



Centres universitaris adscrits a la



Grado en Diseño y Producción de Videojuegos

El mito de Perseo en la gran pantalla

Anexo

Sergi Salas Nicolás
Tutor: Daniel Candil Gil-Ortega
2021/2022



Índice del anexo

Índice del anexo	I
Índice de figuras del anexo	II
Índice de tablas del anexo.....	VII
1. Objetos.....	1
1.1. <i>Moodboards</i>	1
1.2. Lista de objetos	20
1.3. Recursos externos	35
2. <i>Renders</i> finales.....	37
2.1. Forja (BTS).....	37
2.2. Escenografía: forja.....	39
2.3. Guarida de las Grayas (BTS).....	42
2.4. Escenografía: guarida de las Grayas.....	44
2.5. Templo de Medusa (BTS).....	47
2.6. Escenografía: templo de Medusa	49
2.7. Cripta (BTS)	52
2.8. Escenografía: cripta	54
3. <i>Assets</i> y <i>blueprints</i>	57
3.1. <i>Assets</i> : set de cine	57
3.2. <i>Assets</i> : forja	62
3.3. <i>Assets</i> : guarida de las Grayas	67
3.4. <i>Assets</i> : templo de Medusa.....	71
3.5. <i>Assets</i> : cripta.....	75

Índice de figuras del anexo

Fig. 1.1.1.: <i>Moodboard</i> cámara Panavision Panaflex.	1
Fig. 1.1.2.: <i>Moodboard</i> luces. Diferentes tipos de focos.	2
Fig. 1.1.3.: <i>Moodboard</i> cabezal de engranajes.	2
Fig. 1.1.4.: <i>Moodboard</i> pantalla antiguas desde diferentes ángulos.	3
Fig. 1.1.6.: <i>Moodboard</i> grúas en un set de rodaje.	4
Fig. 1.1.7.: <i>Moodboard</i> set de rodaje general.	4
Fig. 1.1.8.: <i>Moodboard</i> 1 <i>assets</i> set de rodaje.	5
Fig. 1.1.9.: <i>Moodboard</i> 2 <i>assets</i> set de rodaje.	5
Fig. 1.1.10.: <i>Moodboard</i> película <i>¡Ave, César!</i>	6
Fig. 1.1.11.: <i>Moodboard</i> <i>Grayas (Furia de titanes)</i>	6
Fig. 1.1.12.: <i>Moodboard</i> templo de Medusa (<i>Furia de titanes</i>).	7
Fig. 1.1.13.: <i>Moodboard</i> cripta/ Alcantarillas (<i>Furia de titanes</i>).	7
Fig. 1.1.14.: <i>ColorScript</i> <i>Furia de titanes</i> 1981.	8
Fig. 1.1.15.: <i>ColorScript</i> <i>Furia de titanes</i> 2010.	8
Fig. 1.1.16.: <i>Moodboard</i> cripta. Referencia de materiales, arquitectura e iluminación.	9
Fig. 1.1.17.: <i>Moodboard</i> celda / subsuelo. Tipos de luces y materiales.	9
Fig. 1.1.18.: <i>Moodboard</i> 1 forja. Escenario general, iluminación.	10
Fig. 1.1.19.: <i>Moodboard</i> 2 forja. <i>Assets</i> y composición de la escena.	10
Fig. 1.1.20.: <i>Moodboard</i> 3 forja. <i>Assets</i> y composición de la escena.	11
Fig. 1.1.21.: <i>Moodboard</i> 1 <i>Grayas</i> . Objetos para rituales, luces.	11
Fig. 1.1.22.: <i>Moodboard</i> 2 <i>Grayas</i> . Referencias arquitectónicas, ruinas.	12
Fig. 1.1.23.: <i>Moodboard</i> 3 <i>Grayas</i> , Arquitectura 2. Referencia de templo.	12
Fig. 1.1.24.: <i>Moodboard</i> 1 Cripta. Referencia colores y luces.	13
Fig. 1.1.25.: <i>Moodboard</i> <i>Trono</i> . Referencias de formas y siluetas.	13
Fig. 1.1.26.: <i>Moodboard</i> <i>Assassin's Creed</i> Ruinas y colores.	14
Fig. 1.1.27.: <i>Moodboard</i> <i>Assassin's Creed: Odyssey</i> Ruinas y <i>ColorScript</i>	14
Fig. 1.1.28.: <i>Moodboard</i> Medusa. Cuerpo y cabeza.	15
Fig. 1.1.29.: <i>Moodboard</i> ilustraciones cripta.	16

Fig. 1.1.30.: Moodboard templo de Vesta.	16
Fig. 1.1.31.: <i>Moodboard</i> ilustraciones ordenes arquitectónicos.....	17
Fig. 1.1.32.: <i>Moodboard</i> ilustraciones templo romano.....	17
Fig. 1.1.33.: <i>Moodboard</i> ilustraciones templo romano.....	18
Fig. 1.1.34.: <i>Moodboard</i> 1 arquitectura romana en ruinas.....	18
Fig. 1.1.35.: Moodboard 2 arquitectura romana en ruinas.	19
Fig. 1.1.36.: <i>Moodboard</i> 3 ruinas romanas, arquitectura romana en ruinas.....	19
Fig. 1.3.1.: Material <i>MI_Tarmac01</i> y <i>MI_TilesSandstone01</i>	35
Fig. 1.3.2.: Partículas <i>P_Fire</i> y <i>P_Fog</i>	35
Fig. 1.3.3.: <i>Blueprint FirstPersonCharacter</i>	36
Fig. 1.3.4.: <i>Blueprint BP_Spline</i>	36
Fig. 2.1.1.: <i>Render</i> final, forja (detrás de las cámaras 1).	37
Fig. 2.1.2.: <i>Render</i> final, forja (detrás de las cámaras 2).	37
Fig. 2.1.3.: <i>Render</i> final, forja (detrás de las cámaras 3).	38
Fig. 2.1.4.: <i>Render</i> final, forja (detrás de las cámaras 4).	38
Fig. 2.2.1.: <i>Render</i> final, escenografía forja (1).	39
Fig. 2.2.2.: <i>Render</i> final, escenografía forja (2).	39
Fig. 2.2.3.: <i>Render</i> final, escenografía forja (3).	40
Fig. 2.2.4.: <i>Render</i> final, escenografía forja (4).	40
Fig. 2.2.5.: <i>Render</i> final, escenografía forja (5).	41
Fig. 2.2.6.: <i>Render</i> final, escenografía forja (6).	41
Fig. 2.3.1.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 1).	42
Fig. 2.3.2.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 2).	42
Fig. 2.3.3.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 3).	43
Fig. 2.3.4.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 4).	43
Fig. 2.4.1.: <i>Render</i> final, escenografía la guarida de las Grayas (1).	44
Fig. 2.4.2.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (2).	44
Fig. 2.4.3.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (3).	45
Fig. 2.4.4.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (4).	45
Fig. 2.4.5.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (5).	46

Fig. 2.4.6.: <i>Render</i> final, la guarida de las Grayas (6).	46
Fig. 2.5.1.: <i>Render</i> final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 1).	47
Fig. 2.5.2.: <i>Render</i> final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 2).	47
Fig. 2.5.3.: <i>Render</i> final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 3).	48
Fig. 2.5.4.: <i>Render</i> final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 4).	48
Fig. 2.6.1.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (1).	49
Fig. 2.6.2.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (2).	49
Fig. 2.6.3.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (3).	50
Fig. 2.6.4.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (4).	50
Fig. 2.6.5.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (5).	51
Fig. 2.6.6.: <i>Render</i> final, escenografía el templo de Medusa (6).	51
Fig. 2.7.1.: <i>Render</i> final, cripta (detrás de las cámaras 1).	52
Fig. 2.7.2.: <i>Render</i> final, cripta (detrás de las cámaras 2).	52
Fig. 2.7.3.: <i>Render</i> final, cripta (detrás de las cámaras 3).	53
Fig. 2.7.4.: <i>Render</i> final, cripta (detrás de las cámaras 4).	53
Fig. 2.8.1.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (1).	54
Fig. 2.8.2.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (2).	54
Fig. 2.8.3.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (3).	55
Fig. 2.8.4.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (4).	55
Fig. 2.8.5.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (5).	56
Fig. 2.8.6.: <i>Render</i> final, escenografía cripta (6).	56
Fig. 3.1.1.: Carpeta <i>assets</i> de cine.	57
Fig. 3.1.2.: <i>Assets</i> set de cine <i>in-game</i>	57
Fig. 3.1.3.: <i>Blueprint</i> mesa herramientas.	58
Fig. 3.1.4.: <i>Blueprint</i> mesa objetos variados.	58
Fig. 3.1.5.: <i>Blueprint</i> mesa producción 1.	59
Fig. 3.1.6.: <i>Blueprint</i> mesa producción 2.	59
Fig. 3.1.7.: <i>Blueprint</i> mesa comida 1.	60
Fig. 3.1.8.: <i>Blueprint</i> mesa comida 2.	60
Fig. 3.1.9.: <i>Assets</i> del set de rodaje <i>in-game</i> . Luces y pantallas.	61

Fig. 3.1.10.: <i>Assets</i> del set de rodaje <i>in-game</i>	61
Fig. 3.2.1.: Carpeta <i>assets de la forja</i>	62
Fig. 3.2.2.: <i>Assets</i> de la forja <i>in-game</i>	62
Fig. 3.2.3.: <i>Blueprint</i> yunque.....	63
Fig. 3.2.4.: <i>Blueprint</i> piedra de afilar.....	63
Fig. 3.2.5.: <i>Blueprint</i> armería.....	64
Fig. 3.2.6.: <i>Blueprint</i> caja con armas y cascos.....	64
Fig. 3.2.7.: <i>Blueprint</i> Cajas de madera 1.....	65
Fig. 3.2.8.: <i>Blueprint</i> Cajas de madera 2.....	65
Fig. 3.2.9.: <i>Blueprint</i> Cajas de madera 1.....	66
Fig. 3.2.10.: <i>Blueprint</i> mesa de trabajo.....	66
Fig. 3.3.1.: Carpeta <i>assets de la forja</i>	67
Fig. 3.3.2.: <i>Blueprint</i> barril con esqueletos.....	67
Fig. 3.3.3.: <i>Blueprint</i> caldero.....	67
Fig. 3.3.4.: <i>Blueprint</i> mesa rituales 1.....	68
Fig. 3.3.5.: <i>Blueprint</i> caldero mesa rituales iluminada.....	68
Fig. 3.3.6.: <i>Blueprint</i> templo de Vesta.....	69
Fig. 3.3.7.: <i>Blueprint</i> invocación demonio.....	69
Fig. 3.3.8.: <i>Blueprint</i> Necronomicón.....	70
Fig. 3.3.9.: <i>Blueprint</i> pergamino rituales.....	70
Fig. 3.4.1.: Carpeta <i>assets</i> del templo de Medusa.....	71
Fig. 3.4.2.: <i>Blueprint</i> escudo con flechas.....	71
Fig. 3.4.3.: <i>Blueprint</i> ruinas 1.....	72
Fig. 3.4.4.: <i>Blueprint</i> ruinas 2.....	72
Fig. 3.4.5.: <i>Blueprint</i> templo en ruinas.....	73
Fig. 3.4.6.: <i>Blueprint</i> trono de Medusa.....	73
Fig. 3.4.7.: <i>Blueprint</i> esqueletos con cascos romanos.....	74
Fig. 3.4.8.: <i>Blueprint</i> esqueletos con cascos bizantinos.....	74
Fig. 3.5.1.: Carpeta <i>assets</i> de la cripta.....	75
Fig. 3.5.2.: <i>Blueprint</i> vasija 1 con esqueletos.....	75

Fig. 3.5.3.: <i>Blueprint</i> vasija 2 con esqueletos.....	75
Fig. 3.5.4.: <i>Blueprint</i> esqueleto enterrado.....	76
Fig. 3.5.5.: <i>Blueprint</i> calaveras enterradas.....	76
Fig. 3.5.6.: <i>Blueprint</i> conjunto de velas.....	76
Fig. 3.5.7.: <i>Blueprint</i> calavera con vela.....	76
Fig. 3.5.8.: <i>Blueprint</i> cuenco con fuego.....	76
Fig. 3.5.9.: <i>Blueprint</i> cuenco con fuego azul.....	76
Fig. 3.5.10.: <i>Blueprint</i> pasillo cripta.....	77

Índice de tablas del anexo

Tabla 1: Lista objetos set de cine	20
Tabla 2: Lista de objetos de la forja	24
Tabla 3: Lista de objetos de la guarida de las Grayas	27
Tabla 4: Lista de objetos del templo de Medusa.....	30
Tabla 5: Lista de objetos de la cripta	34

1. Objetos

En esta sección se añadirá contenido visual referente a la creación de los escenarios: los *moodboards* y referentes utilizados, la lista final de los objetos.

Todas las capturas e imágenes del anexo son de elaboración propia, para facilitar la lectura se entenderá que la fuente de las imágenes es propia a no ser que se especifique lo contrario.

1.1. Moodboards

Para la creación de apartado práctico, se han creado numerosos *moodboards* para crear los escenarios. En este apartado se mostrarán algunos de los *moodboards* mas importantes para la creación de los *assets* y *props*.



Fig. 1.1.1.: Moodboard cámara Panavision Panaflex.



Fig. 1.1.2.: *Moodboard* luces. Diferentes tipos de focos.



Fig. 1.1.3.: *Moodboard* cabezal de engranajes.



Fig. 1.1.4.: *Moodboard* pantalla antiguas desde diferentes ángulos.



Fig. 1.1.5.: *Moodboard* luces en un set de rodaje.



Fig. 1.1.6.: *Moodboard* grúas en un set de rodaje.



Fig. 1.1.7.: *Moodboard* set de rodaje general.

