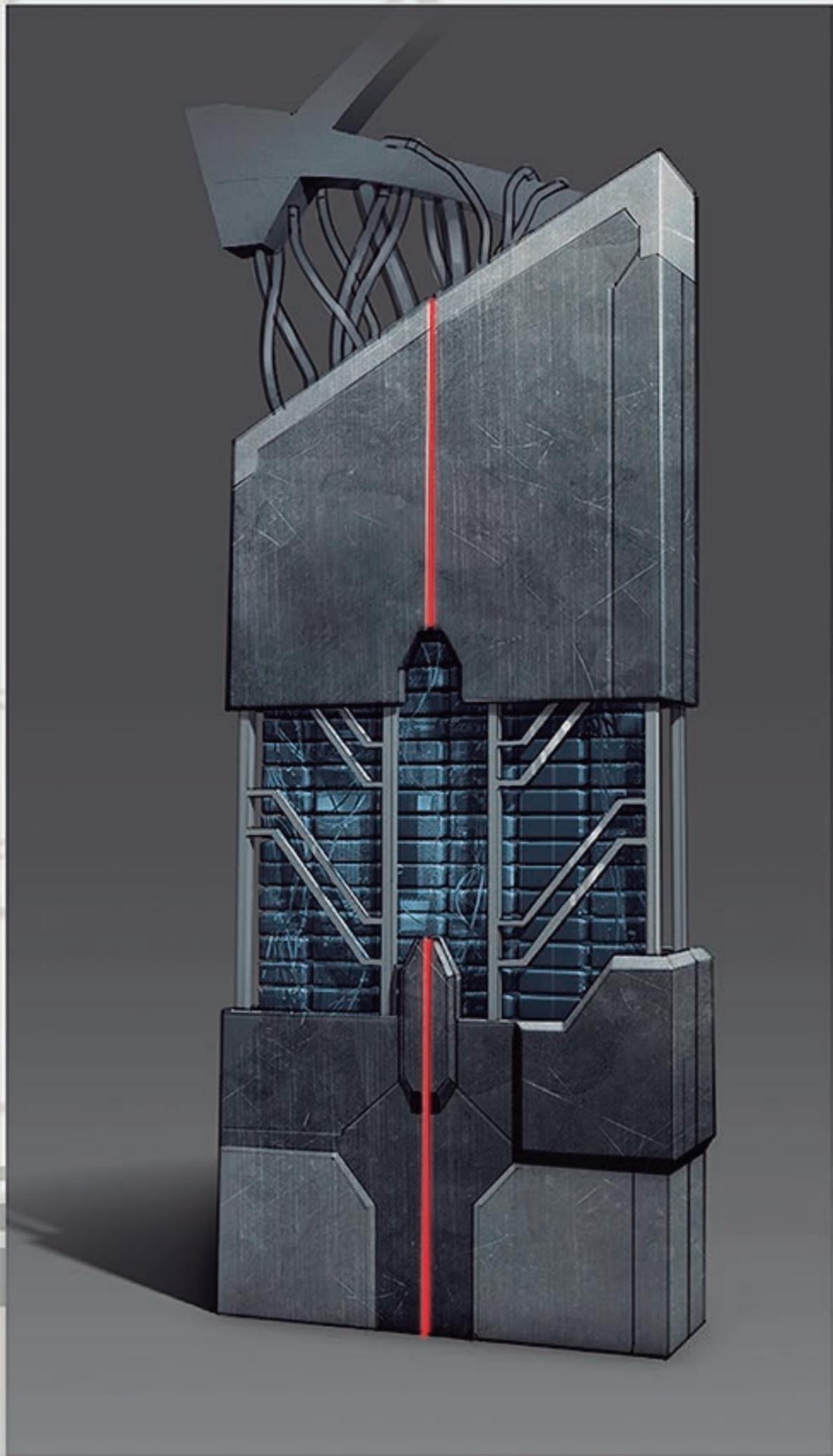
Tuberías Tanque combustible.



Deja volar tu imaginación con los nuevos assets
(Pero sin pasarse)



Referencias





SERVIDORES

Concept Art de Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

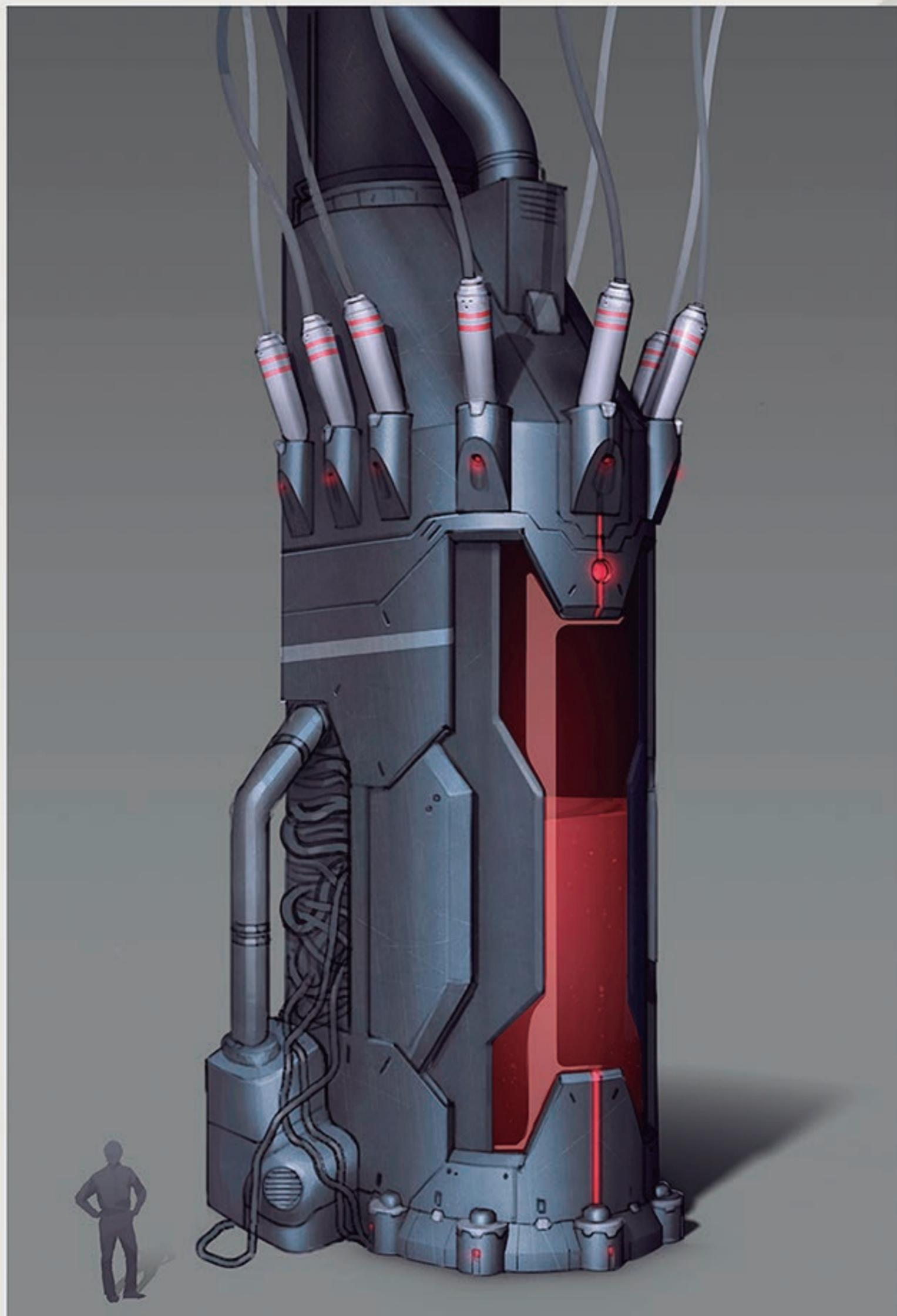
Modelado y texturizado de Jose Andrés López | Autodesk 3ds Max y Substance Painter



TANQUES DE COMBUSTIBLE

Concept Art de Carlos Ortiz | Adobe
Photoshop

Modelado y texturizado de Jose
Andrés López | Autodesk 3ds Max y
Substance Painter





