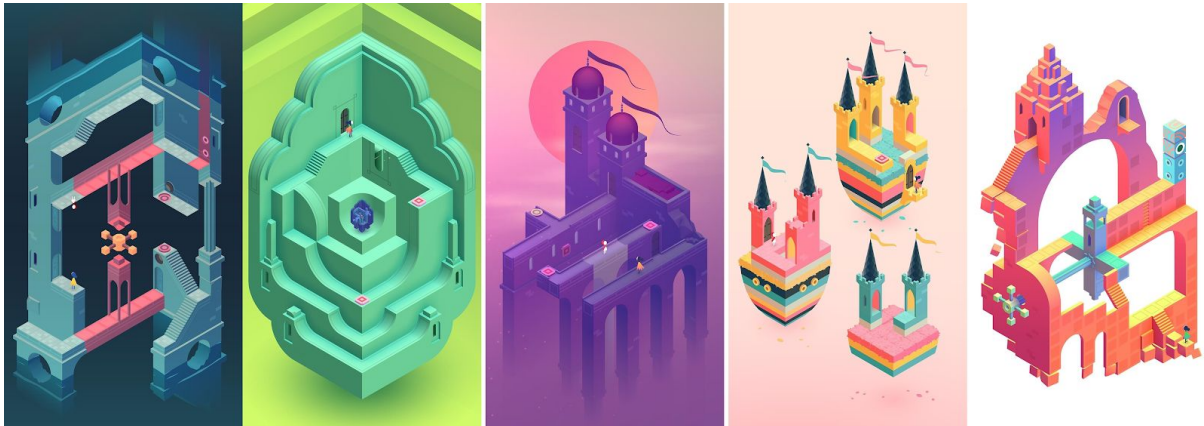


1- Inicio del proceso creativo

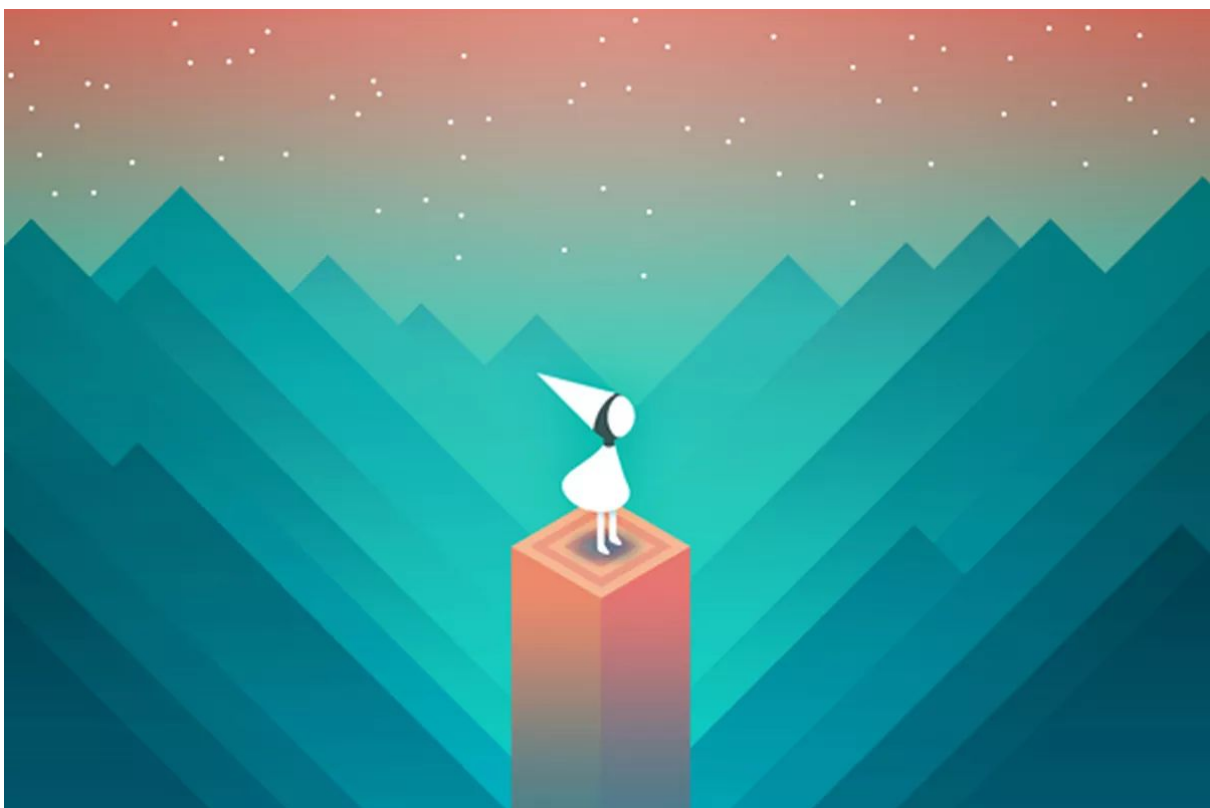
Para empezar a coger ideas de cómo afrontar el trabajo, primero me dispongo a investigar sobre el juego del que no he oído hablar, Monument Valley.