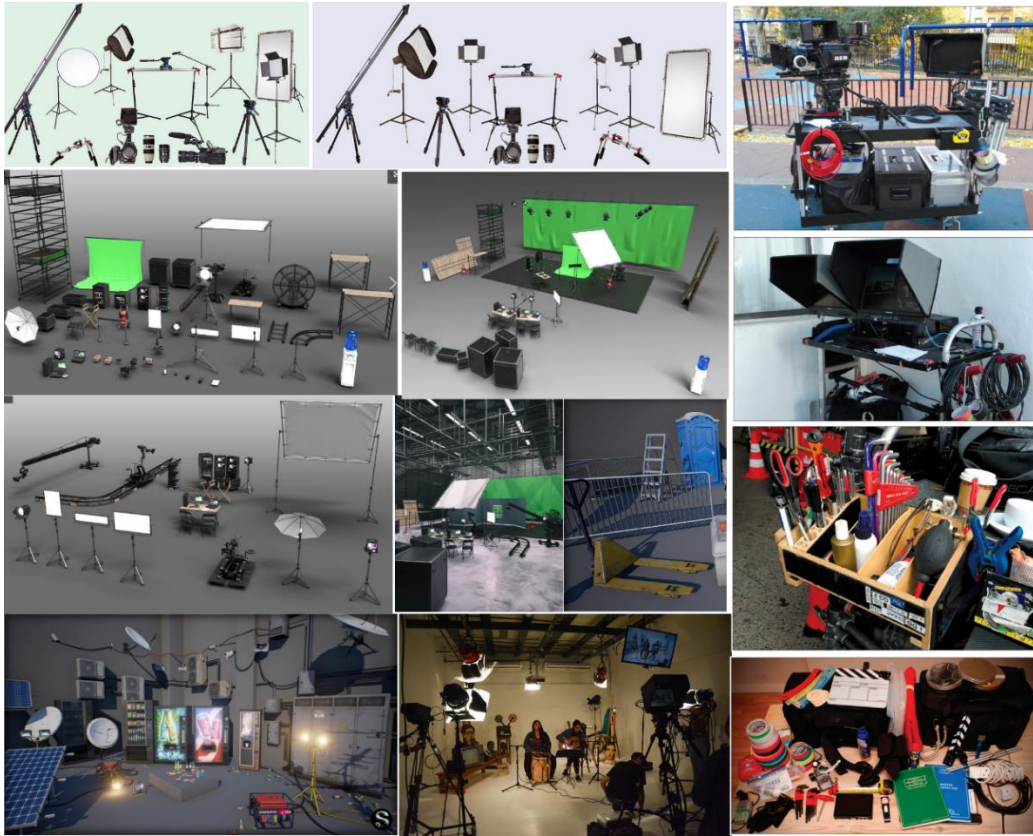


Fig. 1.1.8.: Moodboard 1 assets set de rodaje.

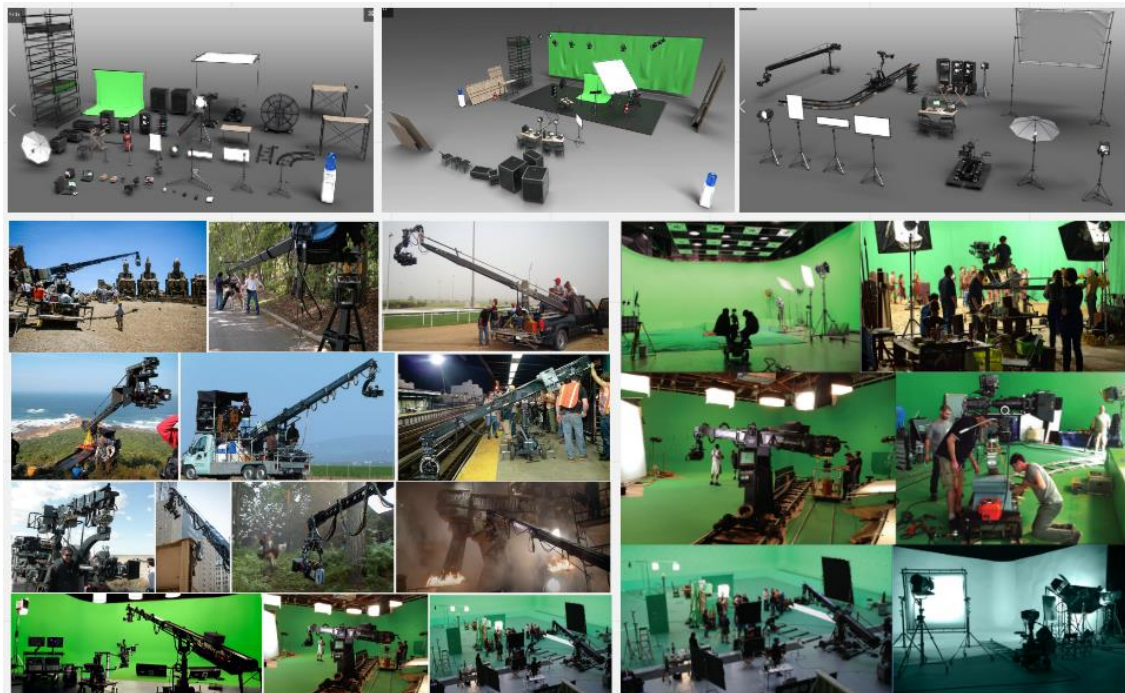


Fig. 1.1.9.: Moodboard 2 assets set de rodaje.



Fig. 1.1.10.: Moodboard película *¡Ave, César!*.



Fig. 1.1.11.: Moodboard Grayas (*Furia de titanes*).

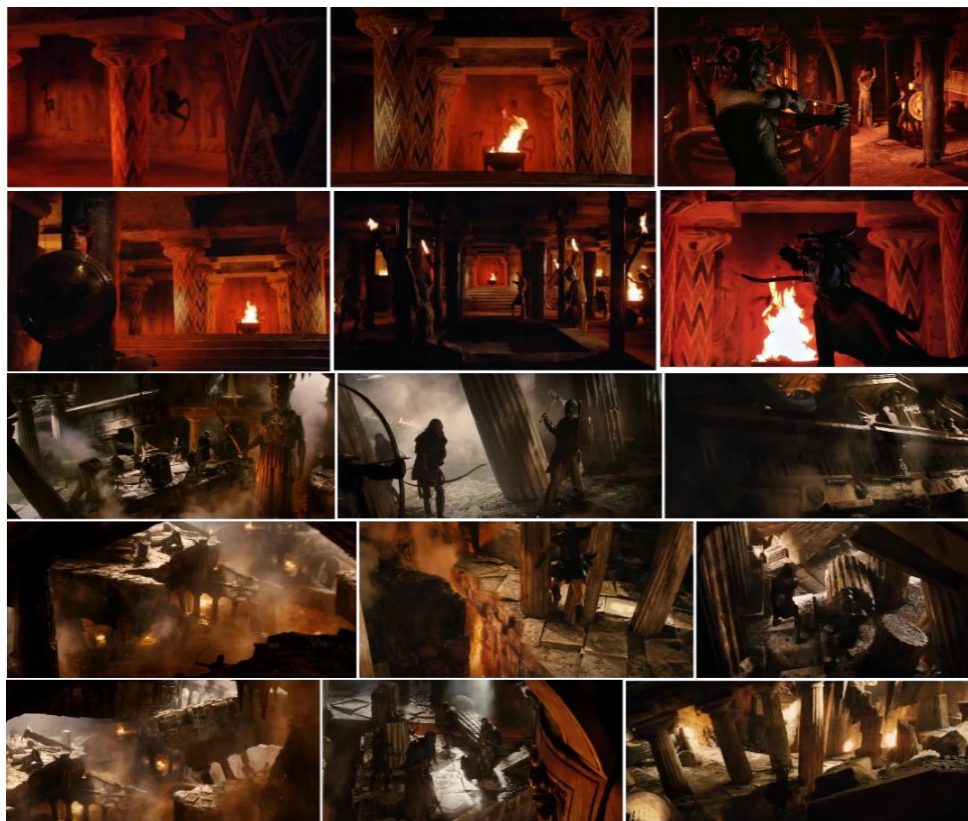


Fig. 1.1.12.: Moodboard templo de Medusa (*Furia de titanes*).



Fig. 1.1.13.: Moodboard cripta/ Alcantarillas (*Furia de titanes*).



Fig. 1.1.14.: *ColorScript Furia de titanes* 1981.

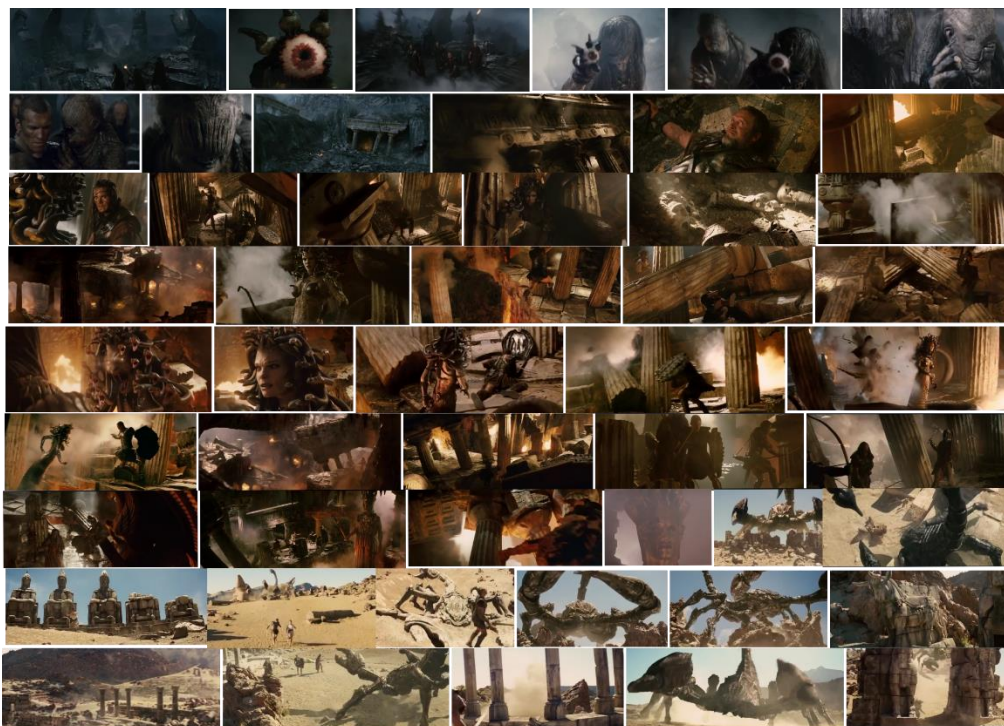


Fig. 1.1.15.: *ColorScript Furia de titanes* 2010.

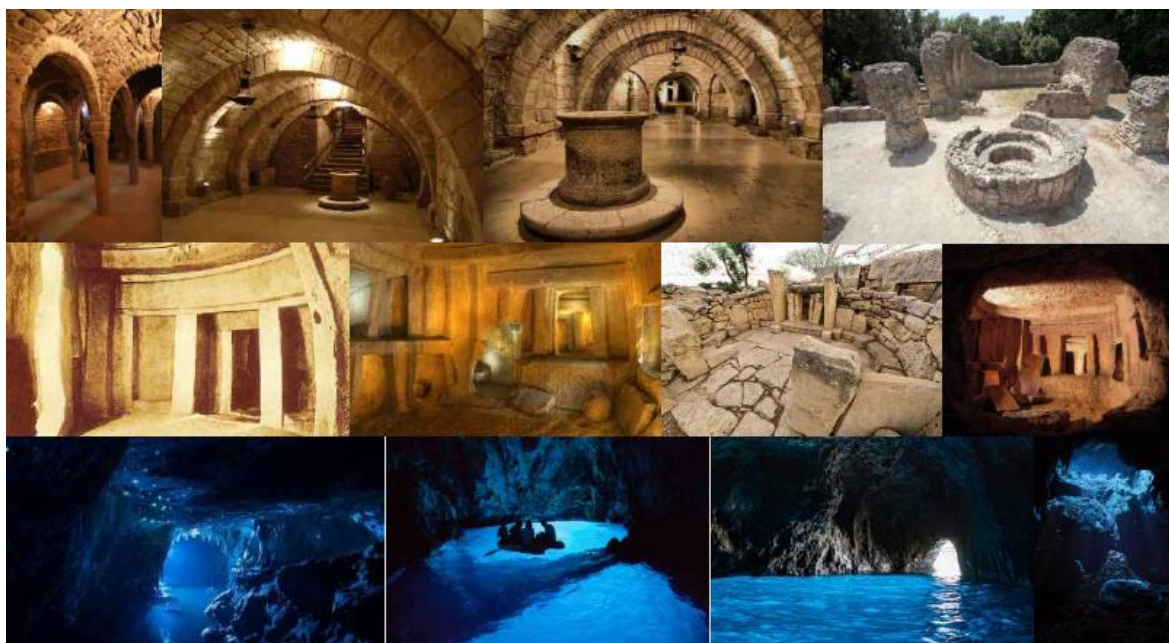


Fig. 1.1.16.: *Moodboard* cripta. Referencia de materiales, arquitectura e iluminación.

