



LABORATORIO 11

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

1. Pre-Laboratorio

- Investigar:
 1. Game Asset Management y Control de Versiones.
 2. Licencias y derechos de autor.
- De algún juego que conozca analice.
 1. Arte del juego, investigue arte conceptual de este juego.
 2. ¿Es el arte del juego congruente con los conceptos de arte?
 3. ¿Existe cierta relación entre el ambiente y arte del juego y su genero? ¿De que forma?

2. Introducción

Buen arte se ha convertido en una forma de juzgar los vídeo juegos. Un inmensa mayoría compra y gana interés en algún vídeo 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 vídeos o tomas de pantallas no se puede evaluar el gameplay del juego en cuestión [1, p. 171].



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

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 vídeo juegos como una industria, de tal forma las herramientas de creación de arte también cada vez son mas complejas.

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/whatissunie.php>.
- [3] KAMIYA, H. Okami. <http://www.ign.com/games/okami/ps2-678618>, 2006.