Monument Valley



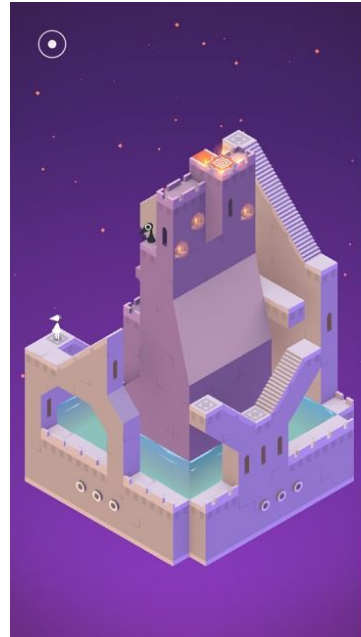
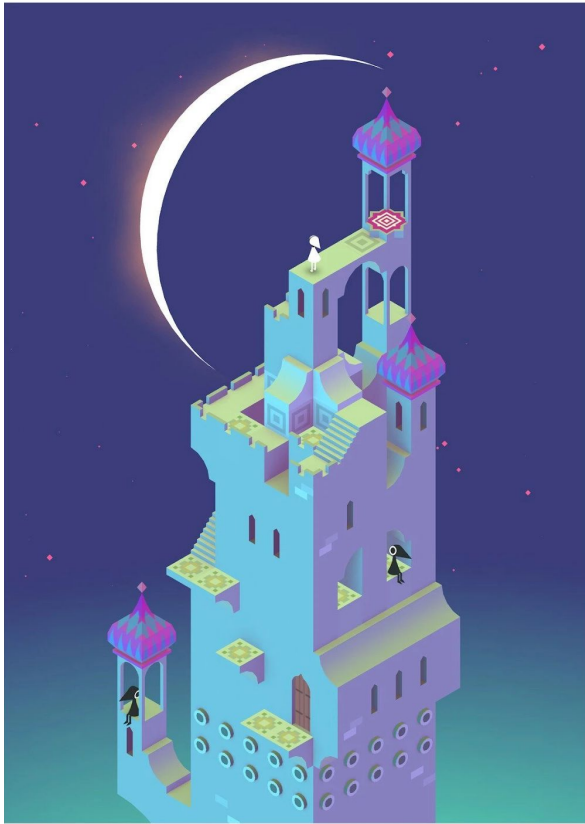
Inmediatamente entiendo el estilo tanto de juego como estético de Monument Valley, donde la belleza de este rebosa a partir de un diseño inteligente pero sencillo. Al no saber cómo aplicar uno de esos aspectos, me planteo un diseño sencillo para el proyecto.

Tengo docenas de referencias que seguir, desde variadas paletas de colores hasta distintas temáticas y formas de nivel.



Temática y Moodboard

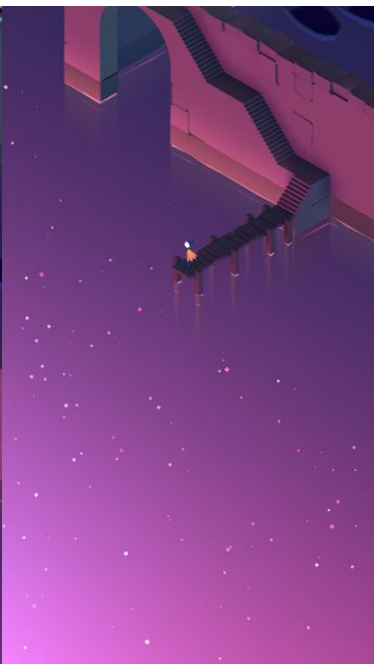
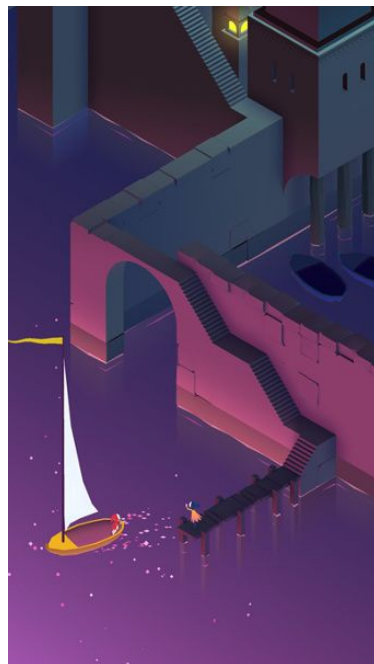
En cuanto a colores, puedo usar una paleta coherente de colores agradables, como pastel, o inspirándome en una existente que transmita o represente la idea deseada. En este caso, al ser una temática lunar, esta paleta puede tener aspectos espaciales; o con una interpretación romántica que se le atribuye en muchos medios a la Luna o el viaje hacia ella.