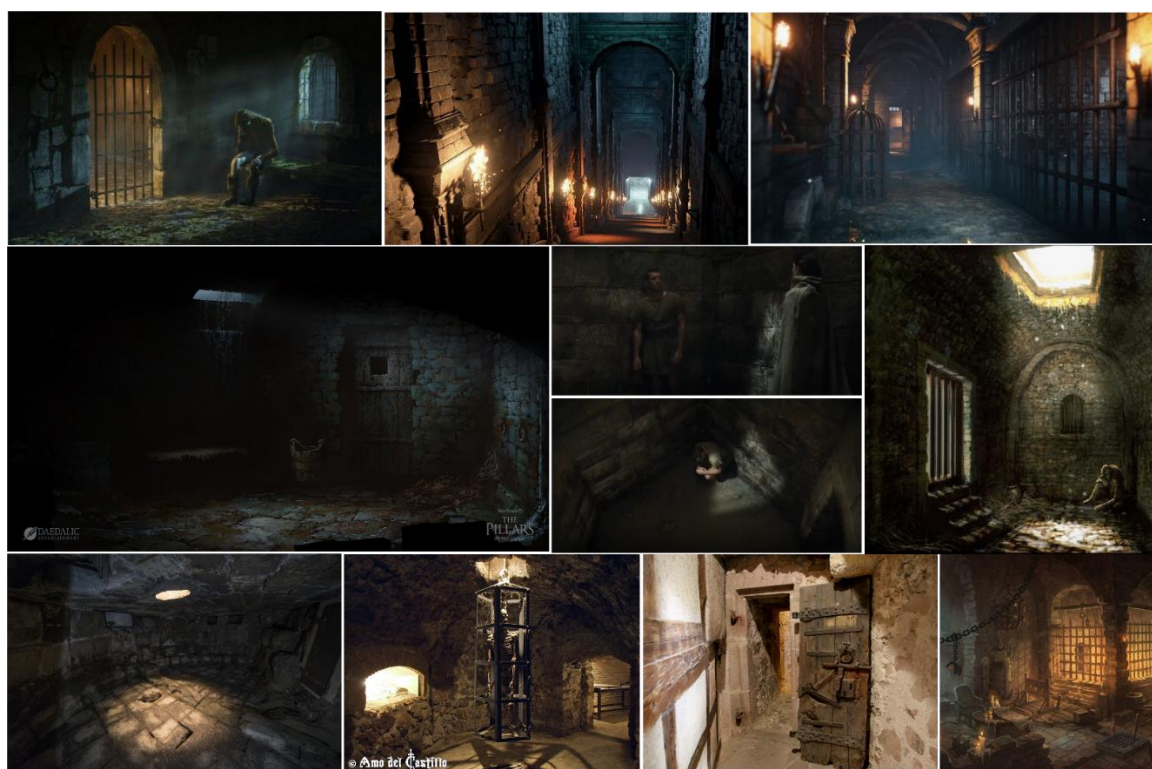


Fig. 1.1.17.: *Moodboard* celda / subsuelo. Tipos de luces y materiales.



Fig. 1.1.18.: *Moodboard 1* forja. Escenario general, iluminación.

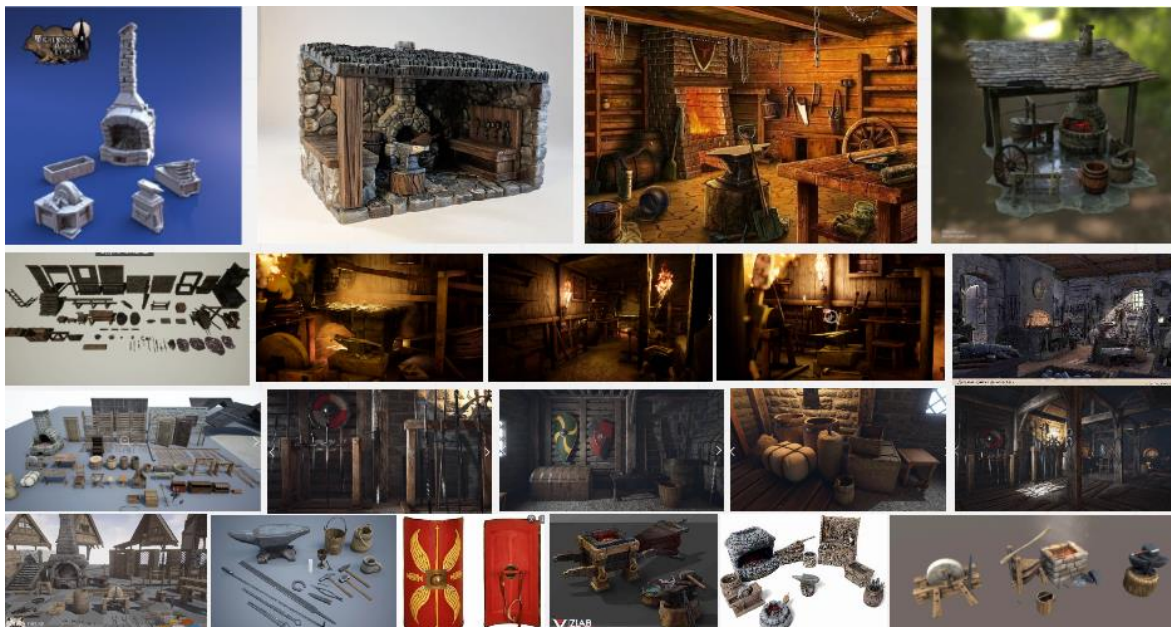


Fig. 1.1.19.: *Moodboard 2* forja. Assets y composición de la escena.

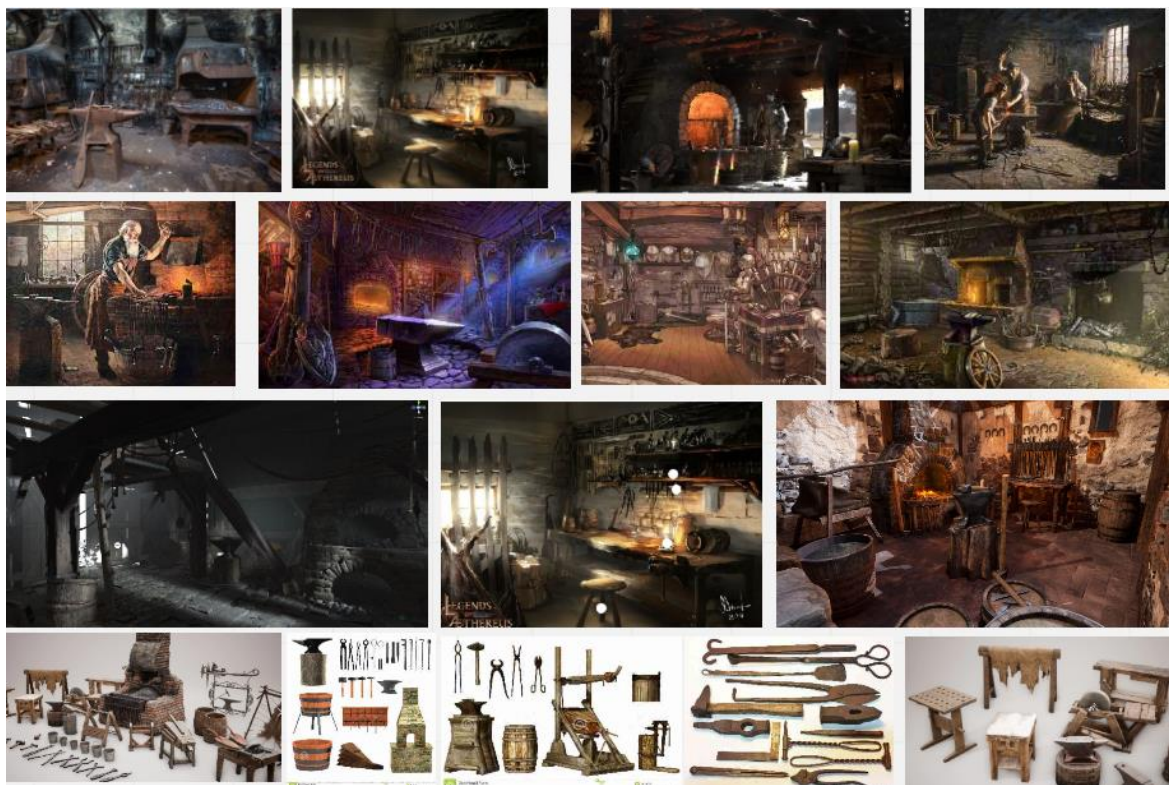


Fig. 1.1.20.: *Moodboard 3 forja*. *Assets y composición de la escena*.



Fig. 1.1.21.: *Moodboard 1 Grayas*. *Objetos para rituales, luces*.

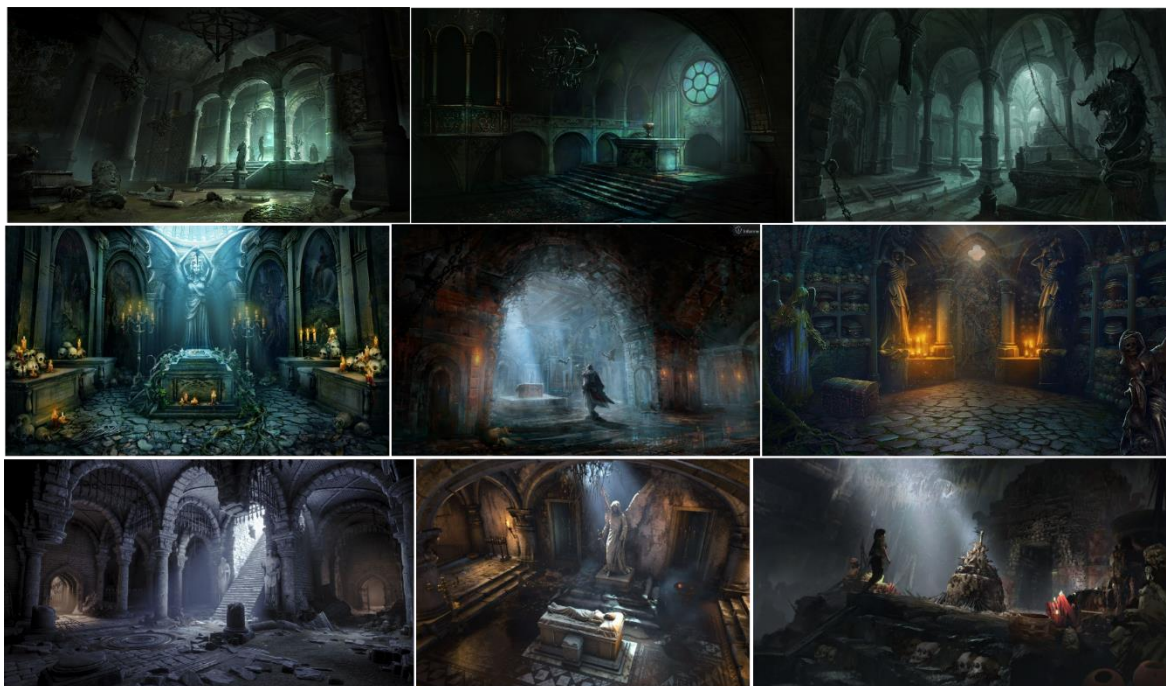


Fig. 1.1.24.: *Moodboard 1 Cripta*. Referencia colores y luces.

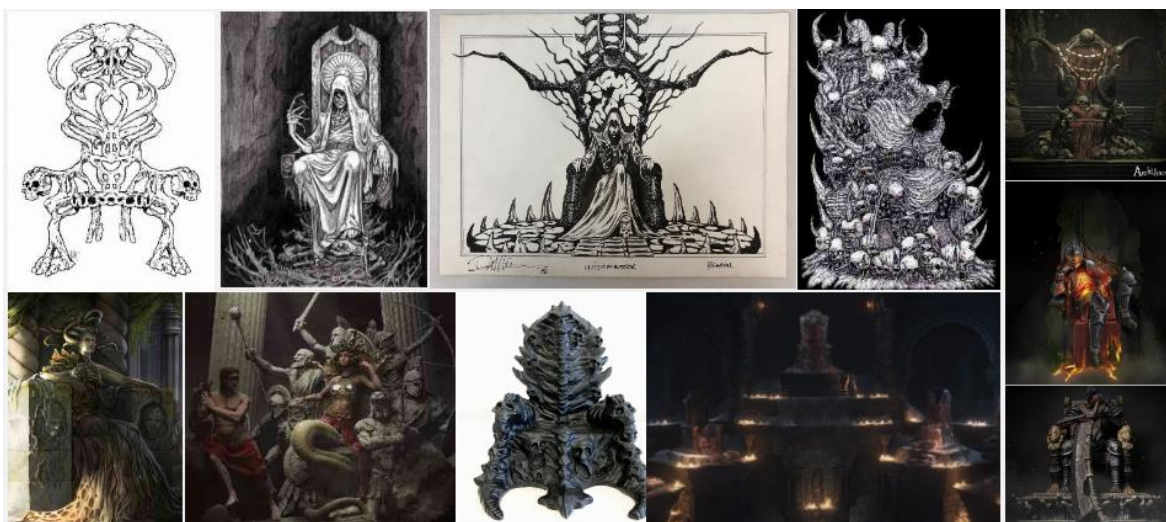


Fig. 1.1.25.: *Moodboard Trono*. Referencias de formas y siluetas.