CABINA DEL ROBOT

Modelado y texturizado de Alfredo Ramos | Autodesk 3ds Max y Substance Painter



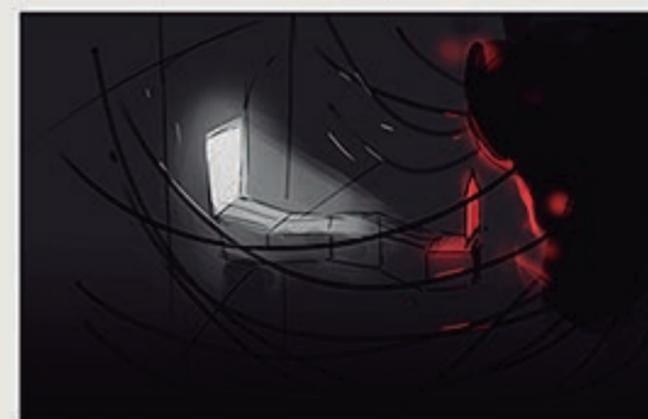
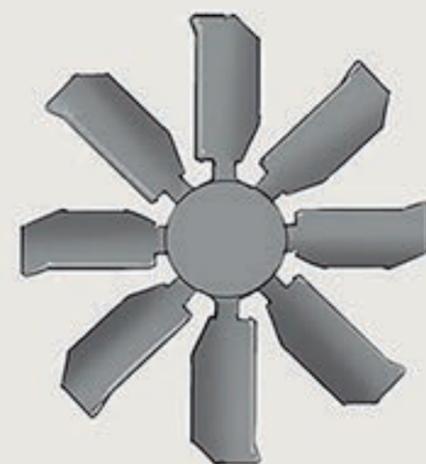
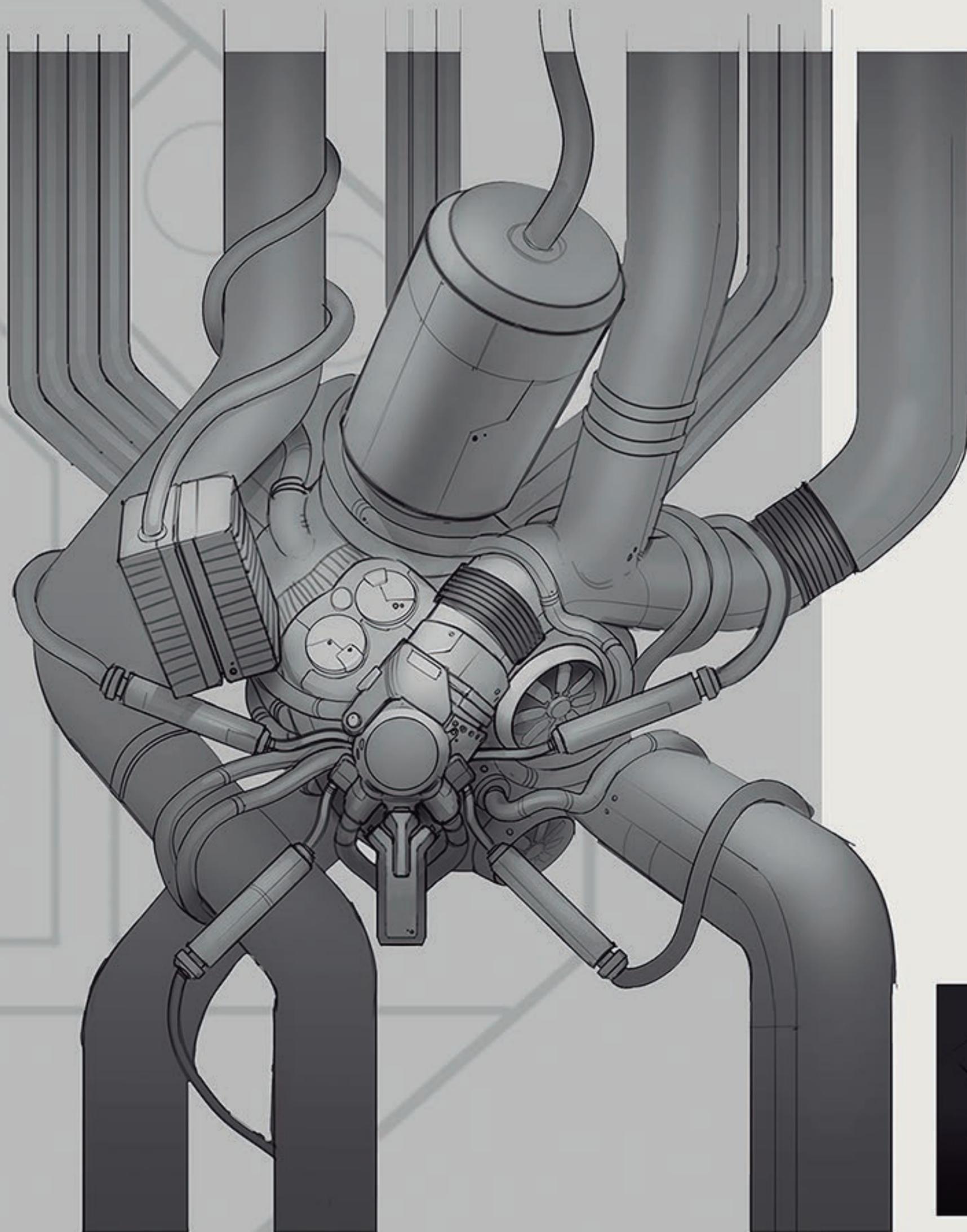
MONTACARGAS

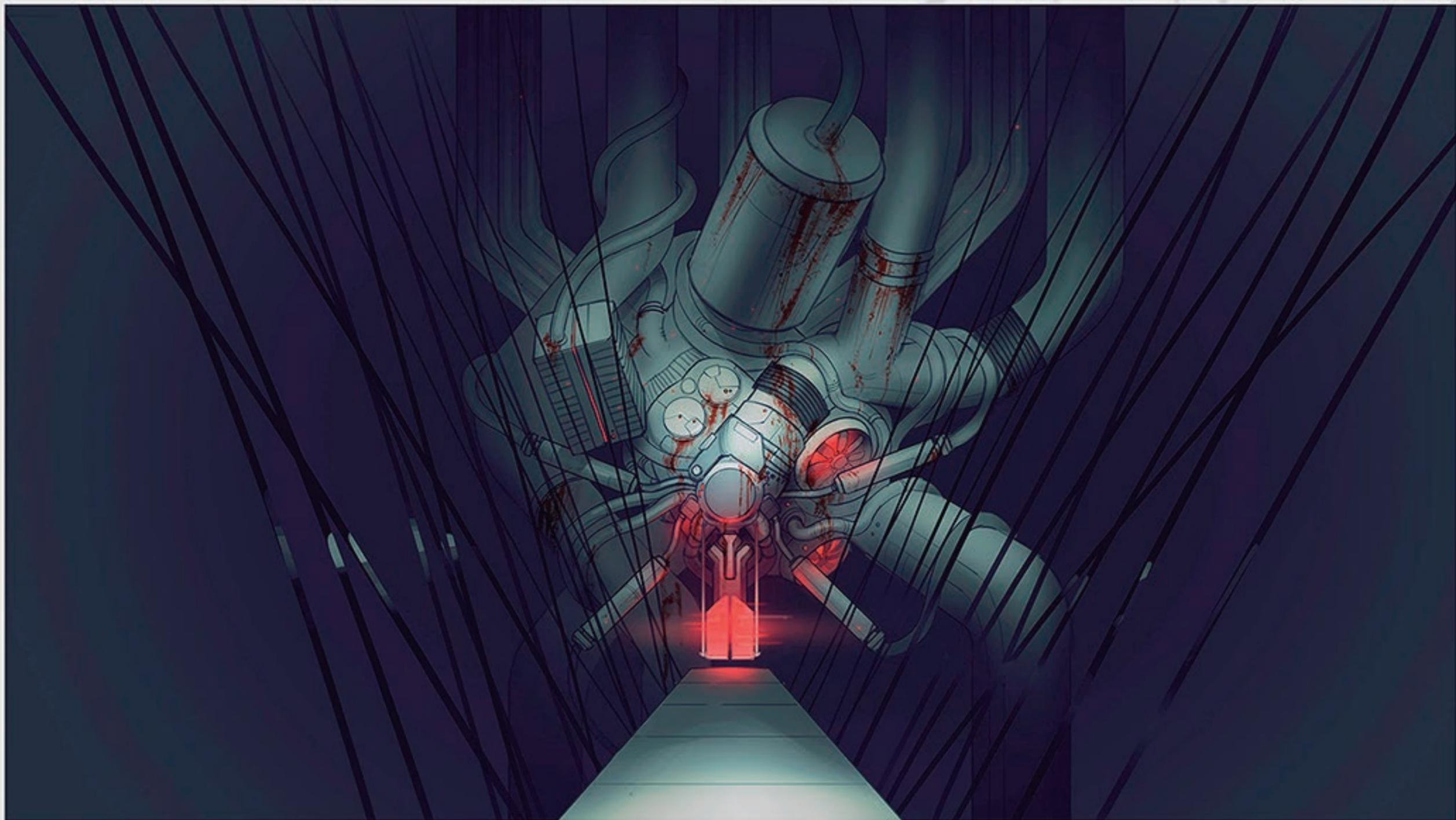
Concept Art de Patricia Repullés | Adobe Photoshop
Modelado y texturizado de Jose Andrés López | Autodesk 3ds Max y Substance Painter





BOMBA DE COMBUSTIBLE
Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

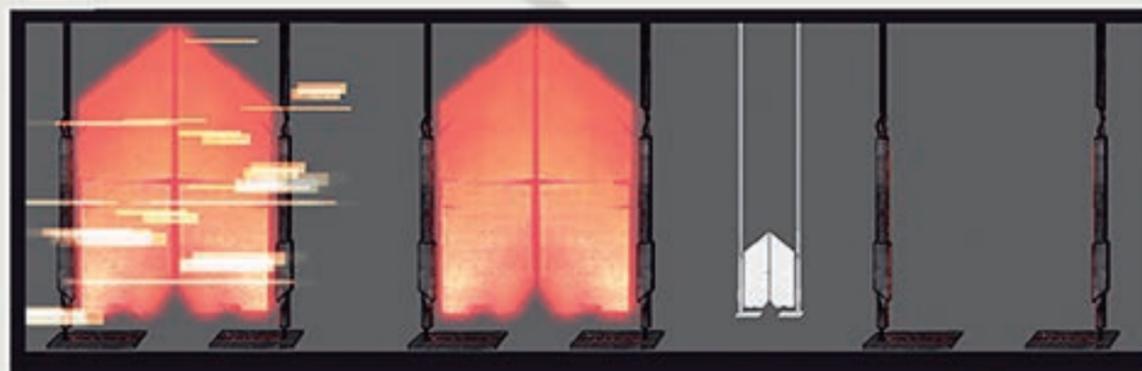




KEYFRAME SUBSALA FINAL

Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

ORDENADOR Y PANTALLA HOLOGRÁFICA
Patricia Repullés | Adobe Photoshop





SCREENSHOT SUBSALA FINAL

Patricia Repullés | Unreal Engine

REALIDAD DIGITAL

La Realidad Digital hace referencia al universo de código digital que hay en los aparatos electrónicos. Estos nuevos escenarios surgieron al aparecer la nueva mecánica de Hackeo. Nuestro protagonista en silla de ruedas pasaría de encontrarse en un entorno físico acotado por leyes físicas lógicas, a escenarios infinitos más oníricos que podría surcar planeando a modo de mente incorpórea. Esta nueva mecánica pretendía ayudar a hacer más interesante la experiencia de realidad virtual: Se generaría dinamismo en el juego y haría posible implementar entornos infinitos, particularidad muy deseable para la experiencia en VR.