En mi caso, quiero que el nivel transmita las siguientes ideas:

- Grandeza
- Imposibilidad
- Soledad
- Extraordinario/Fuera de este mundo

Ya que serían aspectos predominantes en un 'camino a la luna', tanto literal como metafórico.



2- Fin del proceso creativo

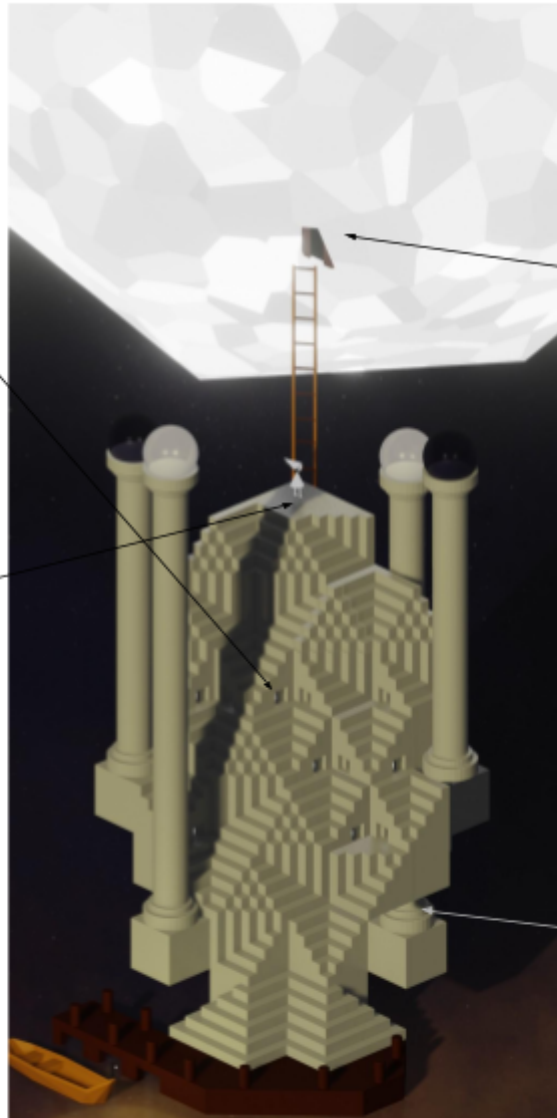
O inicio del proceso frustrativo. Aquí es cuando me pongo manos a la obra con el trabajo, y descubro que no es tan fácil como lo imaginaba.

Para empezar, adapto las ideas que quiero conseguir en especificaciones del modelo:

- Grandeza → contraste de tamaño entre partes, todo es parte de algo más grande
- Imposibilidad → ilusiones ópticas, confusas estructuras (con muchas escaleras y puertas)
- Soledad → falta de ideas familiares, énfasis en los otros puntos, vacío de vida alguna
- Extraordinario/Fuera de este mundo → ambiente inventado, iluminación extraña

Para conseguir los efectos deseados, decido presentar una confusa amalgamación de escaleras y puertas/ventanas, donde el camino directo es imperceptible, consiguiendo así la sensación de imposibilidad.

La soledad se aprecia en la falta de colores o formas vivas, así como movimiento, complementado por la belleza del objetivo.



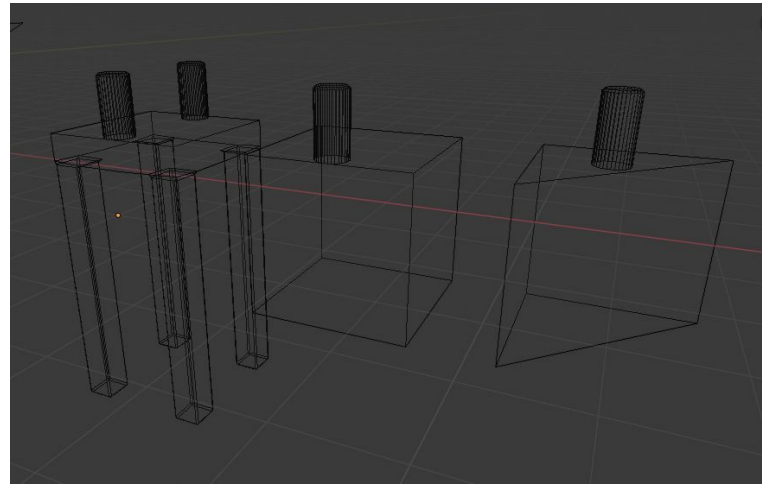
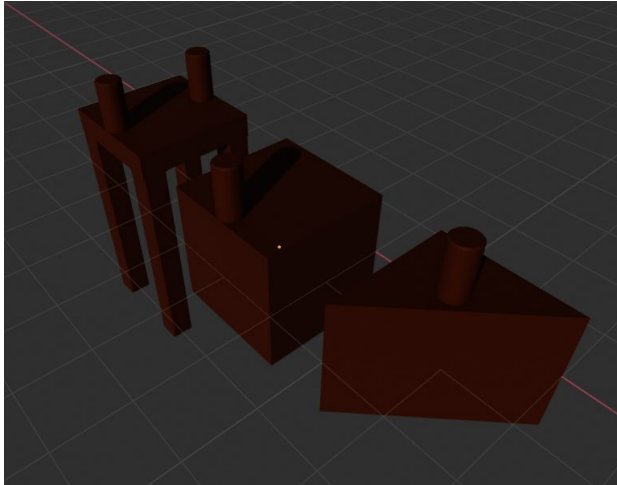
Asimismo, iluminando la escena se presentará una reluciente luna en la cima del nivel, demostrando la grandeza y extraordinario.