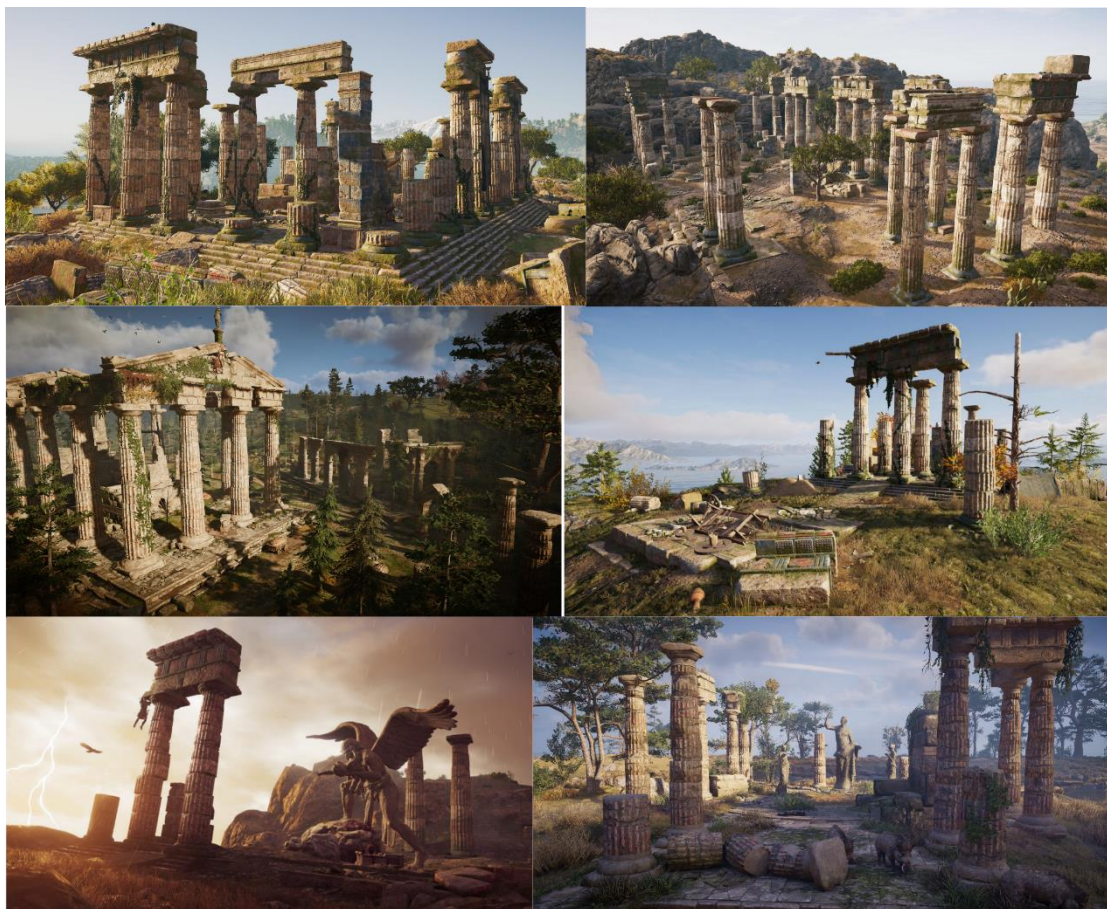


Fig. 1.1.26.: Moodboard *Assassin's Creed* Ruinas y colores.

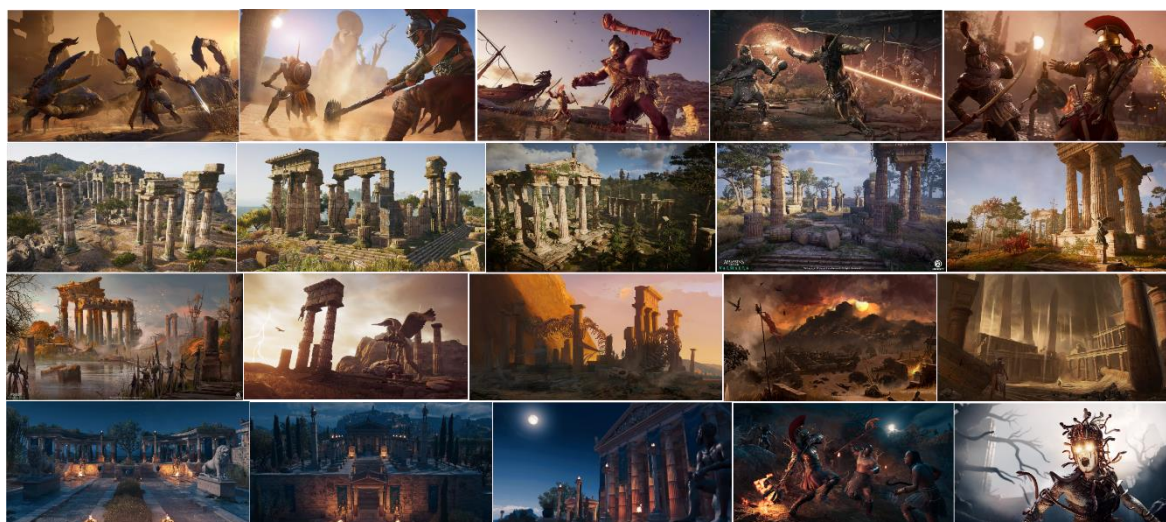


Fig. 1.1.27.: Moodboard *Assassin's Creed: Odyssey* Ruinas y ColorScript.

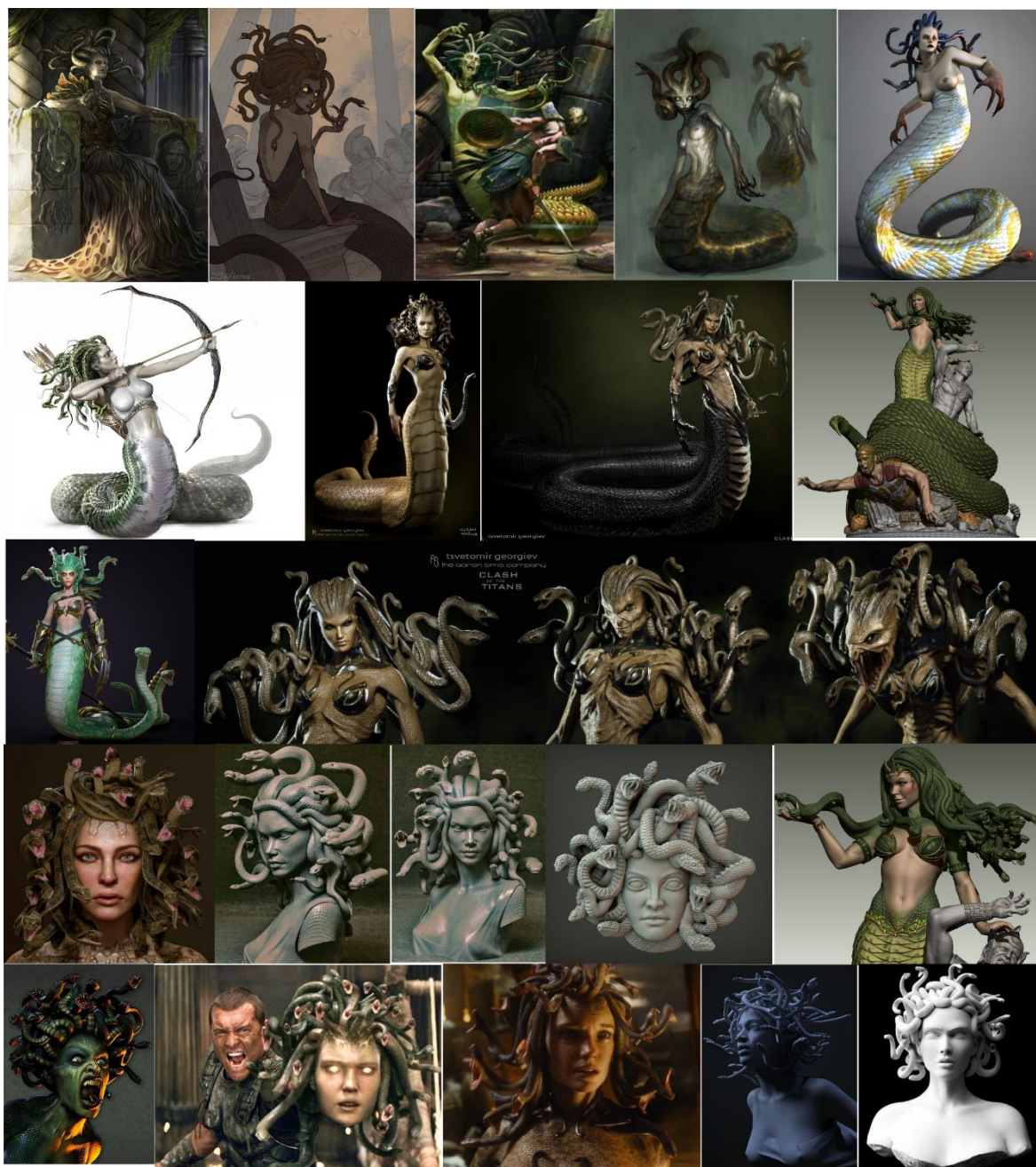


Fig. 1.1.28.: Moodboard Medusa. Cuerpo y cabeza.

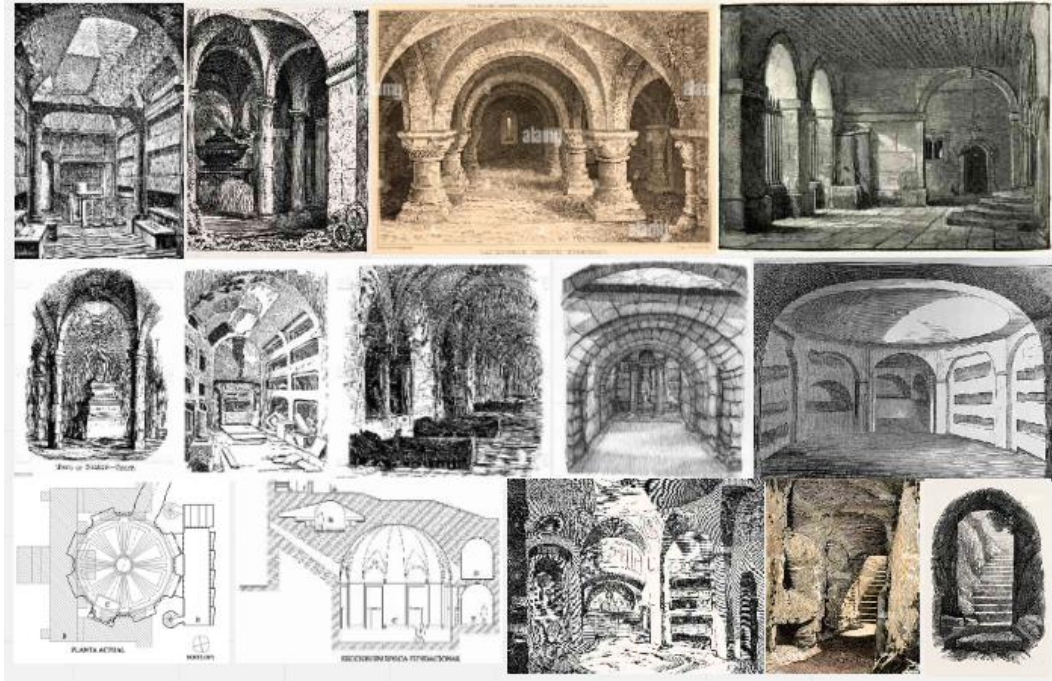


Fig. 1.1.29.: Moodboard ilustraciones cripta.

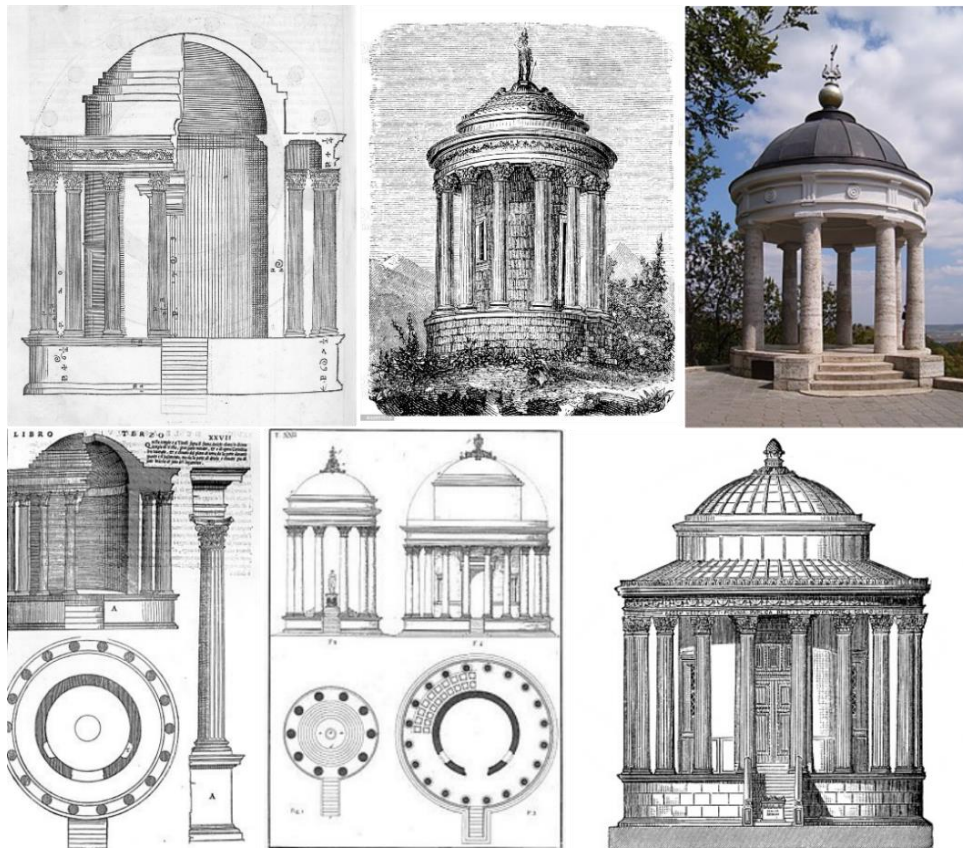


Fig. 1.1.30.: Moodboard templo de Vesta.



Fig. 1.1.31.: Moodboard ilustraciones ordenes arquitectónicos.

