



LABORATORIO 11

Vídeo Juegos, Diseño, Programación
Arte, Assets, Texturas y Modelos

1. Pre-Laboratorio

Por hacer.

2. Introducción

Buen arte se ha convertido en una forma de juzgar los video juegos. Un inmensa mayoría compra y gana interés en algún video juego a partir de como estos se ven, esto es una reacción lógica ya que desde una tienda virtual o física o a través de videos o tomas de pantallas no se puede evaluar el gameplay del juego en cuestión [1, p. 171]..

Los artistas afectan ahora una inmensa parte del diseño del juego, desde el diseño de la interfaz de juego hasta el ambiente general presentado en el universo del juego y los efectos especiales. La creación de arte ha aumentando en complejidad a través de los años y el crecimiento de los video juegos como una industria, de tal forma las herramientas de creación de arte también cada vez son mas complejas.



Figura 1: *Okami* [3] es un juego con arte inspirado en una forma de dibujo llamada sumi-e [2].

3. Actividad

Por hacer.

Referencias

- [1] GATES, B. *Game Design (2nd Edition)*. Thomson Course Technology, 2004.
- [2] JARANSON, C. What Is Sumi-e? - Traditional East Asian Brush Painting. <http://www.sumiesociety.org/whatissumie.php>.
- [3] KAMIYA, H. Okami. <http://www.ign.com/games/okami/ps2-678618>, 2006.