Para finalizar, unas columnas con disposición confusa y perspectiva imposible se alzan en ambos lados del nivel, ayudando a definir límites y completando la extraña estructura.

2- Modelaje

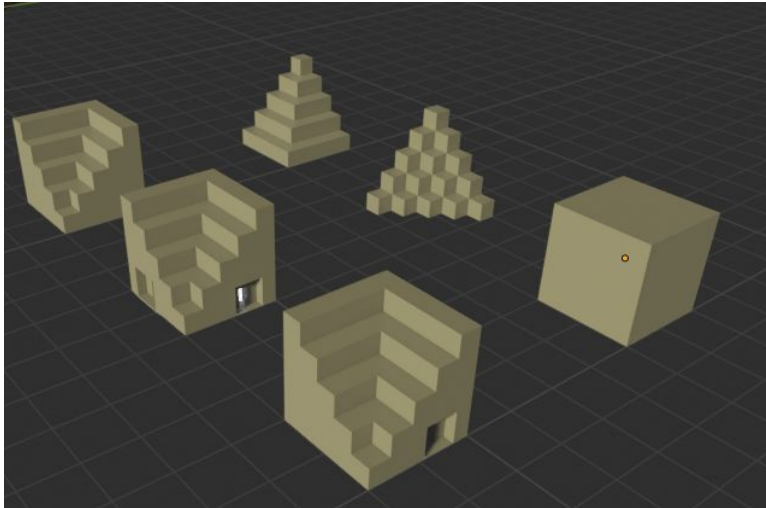
Para la composición del modelo se usan formas básicas, formando elementos distintos y respectivas variaciones:

1- Puerto



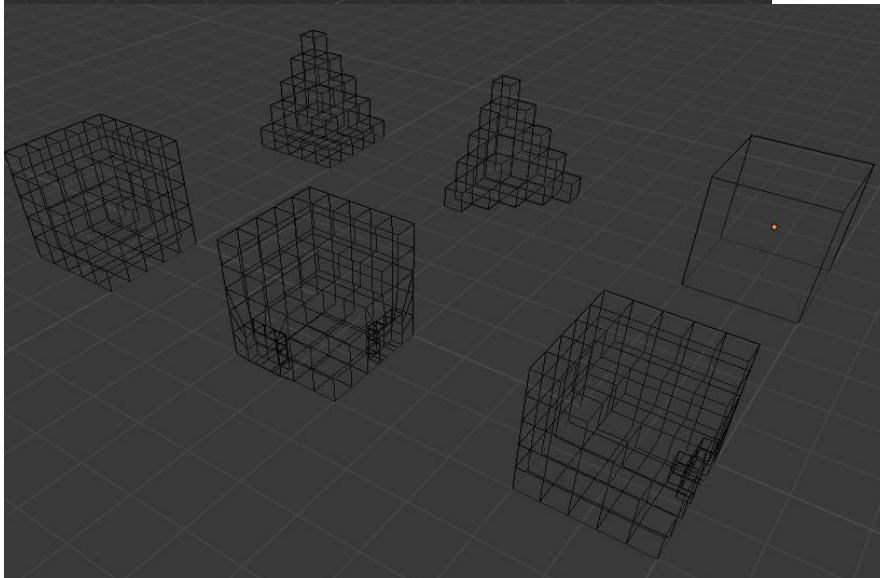
La pieza larga tiene un sutil Bevel en las patas, que sirven para demostrar la transparencia del “mar”/estrellas.