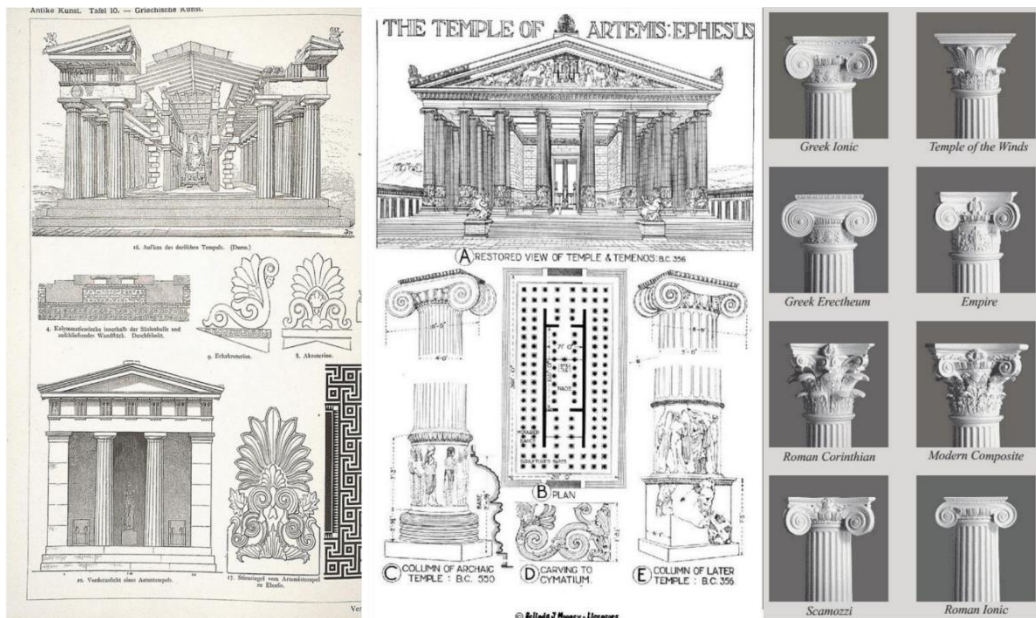


Fig. 1.1.32.: Moodboard ilustraciones templo romano.

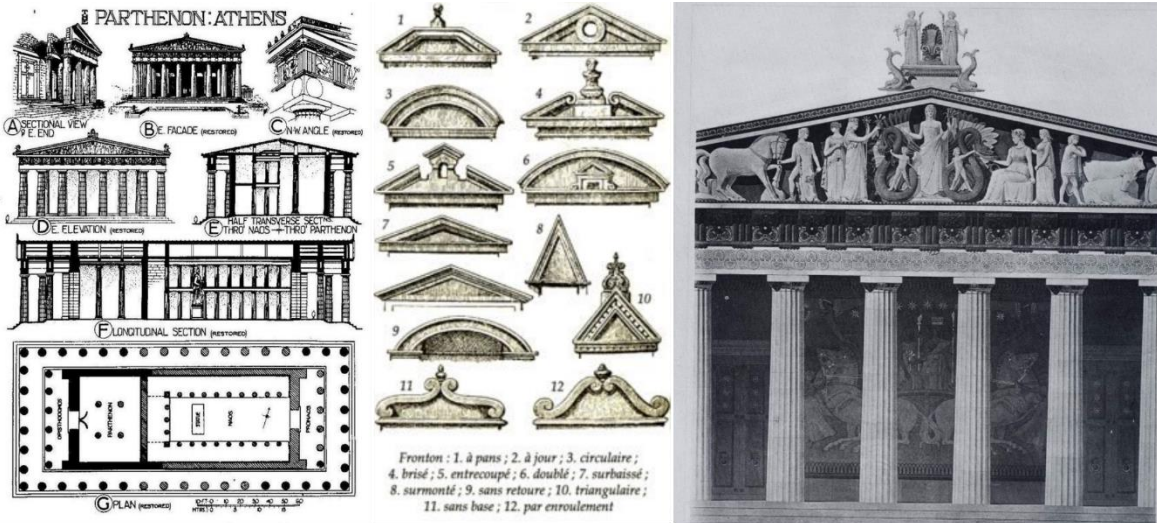


Fig. 1.1.33.: Moodboard ilustraciones templo romano.



Fig. 1.1.34.: Moodboard 1 arquitectura romana en ruinas.



Fig. 1.1.35.: Moodboard 2 arquitectura romana en ruinas.



Fig. 1.1.36.: Moodboard 3 ruinas romanas, arquitectura romana en ruinas.

1.2. Lista de objetos

En el siguiente apartado se mostrarán diferentes listas con todos los objetos y *blueprints* creados en los diferentes escenarios.

Estos son todos los *assets* utilizados para la producción cinematográfica (detrás de las cámaras). En total 87 *props* y *blueprints*.

Tabla 1: Lista objetos set de cine

Objetos set de Cine	Único / Reutilizado / Cambio de texturas/ <i>Blueprint</i>
Cabezal de engranaje	Reutilizado
Cabeza de fricción	Reutilizado
Cables 1	Reutilizado / Cambio texturas
Cables 2	Reutilizado / Cambio texturas
Cables techo	Reutilizado
Cafetera	Reutilizado
Caja aluminio 1	Reutilizado / Cambio texturas
Caja aluminio 2	Reutilizado / Cambio texturas
Caja aluminio 3	Reutilizado / Cambio texturas
Caja cartón abierta	Reutilizado
Caja cartón cerrada	Reutilizado
Cámara Panasonic	Reutilizado
Carretilla	Reutilizado
Carretilla cámaras	Reutilizado

Cinta adhesiva 1	Reutilizado / Cambio texturas
Cinta adhesiva 2	Reutilizado / Cambio texturas
Cinta adhesiva 3	Reutilizado / Cambio texturas
Cinta película	Reutilizado
Claqueta	Reutilizado
Cono	Reutilizado
Destornillador 1	Reutilizado / Cambio texturas
Destornillador 2	Reutilizado / Cambio texturas
<i>Dolly</i>	Reutilizado
Donuts	Reutilizado
Escaleras	Reutilizado
Estructura andamio	Reutilizado
Estructura techo	Reutilizado
Extintor	Reutilizado
Foco plano	Reutilizado
Foco redondo 1	Reutilizado
Foco redondo 2	Reutilizado
Foco techo	Reutilizado
Funda foco	Reutilizado
Gas	Reutilizado
Generador balasto	Reutilizado

Grúa	Reutilizado
Auriculares	Reutilizado
Libro 1	Reutilizado / Cambio texturas
Libro 2	Reutilizado / Cambio texturas
Llave Allen	Reutilizado
Llave inglesa	Reutilizado
Manzana roja	Reutilizado / Cambio texturas
Manzana verde	Reutilizado / Cambio texturas
Megáfono	Reutilizado
Mesa	Reutilizado
Metro	Reutilizado
Micro	Reutilizado
Televisor antiguo	Reutilizado
Papel y lápiz	Reutilizado
Pared rodaje	Reutilizado
Pizza cerrada	Reutilizado
Pizza abierta	Reutilizado
Baso de plástico	Reutilizado
Plátano	Reutilizado
Plato	Reutilizado
Puerta salida	Reutilizado

Refresco 1	Reutilizado / Cambio texturas
Refresco 2	Reutilizado / Cambio texturas
Refresco 3	Reutilizado / Cambio texturas
Ruedines	Reutilizado
Silla cine director	Reutilizado
Silla normal plástico	Reutilizado
Tripode	Reutilizado
Tripode extensión	Reutilizado
Via recta	Reutilizado
Botella de agua	Reutilizado
BP_Carretilla	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Carrito cámara	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Estructura techo	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco plano	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco redondo	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco redondo 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco redondo bandera	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco redondo bandera 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Foco techo	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Grua movible	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Mesa comida	<i>Blueprint</i> / Reutilizado

BP_Herramientas	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Herramientas 2	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Producción	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Producción 2	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Mesa cosas	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Pantalla grande	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Pantalla pequeña	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Chroma	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Tripode	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Tripode micro	<i>Blueprint / Reutilizado</i>

A continuación, la lista de los *assets* finales para el escenario de la forja, en total 55 *props*:

Tabla 2: Lista de objetos de la forja

Objetos Forja	Único / Reutilizado / Cambio de texturas/ <i>Blueprint</i>
Brasas horno	Único
Caja madera	Reutilizado
Caja madera 2	Reutilizado
Caja madera 3	Reutilizado
Cinzel	Reutilizado
Clavos	Reutilizado

Columna	Reutilizado
Copa	Reutilizado
Cubo agua	Reutilizado
Escudo romano	Reutilizado
Espada romana	Reutilizado
Fuelle	Único
Hacha de mano	Único
Herradura	Reutilizado
Hierro caliente	Reutilizado
Hierro caliente 2	Reutilizado
Hierro caliente 3	Reutilizado
Hierro yunque	Único
Horno	Único
Jarra	Reutilizado
Llave	Único
Madera yunque	Reutilizado
Madera barril	Reutilizado
Madera tronca	Reutilizado
Martillo 1	Reutilizado
Martillo 2	Reutilizado
Mesa madera	Reutilizado

Mueble armero	Reutilizado
Pared antorcha	Reutilizado
Pared piedra	Reutilizado
Piedra de afilar	Único
Pinzas	Reutilizado
Pinzas 2	Reutilizado
Plato metal	Reutilizado
Rueda madera	Reutilizado
Silla madera	Reutilizado
Tablón de madera	Reutilizado
Taburete estirado	Reutilizado
Taburete pequeño	Reutilizado
Ventana madera	Único
Puerta	Único
BP_Antorcha	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Anvil	<i>Blueprint</i> / Único
BP_Armeria	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Armeria 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Barriles	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Barriles 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Cajas madera	<i>Blueprint</i> / Reutilizado

BP_Fragua	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Rueda de afila	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Maderas	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Mesa 1	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Mesa 2	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Pared ventana	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Pared puerta	<i>Blueprint / Único</i>

La siguiente lista incluye todos los *assets* creados para el escenario de la Guarida de las Grayas, son 50 en total:

Tabla 3: Lista de objetos de la guarida de las Grayas

Objetos Grayas	Único / Reutilizado / Cambio de texturas/ <i>Blueprint</i>
Cadena	Reutilizado
Caja de madera 2	Reutilizado
Caldero	Único
Cerámica vasija	Reutilizado
Columna basica	Reutilizado
Columna <i>bottom</i>	Reutilizado
Columna <i>mid</i>	Reutilizado
Columna <i>bot</i>	Reutilizado
Columna <i>top</i>	Reutilizado

Copa	Único / Cambio de texturas
Daga	Único
Barril <i>dirt</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Montaña <i>dirt</i>	Reutilizado
Escaleras	Único
Escudo <i>dirt</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Espada <i>dirt</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Hoguera	Único
Jarra 1	Reutilizado
Jarra 1 <i>dirt</i>	Reutilizado
Jarra 2	Reutilizado
Jarra 2 <i>dirt</i>	Reutilizado
Jarra rota <i>top</i>	Reutilizado
Jarra rota <i>bot</i>	Reutilizado
Libro	Único
Llave <i>dirt</i>	Único / Cambio de texturas
Mandíbula	Reutilizado
Metal vasija 1	Reutilizado
Metal vasija <i>rust</i>	Reutilizado
Metal vasija 2	Reutilizado
Ojo	Único

Pergamino cerrado	Único
Pergamino abierto	Único
Pluma	Único
Poción 1	Reutilizado
Poción 2	Reutilizado
Poción 3	Reutilizado
<i>Skull</i>	Reutilizado
Costillas	Reutilizado
BP_Barril <i>Skulls</i>	Reutilizado/ Único
BP_Vasija fuego	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>
BP_Vasija fuego verde	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>
BP_Caldero	Reutilizado/ Único
BP_ <i>Dirt Skull</i>	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>
BP_Estructura Grayas	Reutilizado/ Único
BP_Mesa Ritual	Reutilizado/ Único
BP_Vasija esqueletos	Reutilizado/ Único
BP_Vasija Huesos	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>
BP_ <i>Skull</i> roja	Reutilizado/ Único
BP_ <i>Skull</i> vela	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>
BP_ <i>Skull</i> vela 2	Reutilizado/ <i>Blueprint</i>

Seguidamente, la lista para el escenario del templo de Medusa con 73 *assets* y *blueprints* finales.

Tabla 4: Lista de objetos del templo de Medusa

Objetos templo Medusa	Único / Reutilizado / Cambio de texturas/ <i>Blueprint</i>
Arco	Reutilizado
Arquitrabe	Reutilizado
Arquitrabe roto 1	Reutilizado
Arquitrabe roto 2	Reutilizado
Calavera	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco bizantino	Reutilizado
Casco bizantino <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco bizantino 2	Reutilizado
Casco bizantino 2 <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco bizantino 3	Reutilizado
Casco bizantino 3 <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco <i>soldado new</i>	Reutilizado
Casco <i>soldado old</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco <i>soldado rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco coronel <i>new</i>	Reutilizado
Casco coronel <i>old</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco coronel <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas

Casco centurión <i>new</i>	Reutilizado
Casco centurión <i>old</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Casco centurión <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Columna basic	Reutilizado / Cambio de texturas
Columna rota	Reutilizado
Columna rota 2	Reutilizado
Columna <i>bot</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Cornisa	Reutilizado
Cornisa <i>large</i>	Reutilizado
Cornisa rota	Reutilizado
Cornisa rota 2	Reutilizado
<i>Dirt</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Escaleras	Único
Escudo griego <i>new</i>	Reutilizado
Escudo griego <i>old</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Escudo griego <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Espada romana <i>dirty</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Espada larga	Reutilizado
Espada larga <i>new</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Espada larga <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Estalactita	Reutilizado

Flecha	Reutilizado
Flecha <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Lanza	Reutilizado
Lanza romana	Reutilizado
Lanza romana <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Pared rota	Reutilizado
Pared rota 2	Reutilizado
Plane lava	Reutilizado
Puñal	Reutilizado
Puñal <i>old</i>	Reutilizado
Puñal <i>rust</i>	Reutilizado / Cambio de texturas
Roca rota	Reutilizado
Roca rota 2	Reutilizado
Serpientes trono	Reutilizado
Suelo cuadrado	Reutilizado
Suelo relieve	Reutilizado
Suelo roto	Reutilizado
Techo 1	Reutilizado
Techo 2	Reutilizado
Trono	Único
BP_Vasija fuego	<i>Blueprint</i> / Cambio de Texturas

BP_Escudo flechas	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Mesa esqueletos	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Ruinas	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Ruinas 2	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Suelo magma	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_Templo romano	<i>Blueprint / Único</i>
BP_trono	<i>Blueprint / Único</i>
BP_Vasija huesos	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 1	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 2	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 3	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 4	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 5	<i>Blueprint / Reutilizado</i>
BP_calavera casco 6	<i>Blueprint / Reutilizado</i>