LA PUERTA

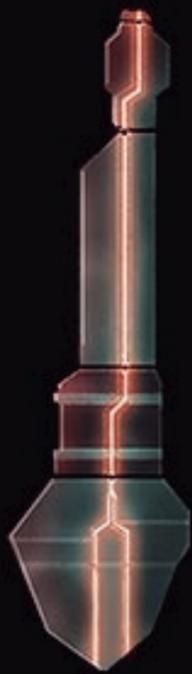
Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop

PUZLES ENTORNOS NO SEGUROS

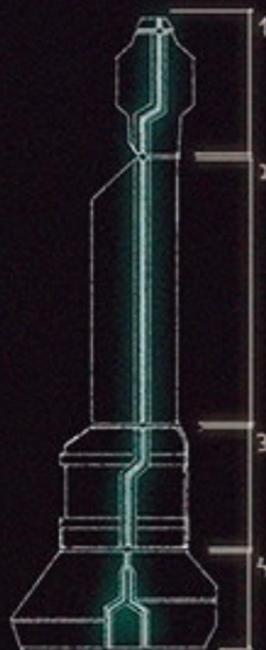
Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop



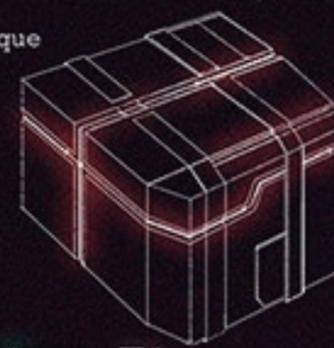
Totems

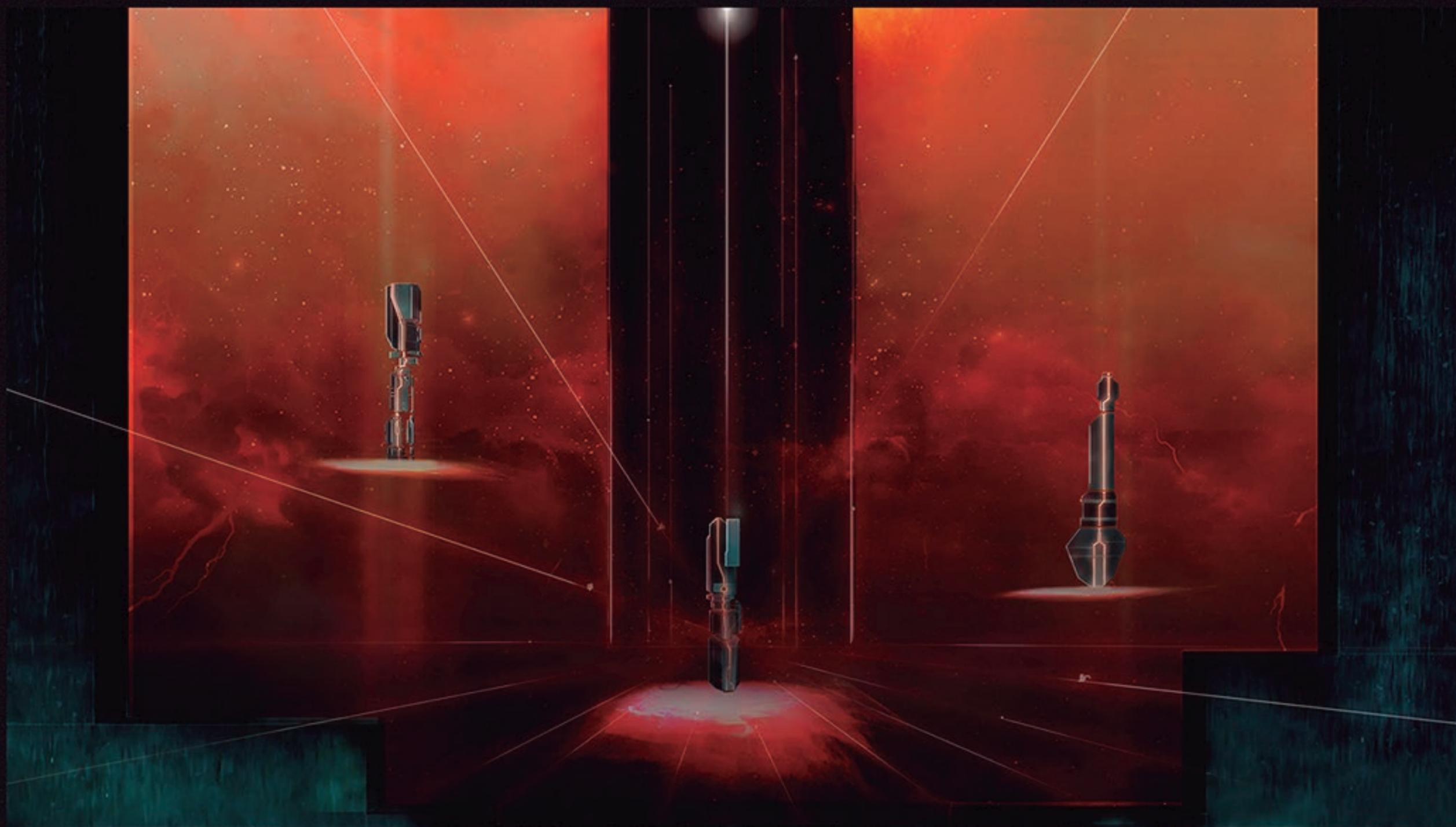


Bloques Totems- Se mueven como un conjunto



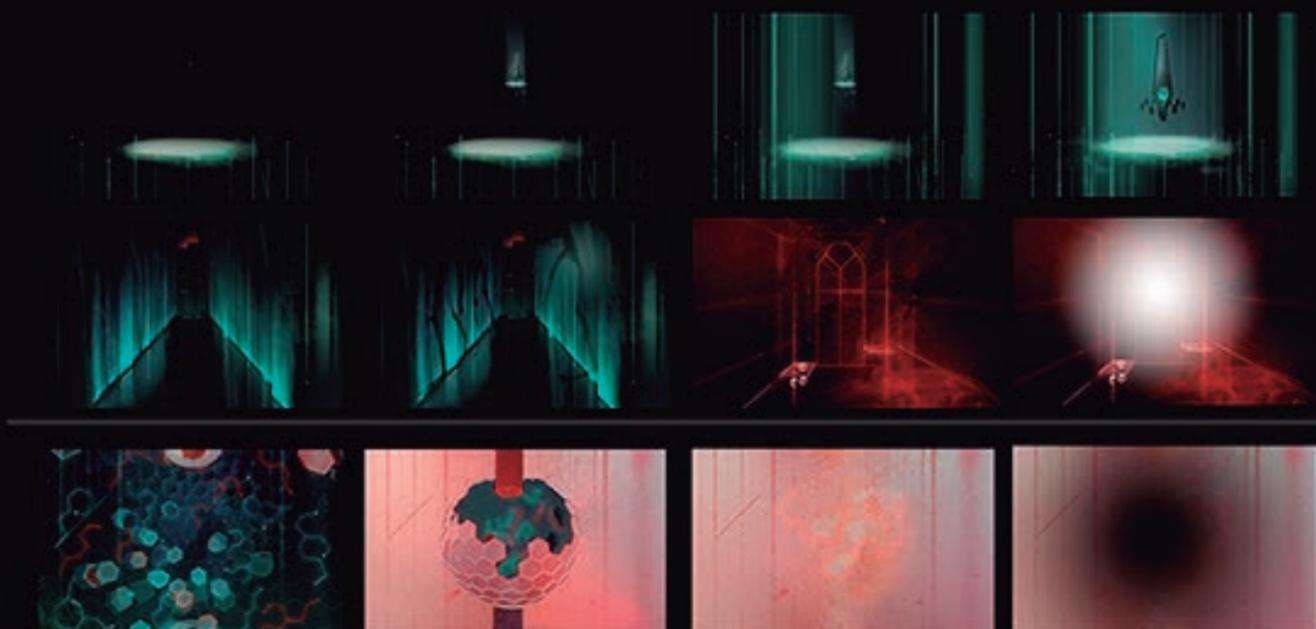
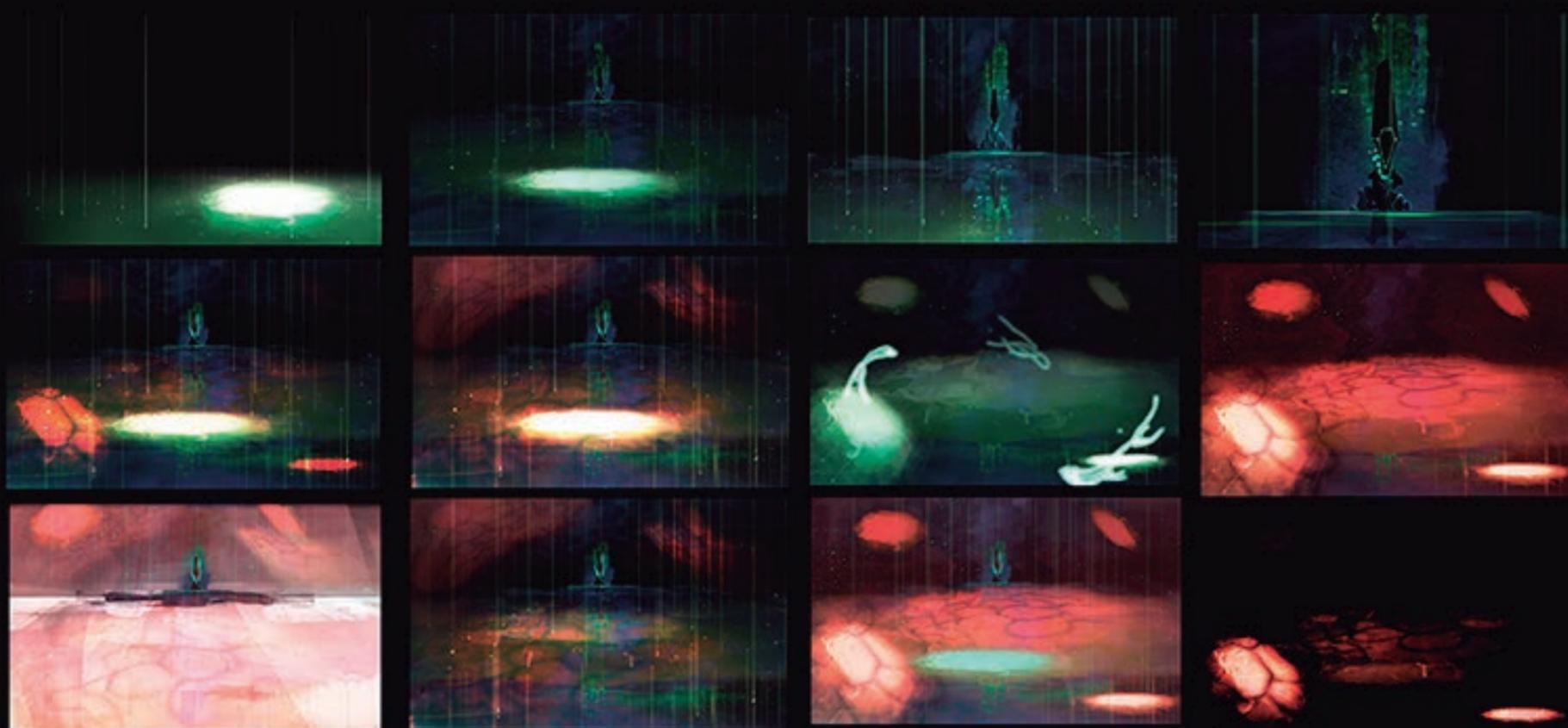
Ejemplo Bloque