2-Escaleras

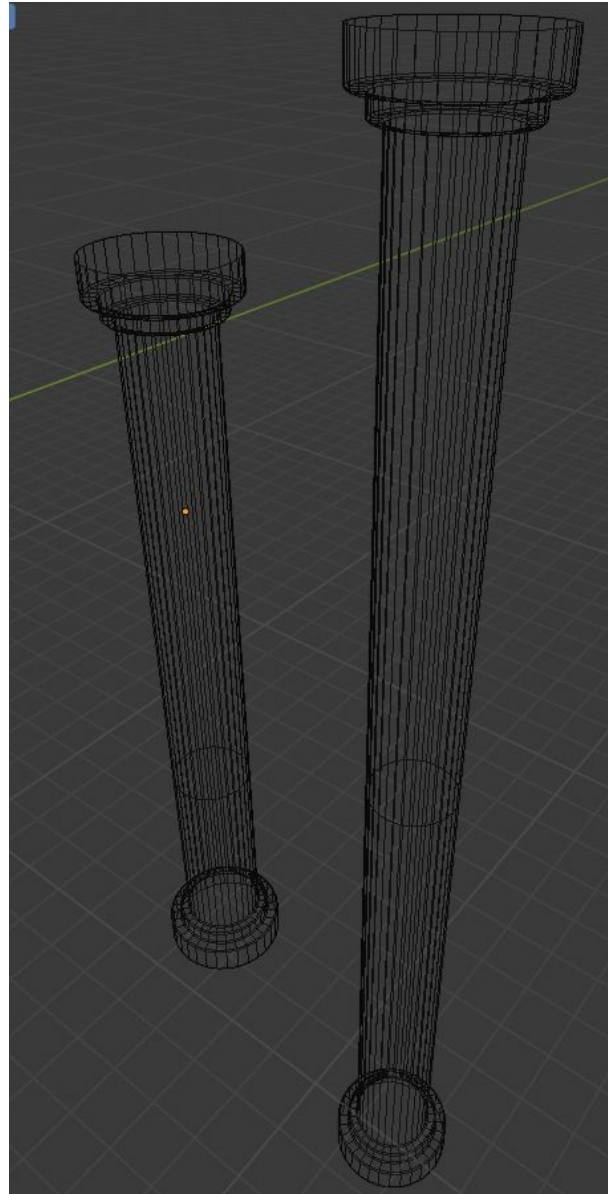
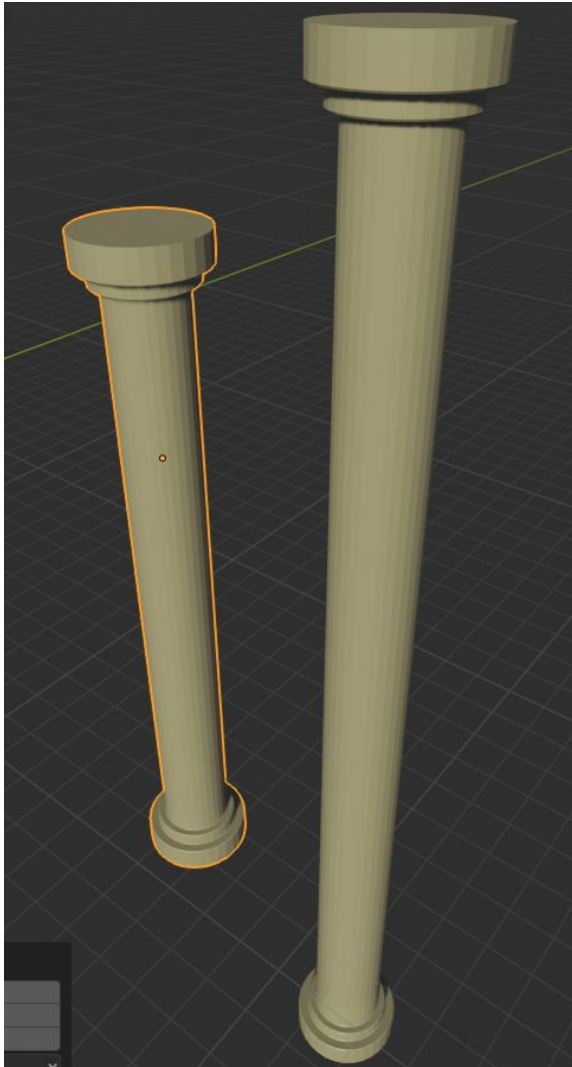


Con diversas variaciones en rotación y número de puertas en los lados.

Cada una dividida en una malla de 5x5 bloques.