Por último, los *assets* para la cripta, el último escenario. Para este escenario no ha sido necesario crear una gran cantidad de *assets* ya que muchos de los utilizados se podían aprovechar de las otras escenas como (velas, huesos piezas de cerámica). En total estos son los 20 *assets* finales:

Tabla 5: Lista de objetos de la cripta

Objetos templo cripta	Único / Reutilizado / Cambio de texturas/ <i>Blueprint</i>
Arco	Reutilizado
Arco puerta	Reutilizado
Bóveda	Único
Cúpula bóveda	Único
Pared cuadrada	Reutilizado
Pared pasillo	Reutilizado
Suelo bóveda	Único
Suelo plano	Reutilizado
Tumba	Reutilizado
BP_Vasija fuego	<i>Blueprint</i> / Reutilizado / Cambio Texturas
BP_Estructra bóveda	<i>Blueprint</i> / Único
BP_Esqueleto	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Tumba	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Vasija huesos	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Vela 1	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Vela 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado / Cambio Texturas
BP_Vela 4	<i>Blueprint</i> / Reutilizado / Cambio Texturas
BP_Grupo velas 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado
BP_Grupo velas 2	<i>Blueprint</i> / Reutilizado

1.3. Recursos externos

Por cuestiones prácticas y por falta de tiempo ciertos *assets* y recursos de los escenarios se han obtenido de fuentes externas. Para este trabajo se creó un proyecto de UnrealEngine 4 en base al *template* de *First Person*. Este proyecto creado ya contiene ciertos *assets* básicos, materiales, partículas y un controlador para el jugador. En este trabajo se han reaprovechado los siguientes *assets*:

- Dos materiales de */StarterContent*:

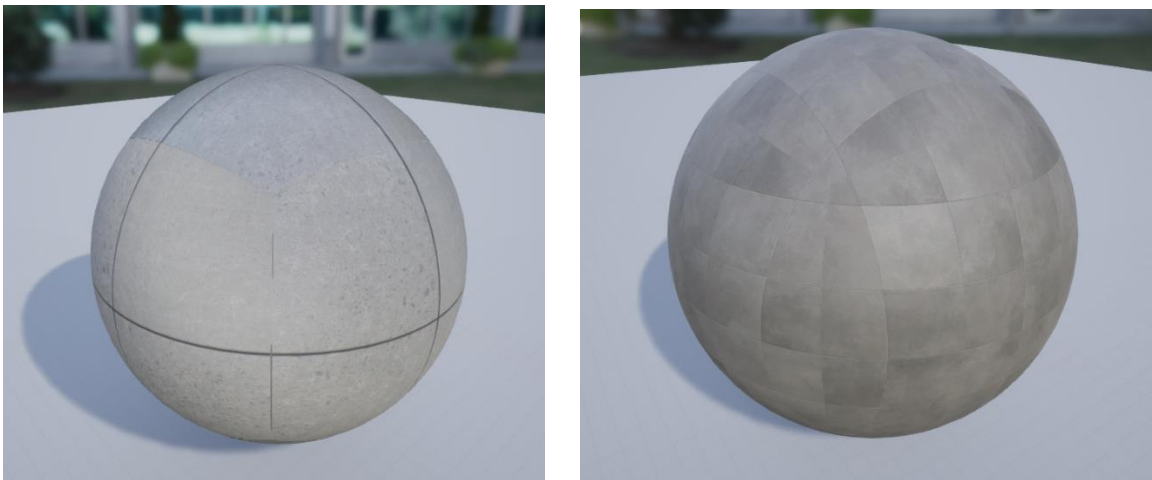


Fig. 1.3.1.: Material *MI_Tarmac01* y *MI_TilesSandstone01*.

- Dos partículas de */StarterContent*:

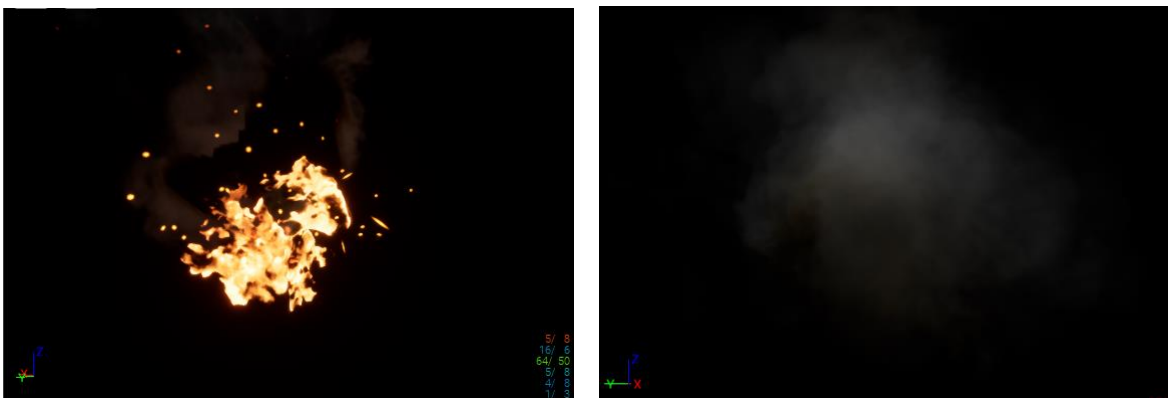


Fig. 1.3.2.: Partículas *P_Fire* y *P_Fog*.

2. *Renders* finales

2.1. Forja (BTS)



Fig. 2.1.1.: *Render* final, forja (detrás de las cámaras 1).



Fig. 2.1.2.: *Render* final, forja (detrás de las cámaras 2).

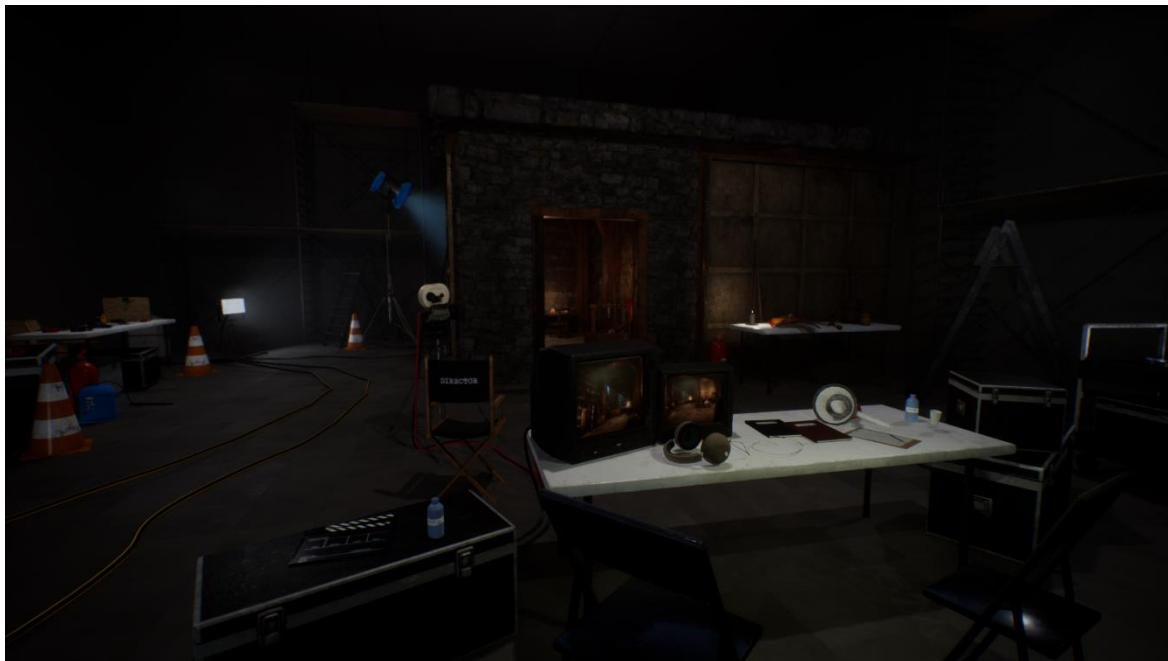


Fig. 2.1.3.: *Render final, forja (detrás de las cámaras 3).*



Fig. 2.1.4.: *Render final, forja (detrás de las cámaras 4).*

2.2. Escenografía: forja



Fig. 2.2.1.: *Render final, escenografía forja (1).*



Fig. 2.2.2.: *Render final, escenografía forja (2).*



Fig. 2.2.3.: *Render final, escenografía forja (3).*



Fig. 2.2.4.: *Render final, escenografía forja (4).*



Fig. 2.2.5.: *Render final, escenografía forja (5).*



Fig. 2.2.6.: *Render final, escenografía forja (6).*

2.3. Guarida de las Grayas (BTS)



Fig. 2.3.1.: *Render* final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 1).



Fig. 2.3.2.: *Render* final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 2).



Fig. 2.3.3.: *Render* final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 3).



Fig. 2.3.4.: *Render* final, la guarida de las Grayas (detrás de las cámaras 4).

2.4. Escenografía: guarida de las Grayas



Fig. 2.4.1.: *Render* final, escenografía la guarida de las Grayas (1).

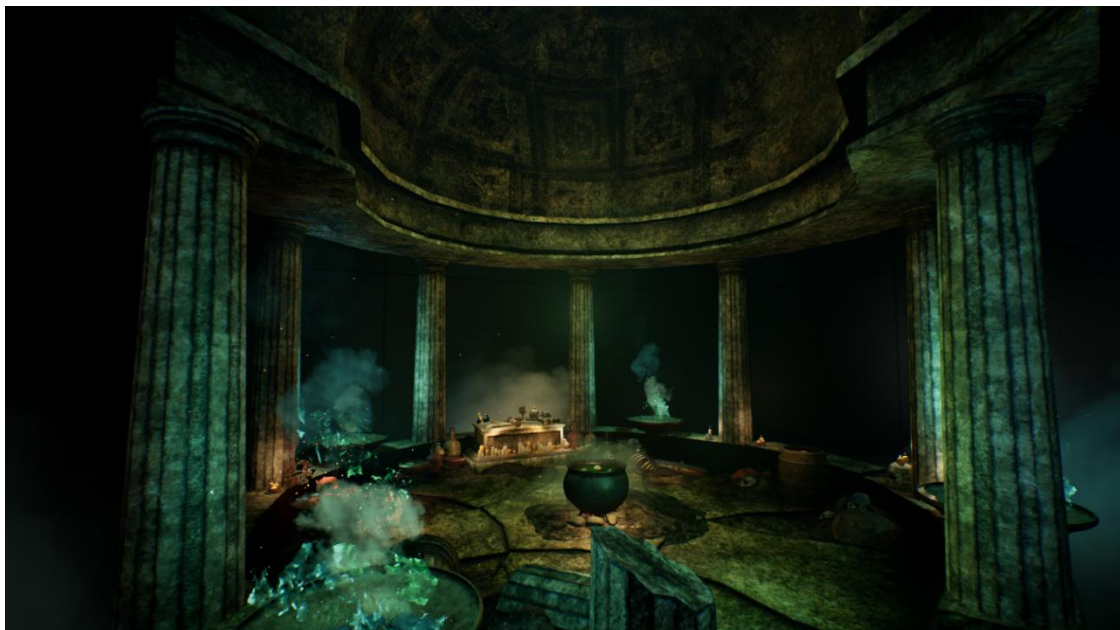


Fig. 2.4.2.: *Render* final, la guarida de las Grayas (2).



Fig. 2.4.3.: *Render final, la guarida de las Grayas (3).*



Fig. 2.4.4.: *Render final, la guarida de las Grayas (4).*



Fig. 2.4.5.: *Render* final, la guarida de las Grayas (5).



Fig. 2.4.6.: *Render* final, la guarida de las Grayas (6).

2.5. Templo de Medusa (BTS)



Fig. 2.5.1.: *Render final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 1).*



Fig. 2.5.2.: *Render final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 2).*



Fig. 2.5.3.: *Render* final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 3).



Fig. 2.5.4.: *Render* final, templo de Medusa (detrás de las cámaras 4).

2.6. Escenografía: templo de Medusa



Fig. 2.6.1.: *Render final, escenografía el templo de Medusa (1).*



Fig. 2.6.2.: *Render final, escenografía el templo de Medusa (2).*



Fig. 2.6.3.: *Render* final, escenografía el templo de Medusa (3).



Fig. 2.6.4.: *Render* final, escenografía el templo de Medusa (4).



Fig. 2.6.5.: *Render* final, escenografía el templo de Medusa (5).



Fig. 2.6.6.: *Render* final, escenografía el templo de Medusa (6).

2.7. Cripta (BTS)



Fig. 2.7.1.: *Render* final, cripta (detrás de las cámaras 1).



Fig. 2.7.2.: *Render* final, cripta (detrás de las cámaras 2).