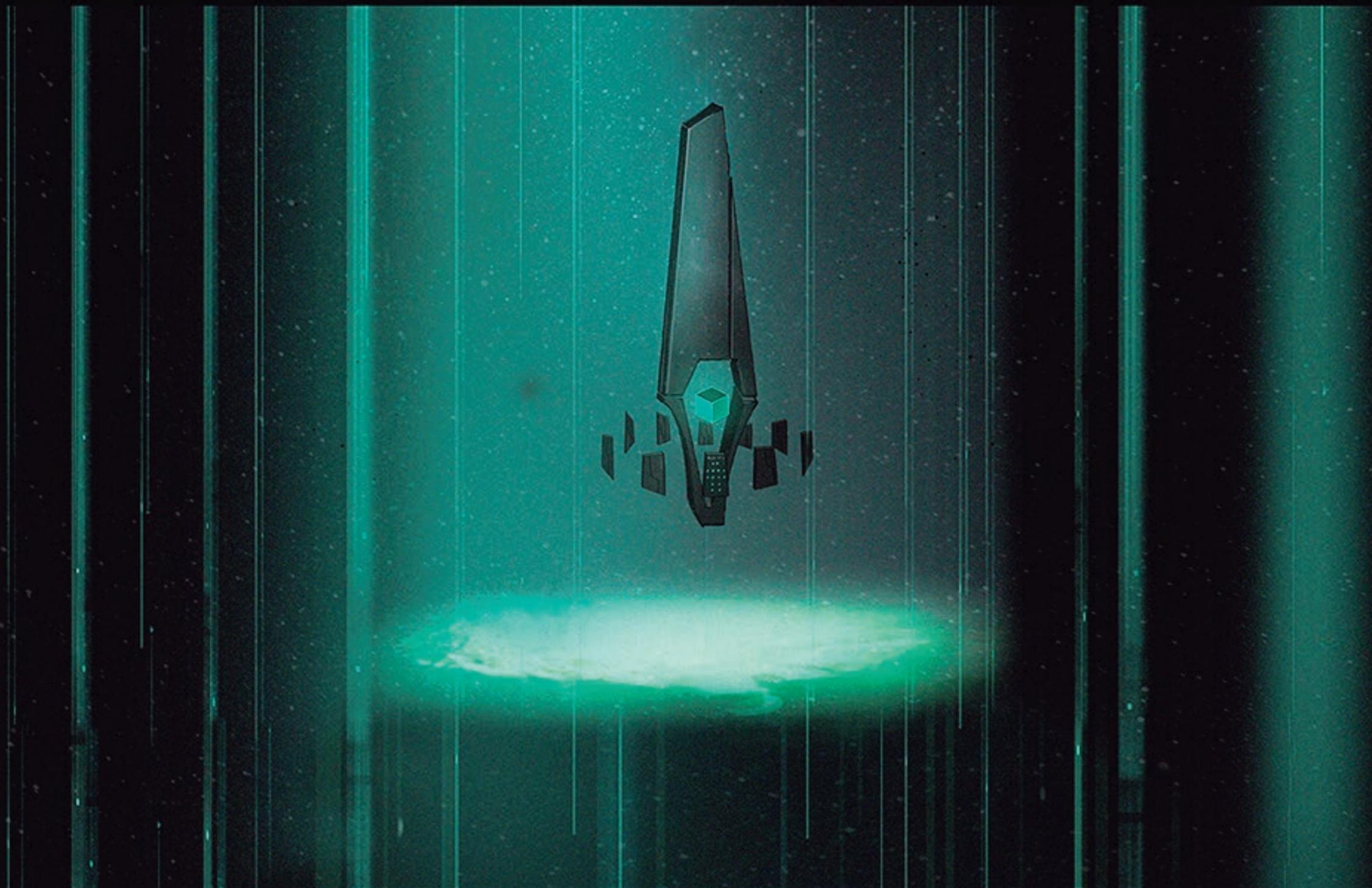


KEYFRAME CAMBIO A ENTORNO NO SEGURO

Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop



THUMBNAILS REALIDAD DIGITAL. PRIMEROS STORYBOARDS
Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop

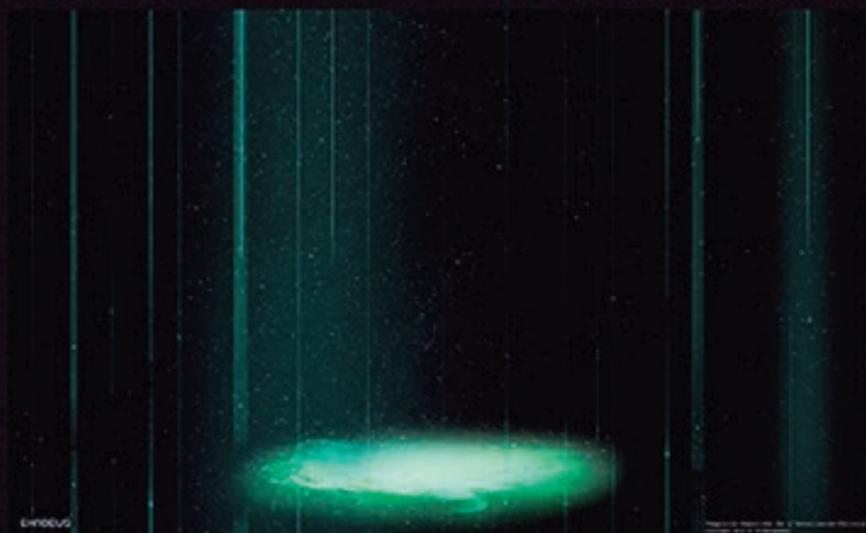
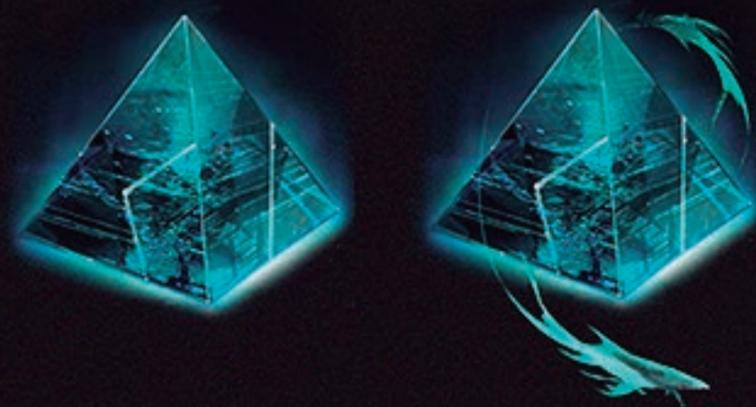
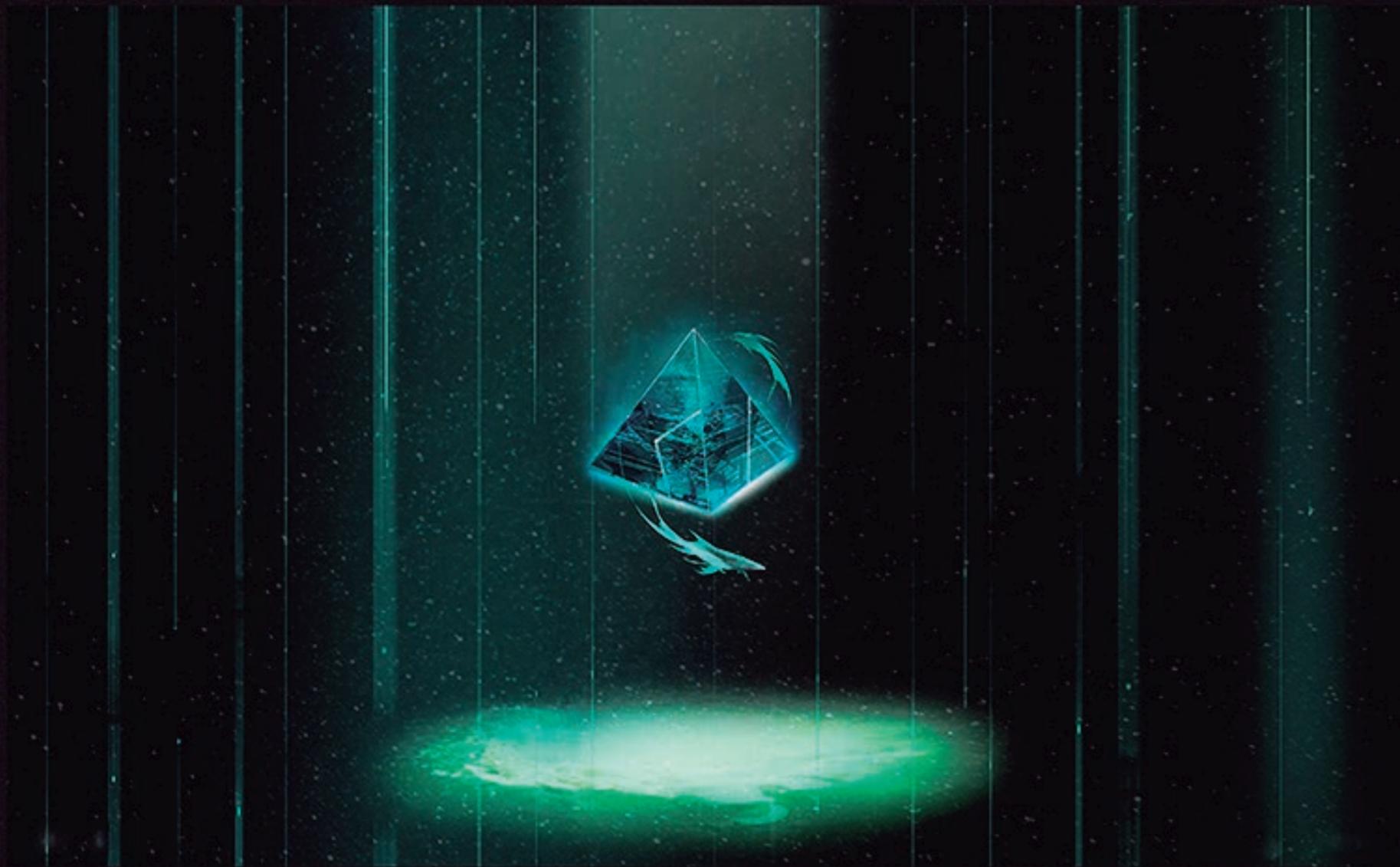


Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop

KEYFRAME MONOLITO

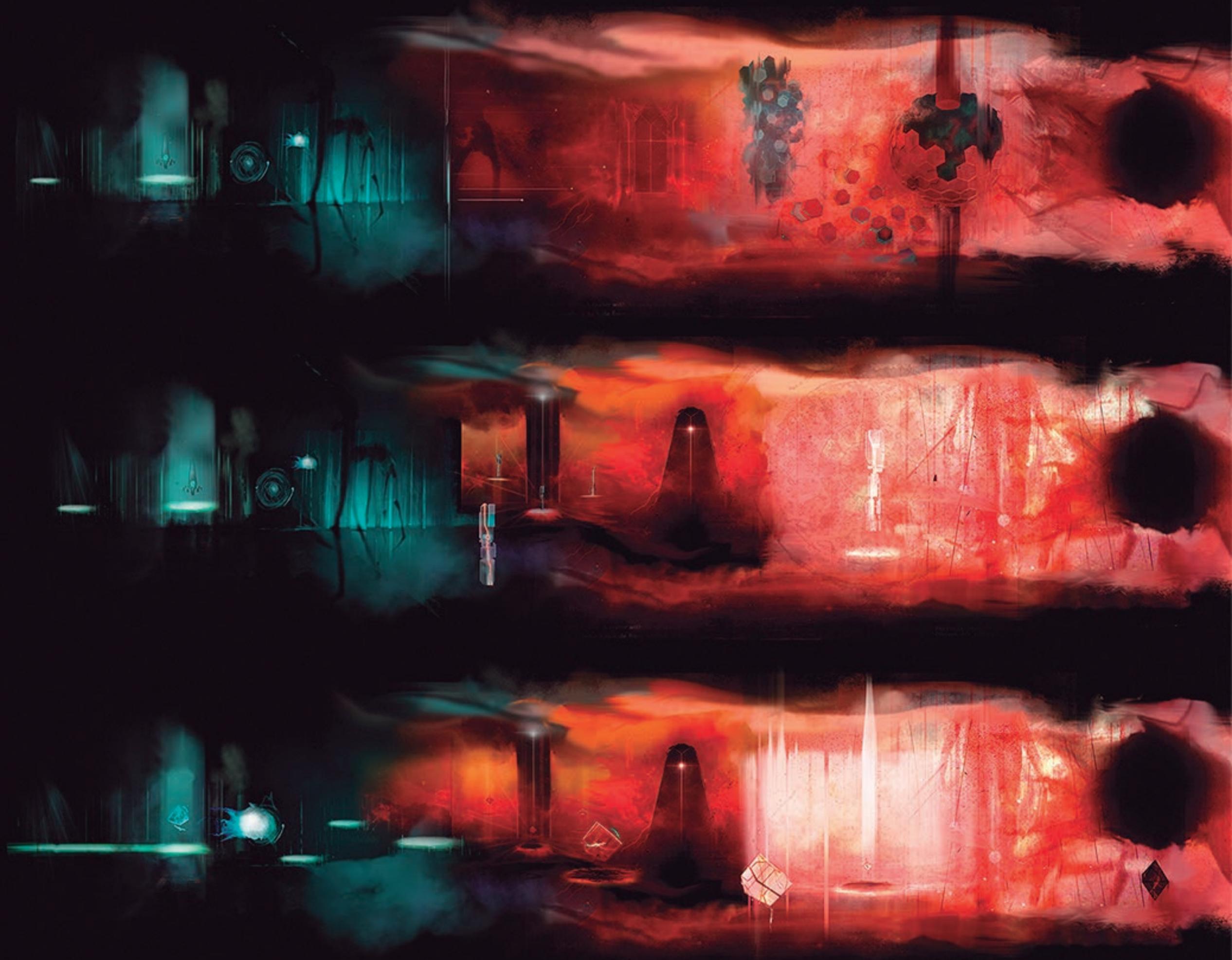
PUZLES ENTORNOS SEGUROS

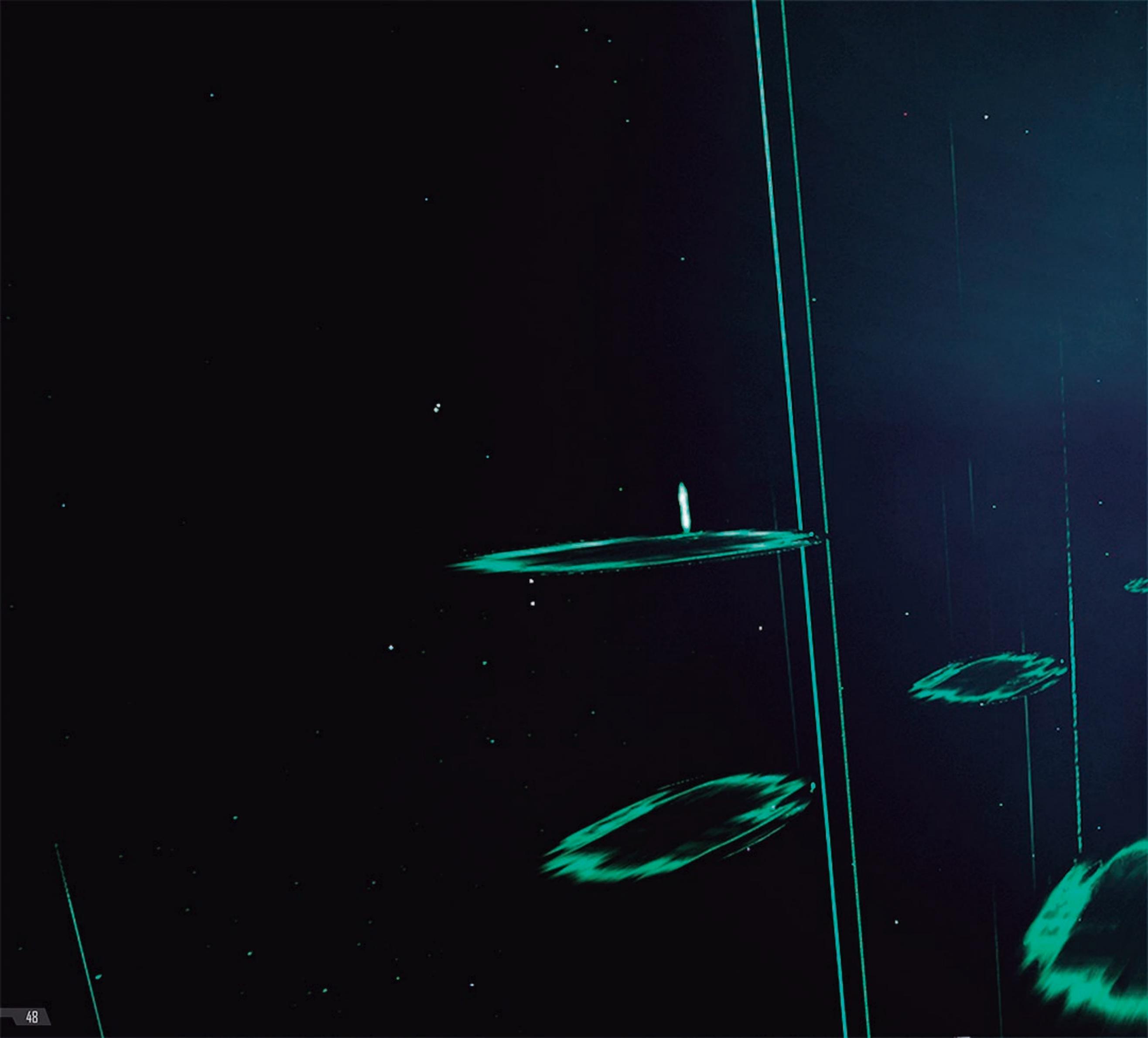
Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois |
Adobe Photoshop