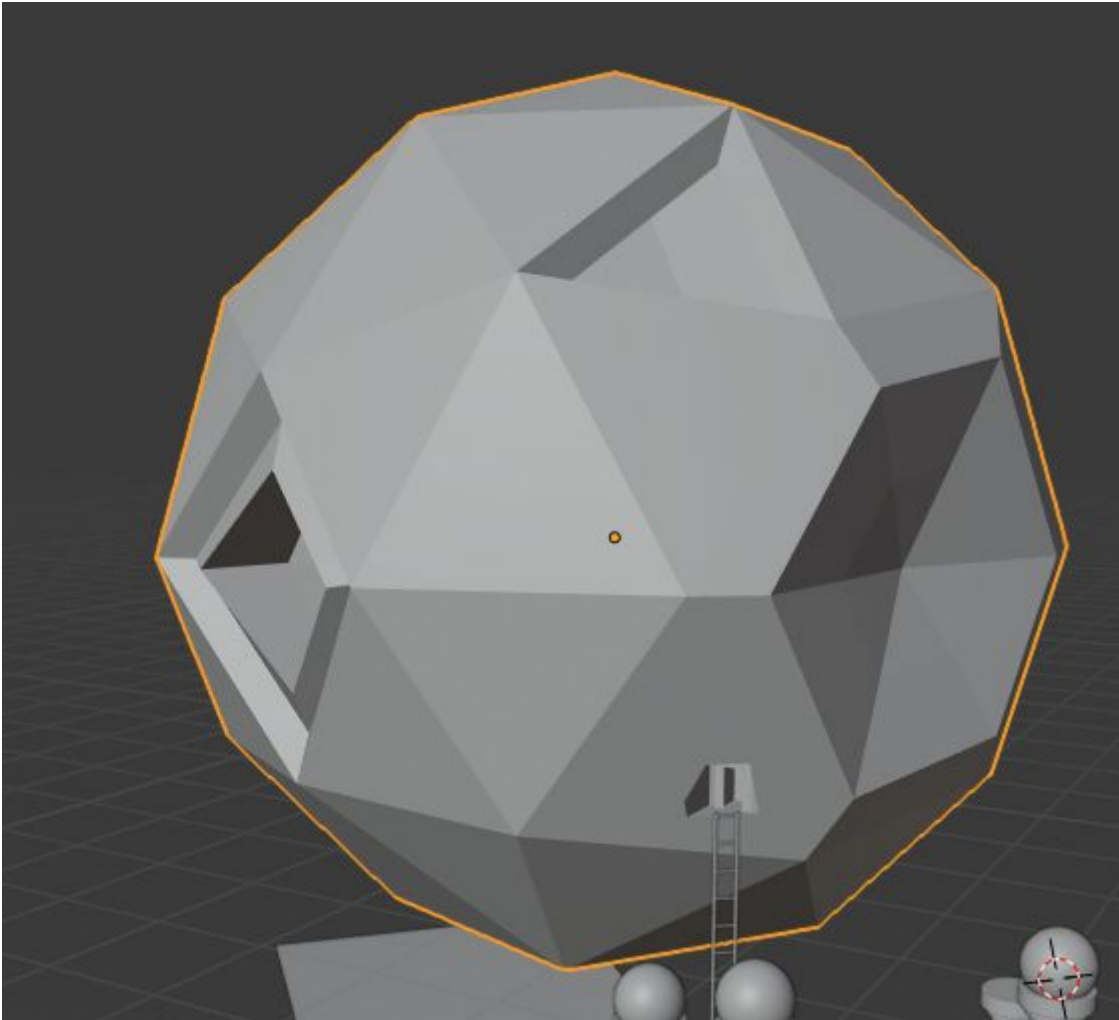
3- Columnas



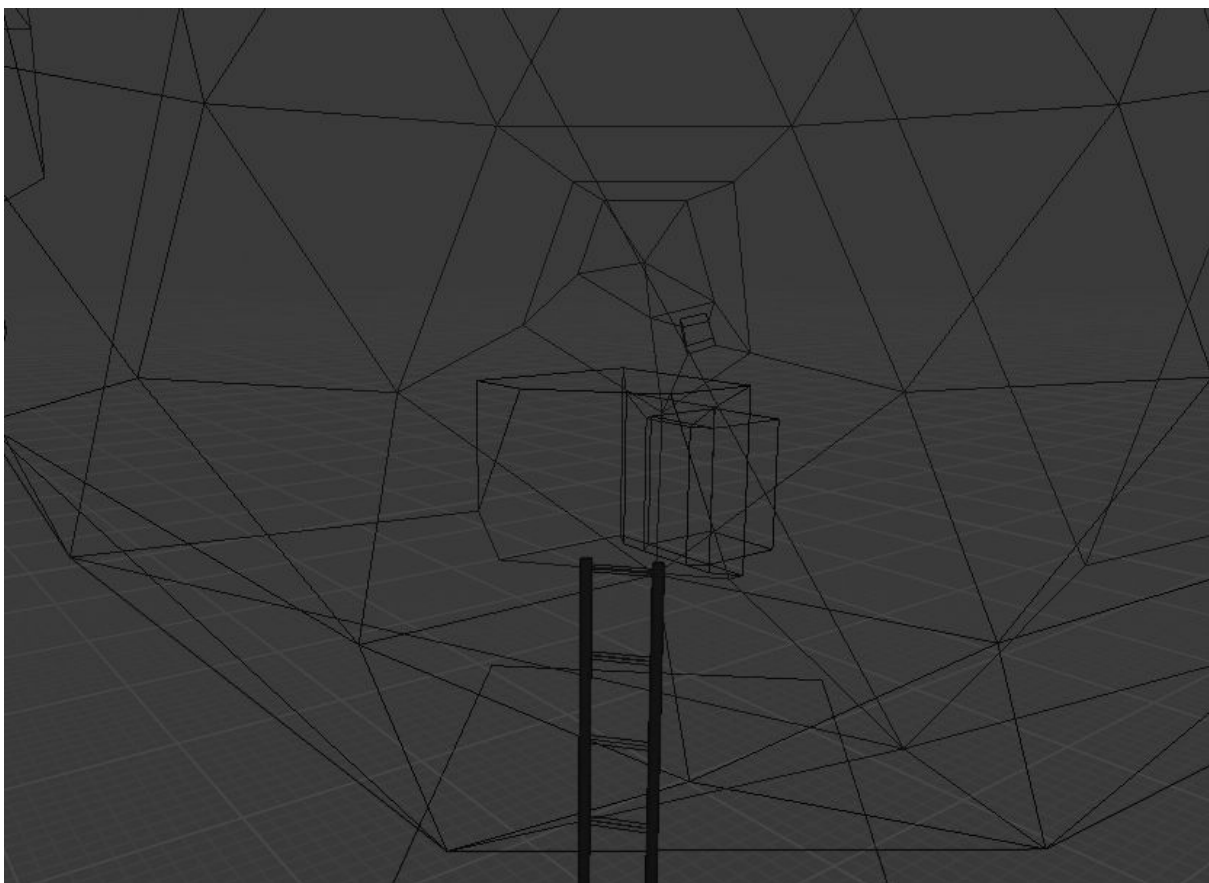
Cilindros de 2 tamaños distintos, con 5 cortes: uno en el centro y dos en cada extremo para formar los salientes. Cada saliente tiene un ligero Bevel en el interior y exterior.