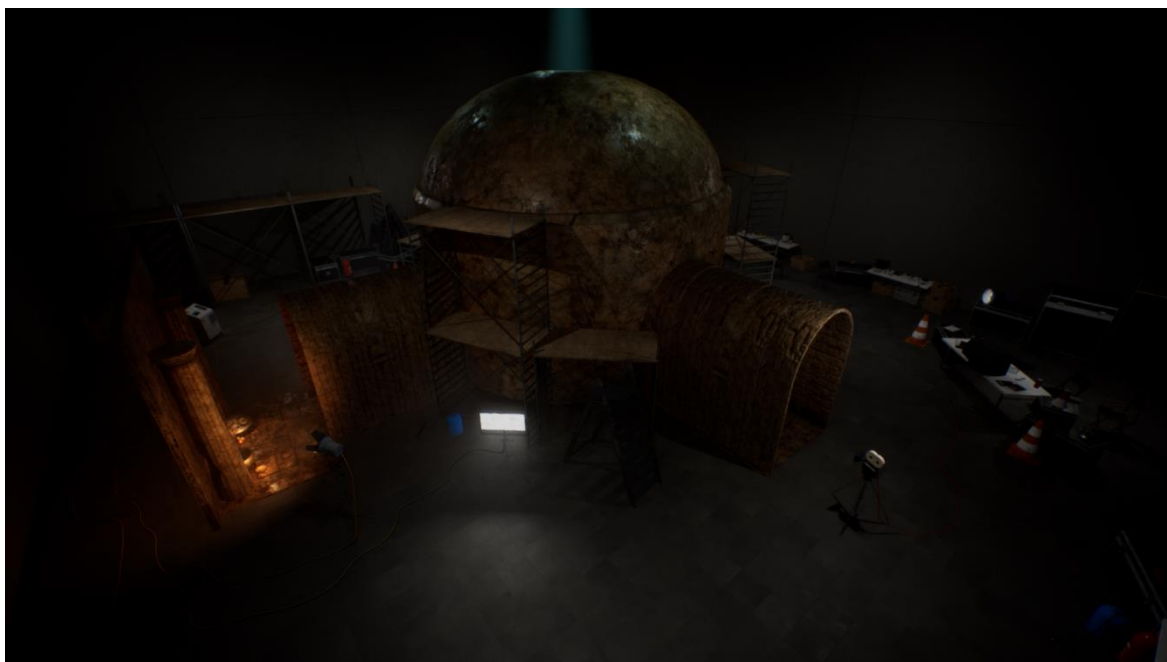


Fig. 2.7.3.: *Render final, cripta (detrás de las cámaras 3).*



Fig. 2.7.4.: *Render final, cripta (detrás de las cámaras 4).*

2.8. Escenografía: cripta



Fig. 2.8.1.: *Render* final, escenografía cripta (1).



Fig. 2.8.2.: *Render* final, escenografía cripta (2).



Fig. 2.8.3.: *Render final, escenografía cripta (3).*



Fig. 2.8.4.: *Render final, escenografía cripta (4).*



Fig. 2.8.5.: *Render* final, escenografía cripta (5).

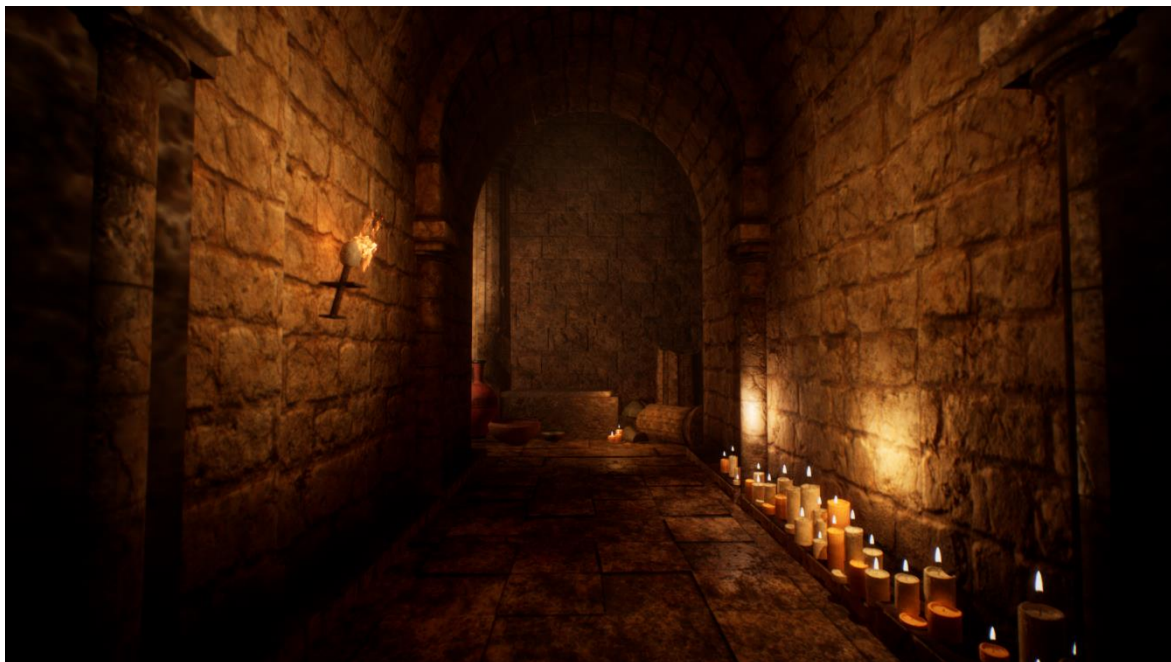


Fig. 2.8.6.: *Render* final, escenografía cripta (6).

3. Assets y blueprints

3.1. Assets: set de cine

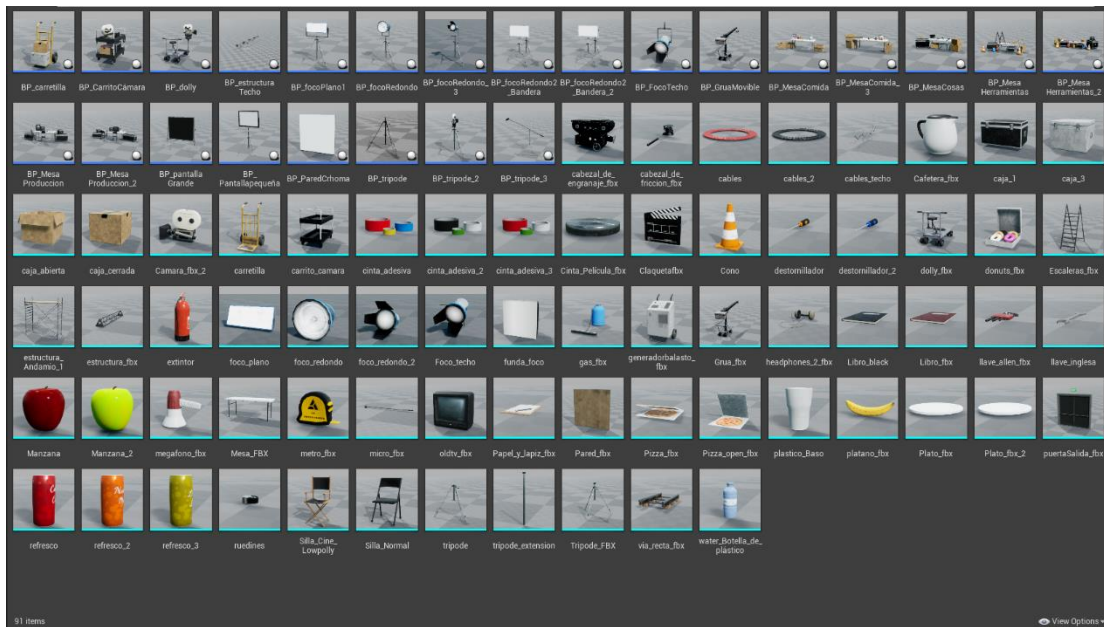


Fig. 3.1.1.: Carpeta assets de cine.



Fig. 3.1.2.: Assets set de cine *in-game*.



Fig. 3.1.3.: *Blueprint* mesa herramientas.

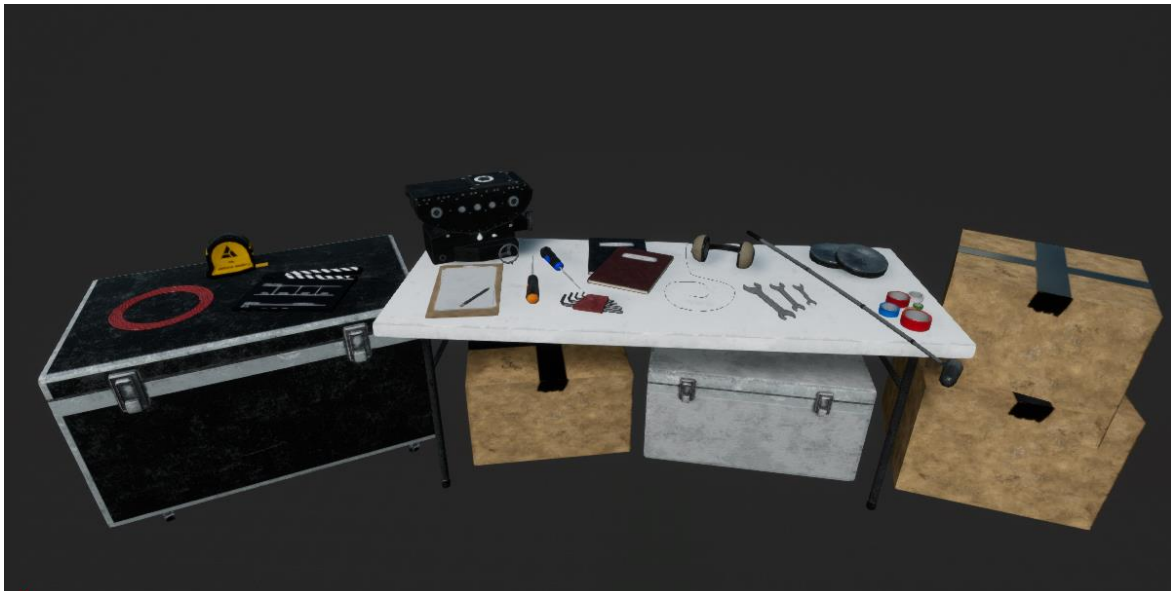


Fig. 3.1.4.: *Blueprint* mesa objetos variados.



Fig. 3.1.5.: *Blueprint mesa producción 1.*



Fig. 3.1.6.: *Blueprint mesa producción 2.*



Fig. 3.1.7.: *Blueprint mesa comida 1.*



Fig. 3.1.8.: *Blueprint mesa comida 2.*

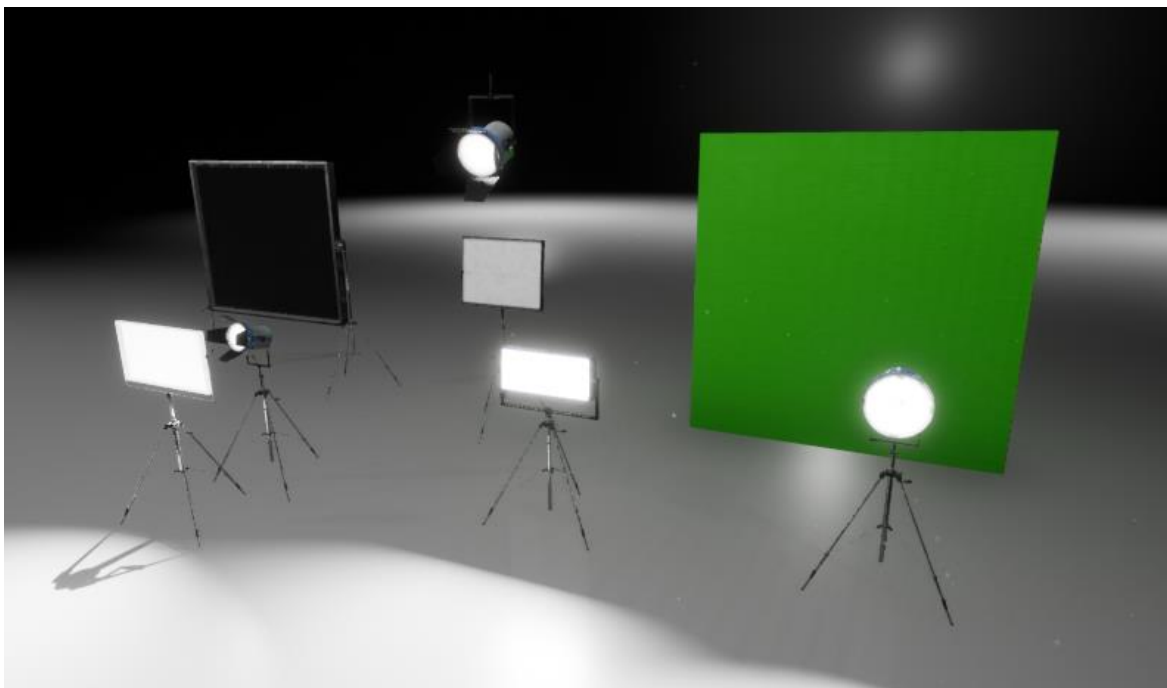


Fig. 3.1.9.: Assets del set de rodaje *in-game*. Luces y pantallas.



Fig. 3.1.10.: Assets del set de rodaje *in-game*.

3.2. Assets: forja

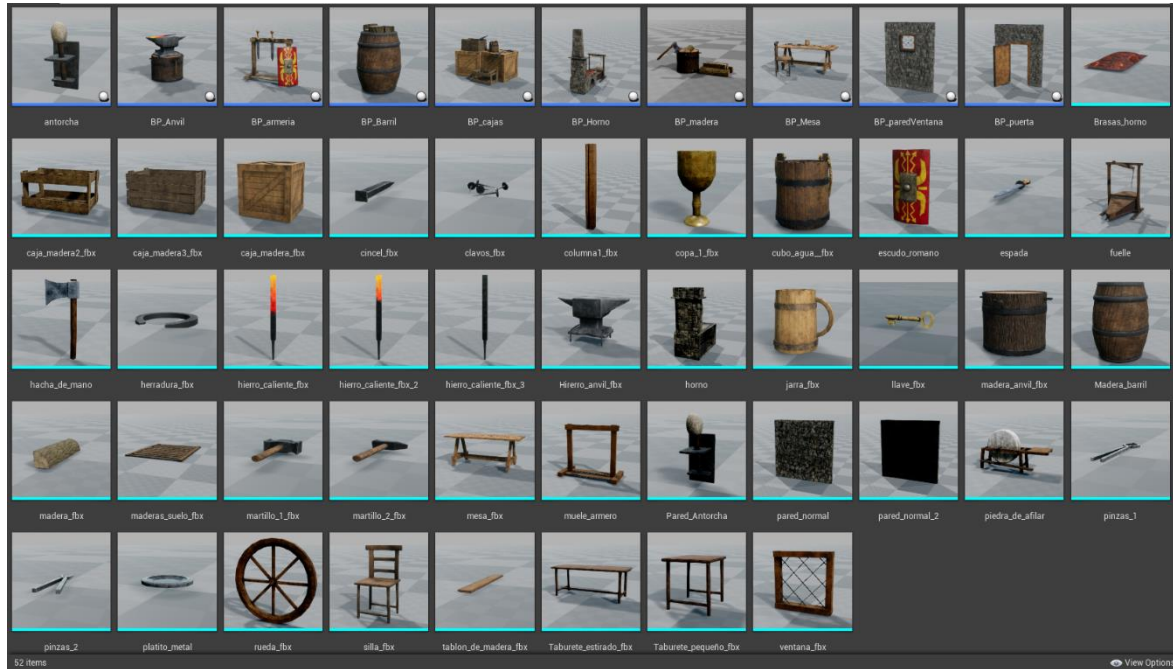


Fig. 3.2.1.: Carpeta assets de la forja.