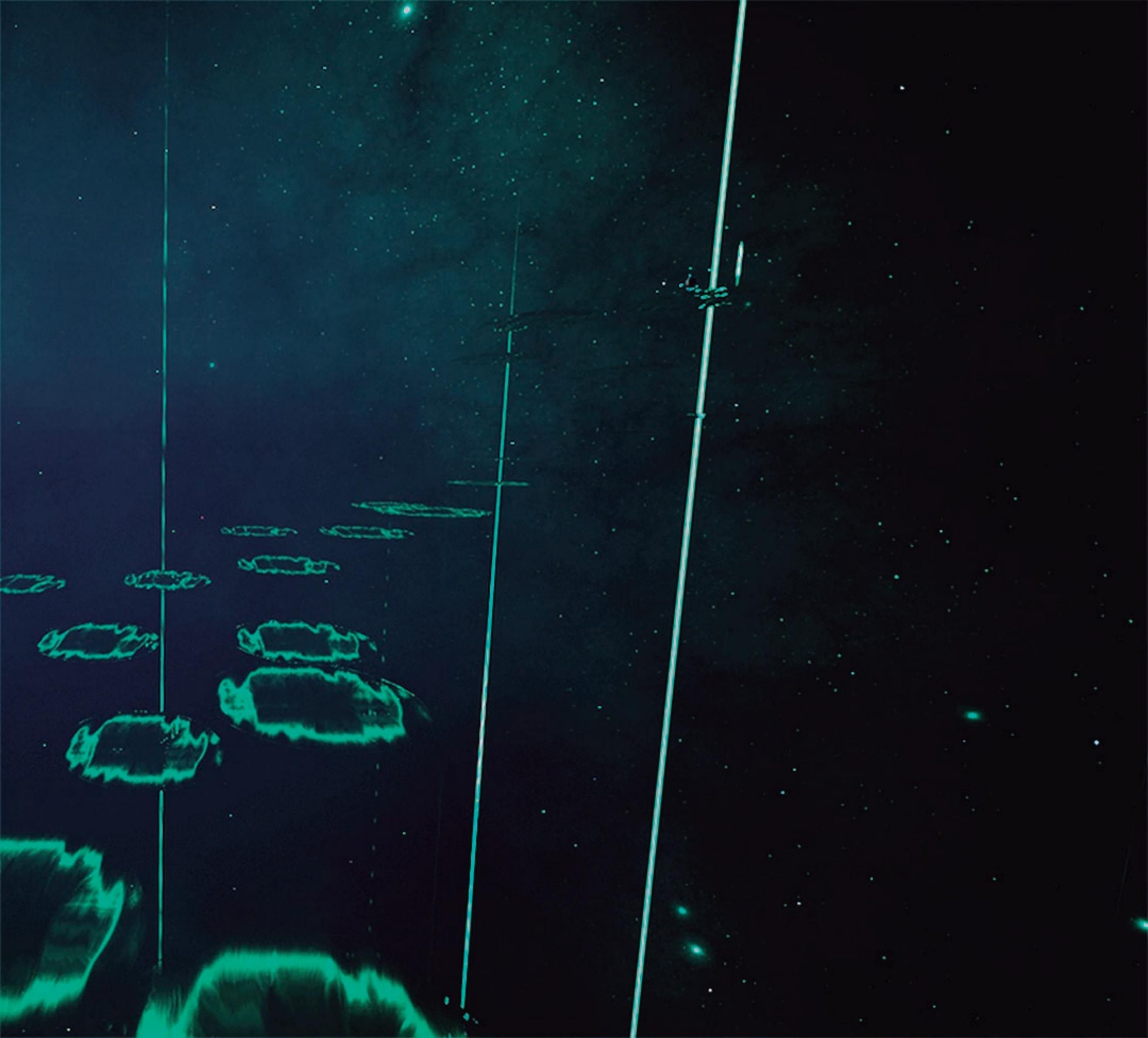


pg 47. ESTUDIO DE COLOR REALIDAD DIGITAL
pg 48 y 49. ASPECTO FINAL REALIDAD DIGITAL

Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop y Unreal Engine







PRIMERA PORTADA

Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Adobe Photoshop



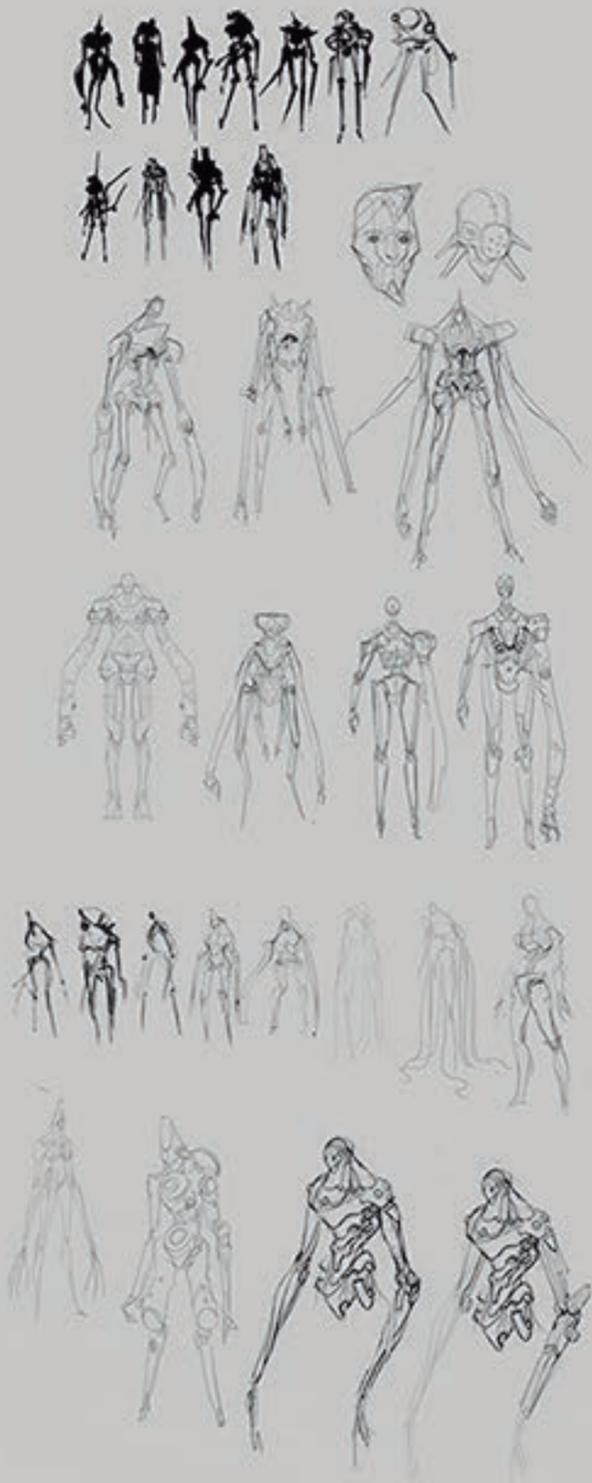