4- Otros

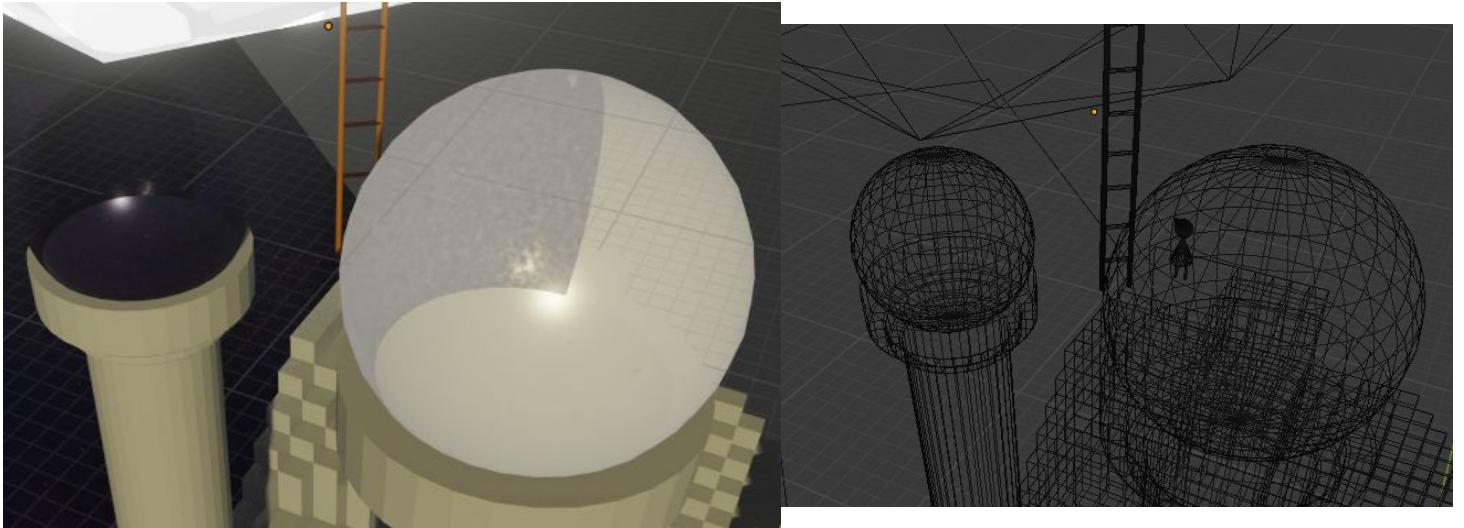
Luna y escaleras



Una icosphere con deformaciones simples, y una puerta entrante en uno de los lados. Las escaleras son cilindros y cubos alargados.