Fig. 3.2.2.: Assets de la forja *in-game*.



Fig. 3.2.3.: *Blueprint yunque.*



Fig. 3.2.4.: *Blueprint piedra de afilar.*



Fig. 3.2.5.: *Blueprint armería.*



Fig. 3.2.6.: *Blueprint caja con armas y cascos.*



Fig. 3.2.7.: *Blueprint* Cajas de madera 1.



Fig. 3.2.8.: *Blueprint* Cajas de madera 2.



Fig. 3.2.9.: *Blueprint* Cajas de madera 1.



Fig. 3.2.10.: *Blueprint* mesa de trabajo.

3.3. Assets: guarida de las Grayas

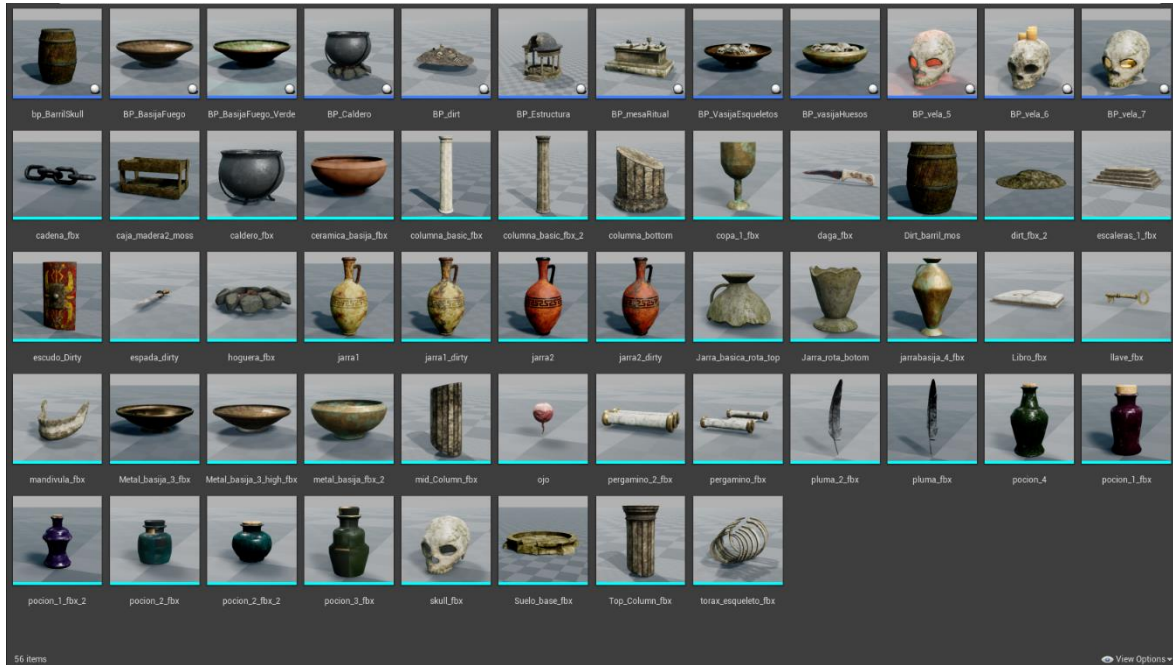


Fig. 3.3.1.: Carpeta assets de la forja.



Fig. 3.3.2.: Blueprint barril con esqueletos.



Fig. 3.3.3.: Blueprint caldero.



Fig. 3.3.4.: *Blueprint mesa rituales 1.*



Fig. 3.3.5.: *Blueprint caldero mesa rituales iluminada.*



Fig. 3.3.6.: *Blueprint* templo de Vesta.



Fig. 3.3.7.: *Blueprint* invocación demonio.



Fig. 3.3.8.: *Blueprint Necronomicón.*



Fig. 3.3.9.: *Blueprint pergamino rituales.*

3.4. Assets: templo de Medusa

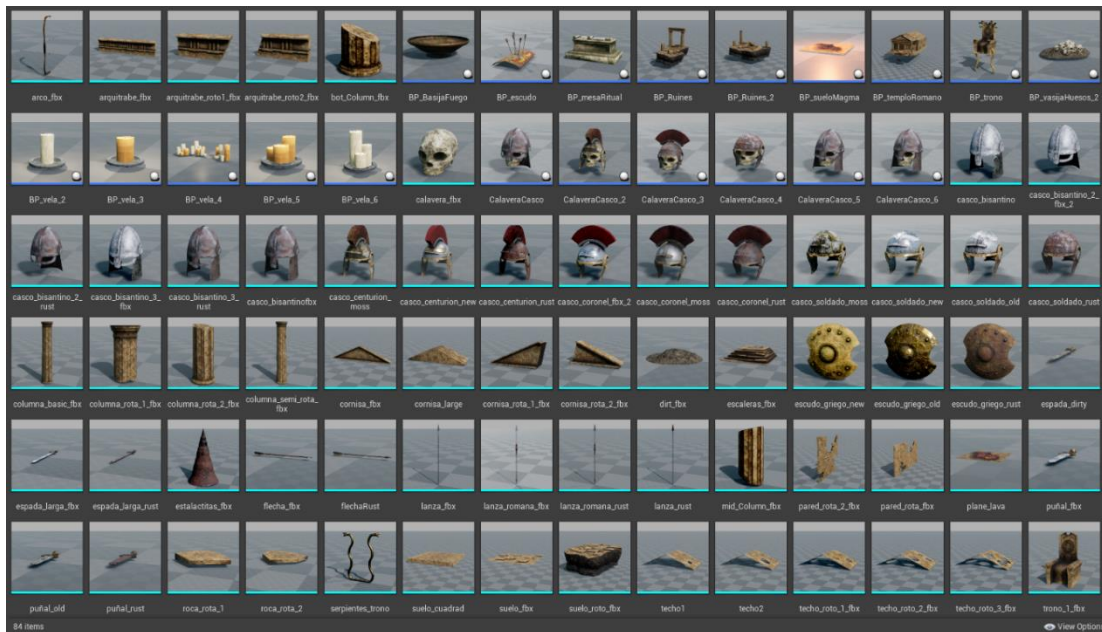


Fig. 3.4.1.: Carpeta assets del templo de Medusa.

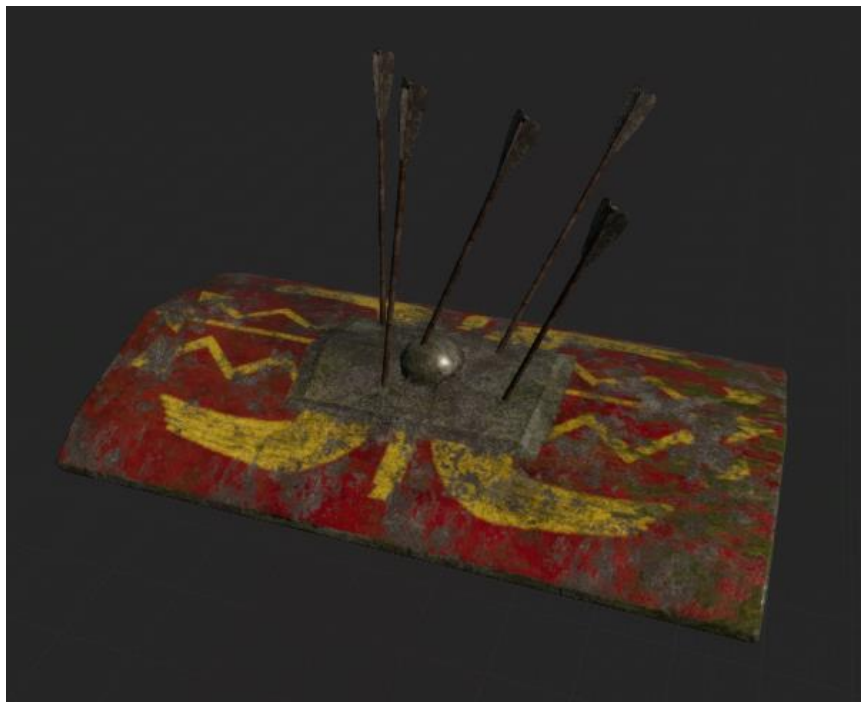


Fig. 3.4.2.: *Blueprint* escudo con flechas.



Fig. 3.4.3.: *Blueprint ruins 1.*



Fig. 3.4.4.: *Blueprint ruins 2.*



Fig. 3.4.5.: *Blueprint* templo en ruinas.



Fig. 3.4.6.: *Blueprint* trono de Medusa.



Fig. 3.4.7.: *Blueprint* esqueletos con cascos romanos.

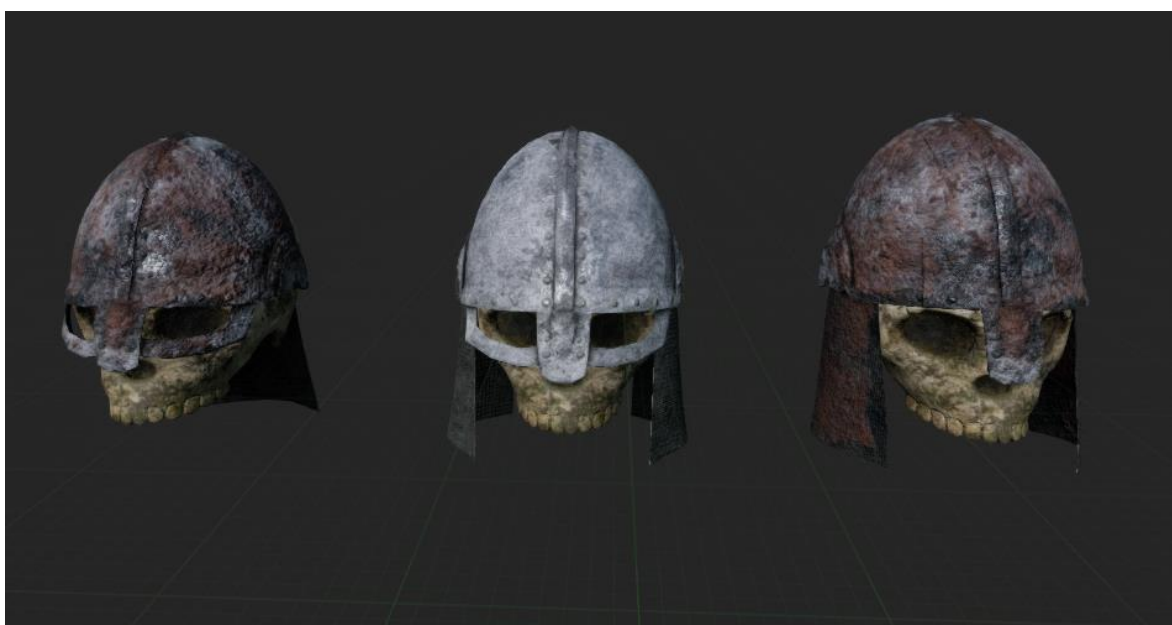


Fig. 3.4.8.: *Blueprint* esqueletos con cascos bizantinos.

3.5. Assets: cripta

En esta sección además de los *blueprints* del escenario de la cripta también se mostrarán *blueprint* variados que se han utilizado en la mayoría de escenarios de distintas formas y con distintos fines.

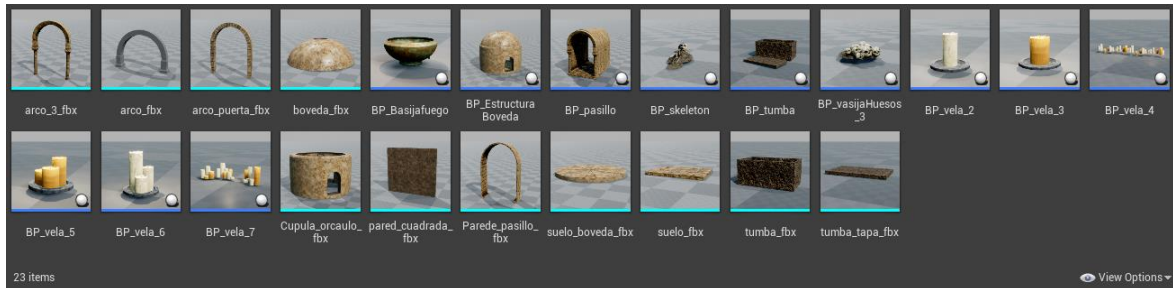


Fig. 3.5.1.: Carpeta assets de la cripta.



Fig. 3.5.2.: *Blueprint* vasija 1 con esqueletos.



Fig. 3.5.3.: *Blueprint* vasija 2 con esqueletos.



Fig. 3.5.4.: *Blueprint* esqueleto enterrado.



Fig. 3.5.5.: *Blueprint* calaveras enterradas.



Fig. 3.5.6.: *Blueprint* conjunto de velas.



Fig. 3.5.7.: *Blueprint* calavera con vela.



Fig. 3.5.8.: *Blueprint* cuenco con fuego.



Fig. 3.5.9.: *Blueprint* cuenco con fuego azul.



Fig. 3.5.10.: *Blueprint* pasillo cripta.