ROBOTS

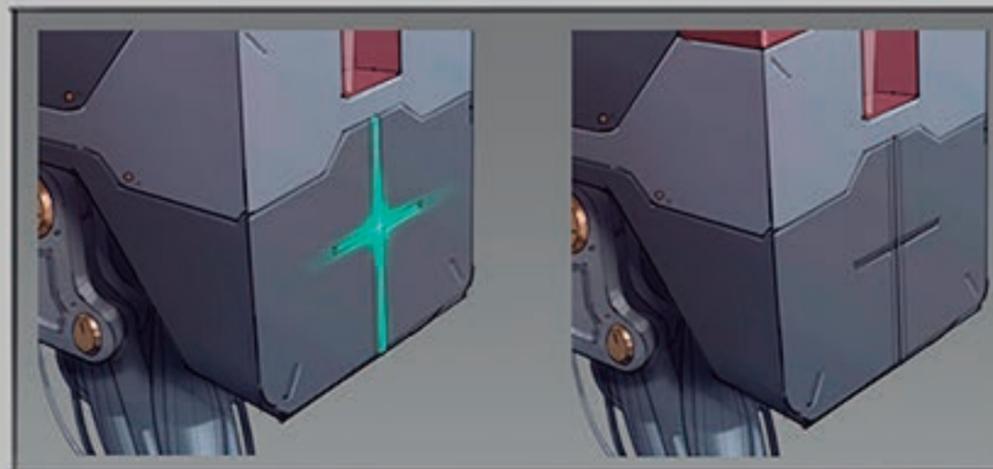
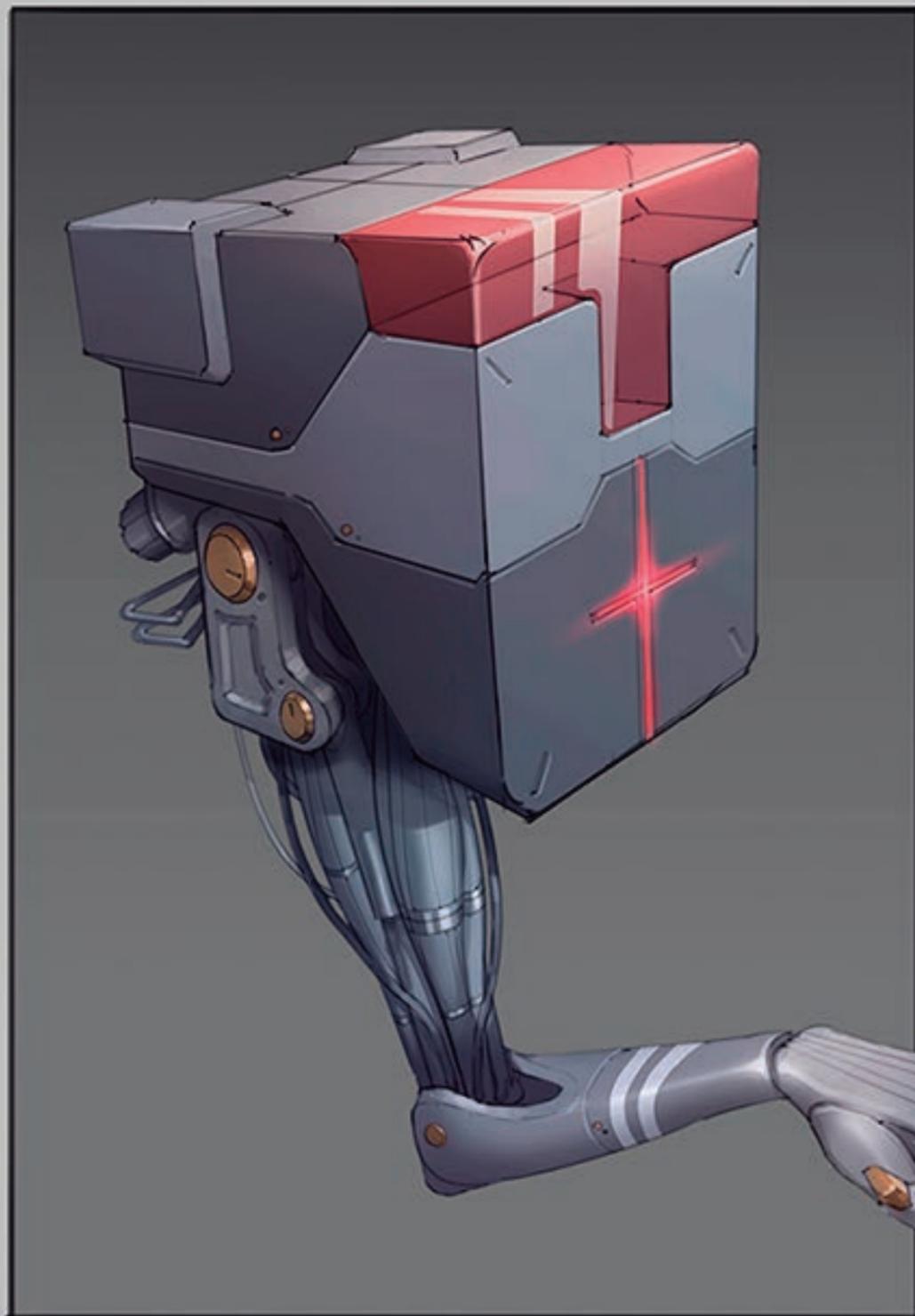
ROBOT INDUSTRIAL

Concept Art de Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

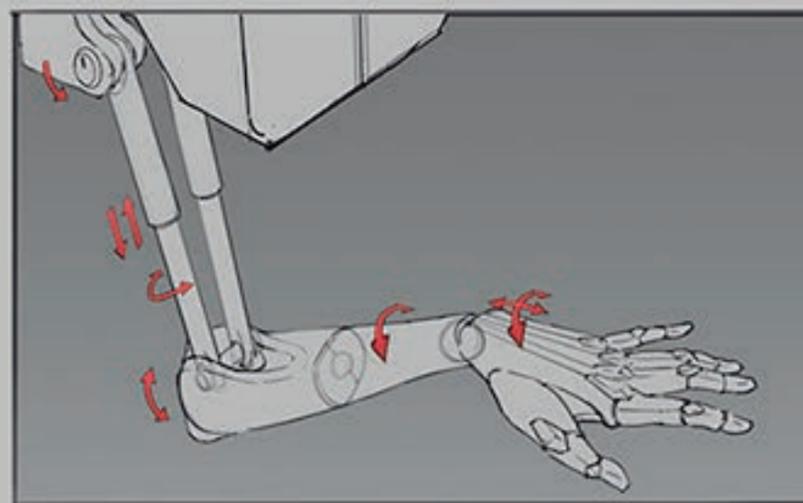
Modelado y texturizado de Jose Andrés López | Autodesk 3ds Max y Substance Painter