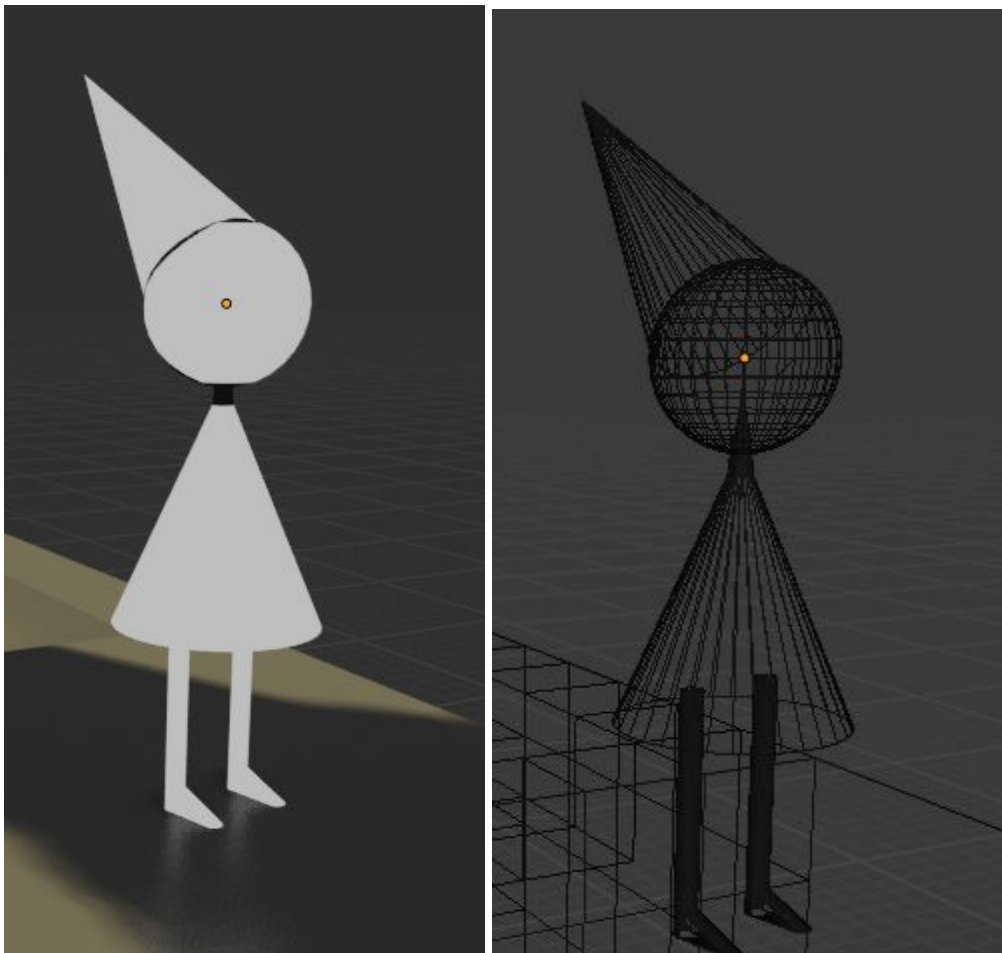


Orbes de cristal



Orbes o cúpulas transparentes, a partir de UV Spheres con smooth shading.

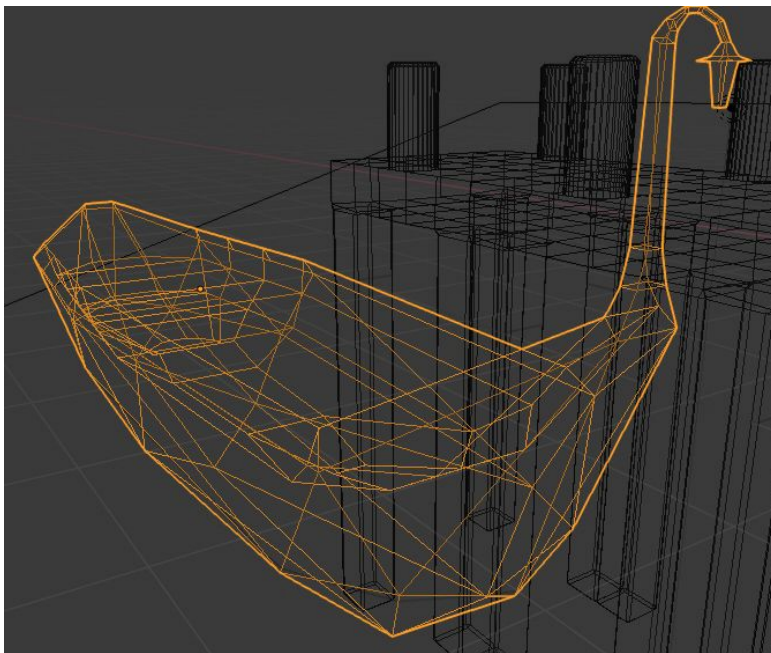
Protagonista



Réplica hecha a partir de cilindros, conos y esferas, con textura emisiva para que resalte como la luna.

Barca

Modelo sencillo con una luz, única luz cálida de la escena.



BIBLIOGRAFÍA

<https://milanote.com/the-work/the-surprising-inspiration-behind-monument-valleys-most-beautiful-levels>

<https://www.iam8bit.com/collections/prints-and-posters/products/moon>