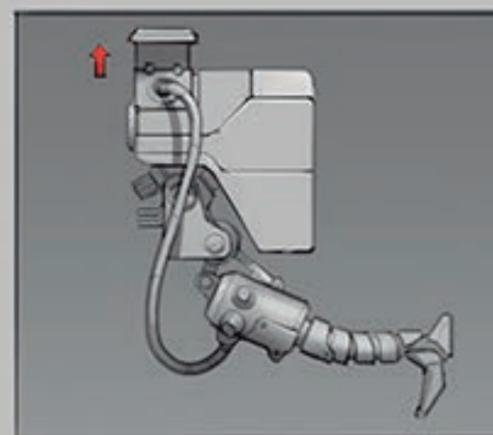




Versiónes de iluminación



Desglose de movimiento



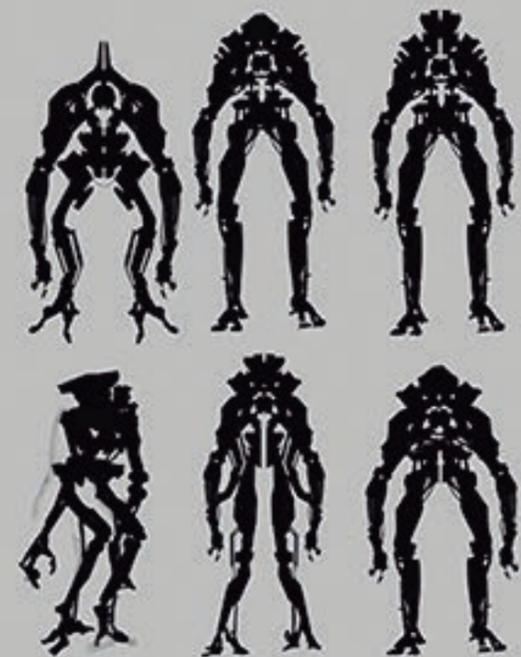
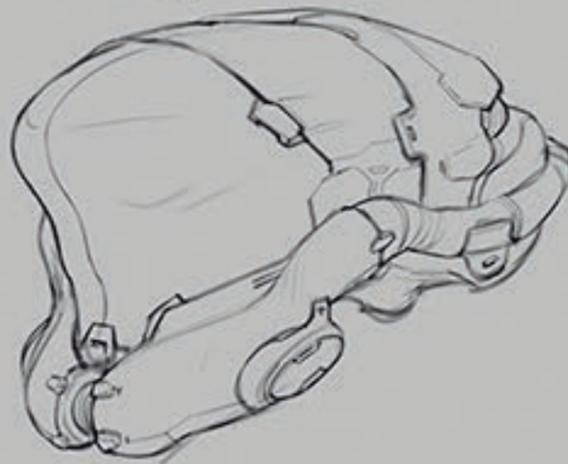
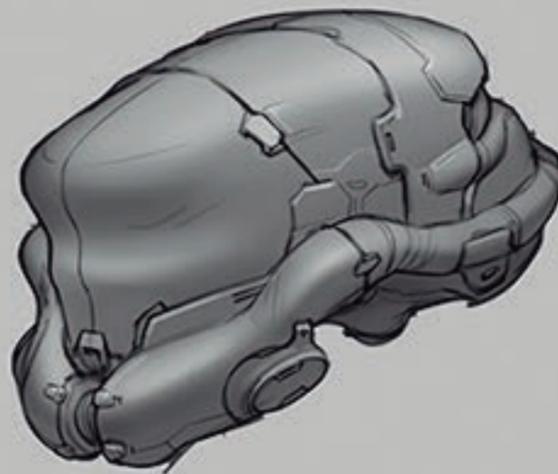
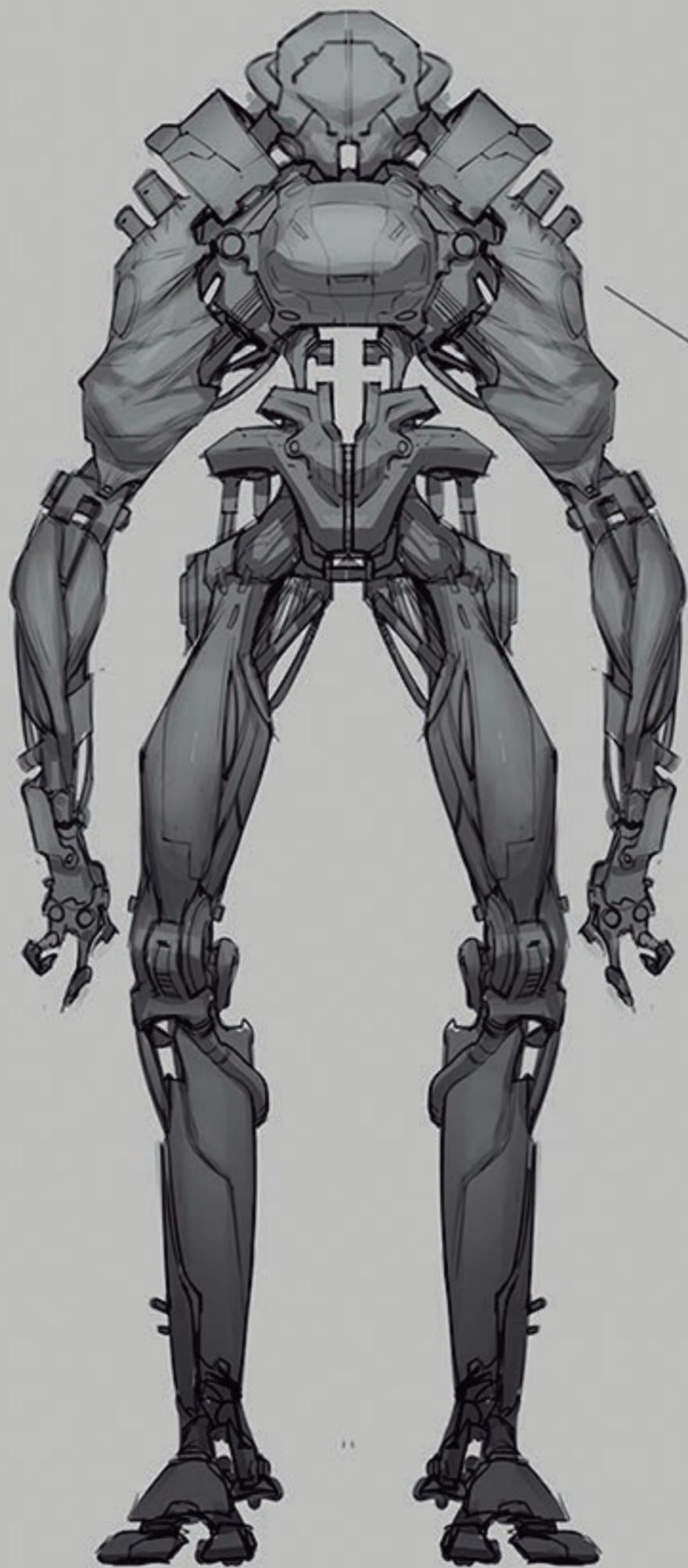
Robot asistente con acople de aspirador.



ROBOT DE ASISTENCIA

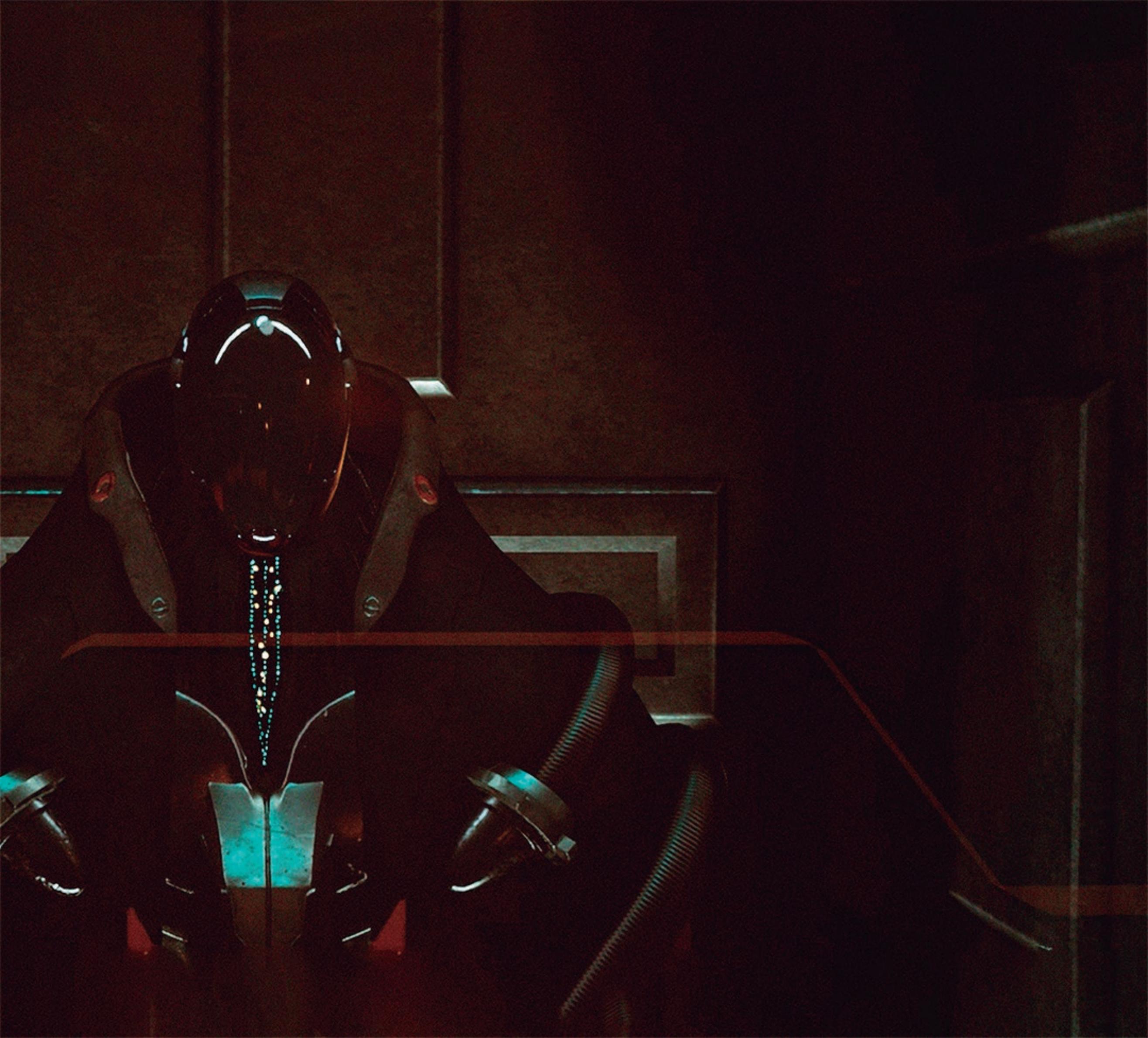
Concept Art de Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

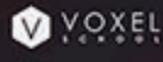
Modelado y texturizado de Alfredo Ramos | Autodesk 3ds Max y Substance Painter



ROBOT MILITAR
Carlos Ortiz | Adobe Photoshop

pg56 y 57. SCREENSHOT DEL ROBOT
Patricia Repullés De L'Hotellerie-Fallois | Unreal Engine





ROLL UP

Carlos Ortiz | Adobe Photoshop



EXODEUS
A REAL VR EXPERIENCE



Pero, si él consiguiera llevar la esfera a ese lugar...
si finalmente cumpliera con su objetivo...
Entonces nos enteraríamos.

Tsutomu Nihei | BLAME!





