

Artista de Personajes para Videojuegos

Destacado

¿Eres un/a ávido/a jugador/a? El panorama actual de los videojuegos está repleto de todo tipo de juegos emocionantes de diferentes géneros e historias, pero estos juegos serían insípidos y aburridos sin sus ricos y expresivos personajes para conducir la historia. Estos personajes están diseñados por artistas de personajes para juegos y los avances tecnológicos han permitido a estos/as artistas empujar el límite de lo posible en los videojuegos.

Conexión Personal

Los y las artistas de los personajes para videojuegos toman ideas de los desarrolladores de juegos para producir ilustraciones conceptuales para su revisión. A partir de eso, representan a los personajes en 3D teniendo en cuenta el estilo del mundo en el que existen y los desafíos que enfrentarán los animadores. Convertirse en artista de personajes para juegos tiene que ver con el factor artístico, junto con aprender sobre la ciencia detrás de la animación:

- ¿Te encantan los videojuegos?
- ¿Te gusta dibujar?
- ¿Te interesan la codificación y programación de computadoras?
- ¿Te gusta la construcción de mundos?
- ¿Te gusta escribir y contar historias?

Otras Conexiones

Incluso si no terminaras convirtiéndote en artista de personajes para videojuegos, hay muchas carreras profesionales diferentes que participan y son parte de la industria de los videojuegos, estas incluyen:

- Usar tus habilidades de codificación para mejorar los programas que los desarrolladores y artistas de videojuegos usan como ingeniero/a o desarrollador/a de software
- Convertirte en escritor/a de historias y crear mundos fantásticos para los videojuegos para usar como inspiración
- Escribir guiones e historias para juegos que se construirán como escritor/a de videojuegos
- Convertirte en animador/a y usar software de modelado en 3D para ejecutar la visión de quien diseñada el juego
- Diseñar y producir tus propios videojuegos como diseñador/a de videojuegos
- Trabajando como ilustrador/a para diseñadores o escritores y proporcionando imágenes para sus mundos imaginarios.
- Trabajar junto con diseñadores/as y programadores/as de juegos para garantizar que un videojuego funcione sin problemas antes de enviar el juego al mercado como probador/a de videojuegos

Datos Curiosos/ "¿Sabías Que...?"

Algunas curiosidades nerd sobre tus personajes de videojuegos favoritos:

Se suponía que Mario montaría a Yoshi tan pronto como Super Mario Bros, pero las limitaciones de hardware retrasaron al popular dinosaurio verde 6 años hasta Super Mario World.

La peor pesadilla de los jugadores de Minecraft, la enredadera, se creó por accidente cuando uno de los animadores de personajes falló el diseño de uno de los cerdos inofensivos del juego.

Si hablas de estar a la sombra de tu hermano, Mario y Luigi no tienen un apellido oficial, pero como se los conoce como 'Mario Bros', uno solo puede suponer que pueden ser adecuadamente denominados Mario Mario y Luigi Mario.

Artista de Personajes para Videojuegos



Conexión con STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

Aquí hay algunas formas en que las nuevas tecnologías emergentes están transformando las vidas de los artistas de personajes de videojuegos:

- Las capacidades gráficas aumentadas están borrando la línea entre la animación y la acción en vivo: ¿A veces reexaminas los videojuegos de tu infancia y te burlas de la calidad gráfica? Esto se debe a que los animadores de videojuegos luchan incansablemente por el realismo. A los y las artistas de personajes se les corta el trabajo a medida que los gráficos mejoran y se espera que los personajes del juego se representen con cierto realismo. No existe un límite en el potencial de la calidad gráfica y, tarde o temprano, incluso los jugadores más experimentados no podrán notar la diferencia entre los videojuegos animados y las películas de acción con actores y actrices. [Lee más aquí.](#)
- 2D o 3D, tú eliges: Notablemente se requieren habilidades técnicas diferentes para la animación en 2D y en 3D. Si bien la 2D es bastante encantador y ciertamente se ha forjado su nicho en los juegos, la 3D es el medio dominante en la industria actualmente, y los/as artistas de personajes de videojuegos deberían tratar de adoptarlo, ya que los juegos en 3D se están volviendo más inmersivos que nunca. [Lee más.](#)
- Las animaciones faciales dan vida a los videojuegos: Los videojuegos han sido expresados por actores durante décadas. Los personajes de voz completos son más fáciles de conectar y proporcionan una experiencia de narración multisensorial. Hoy en día, los y las animadores/as de juegos son lo suficientemente hábiles como para combinar las expresiones faciales de los personajes con la inflexión de las líneas de los actores. Estos avances en algo tan sutil como las expresiones faciales realmente pueden sumergirte en un videojuego y conectarte con los personajes. [Lee más.](#)
- La inteligencia artificial se vuelve inquietantemente inteligente: Una de las partes más enriquecedoras de cualquier videojuego es la interacción con los personajes del juego (NPC). Clásicamente, estos NPC han cumplido el simple propósito de mover a quien está jugando a lo largo de la historia, pero existe la posibilidad de otorgar a los NPC su propia agencia. Esto les permitiría responder de acuerdo con las acciones de cada jugador/a único/a. Los futuros juegos de IA pueden tener interacciones novedosas, proporcionando una experiencia de juego singular para cada jugador/a. Esto plantea un desafío gratificante para artistas de personajes que tendrán que diseñar los NPC universalmente y refinarlos para que se muevan con fluidez en cada acción y reacción. [Lee más.](#)
- La inmersión total podría ser un precursor de la teletransportación y la existencia de una realidad alternativa: La inmersión es la idea de integrar tu conciencia en un cuerpo artificial. En lo que respecta a los juegos, tus sentidos, pensamientos y acciones tendrían consecuencias individuales para tu personaje en el juego. Además, podrás ver, escuchar y sentir el juego como si realmente estuvieras allí. [Lee más aquí.](#)

Artículos, Videos, y Podcasts de Interés

Mira un video sobre la evolución de la animación facial en los videojuegos y cómo los personajes modernos pueden transmitir emociones y mejorar la historia.

Youtube Channel Riot Games creó un video especial sobre el arte de personajes videojuegos. [Mira aquí](#) para conocer algunas de las cosas clave que los artistas de juegos consideran a lo largo del proceso de modelado.

[Lee un artículo](#) interesante que compara el arte del juego y el diseño de animación con las prácticas artísticas a lo largo de la historia humana.

Artista de Personajes para Videojuegos



El Viaje para Convertirse en Artista de Personajes para Videojuegos

El viaje para convertirse en artista de personajes para videojuegos cambia constantemente, pero la pasión por el arte y la habilidad para las soluciones creativas son los elementos más importantes de una carrera exitosa. Esta es una carrera que puedes comenzar en high school.

Lee sobre el viaje de un joven para ser un artista de juegos:

A Brian Thompson le encantaba dibujar desde niño. Lo amaba casi tanto como correr afuera con su hermano, fingiendo que vivían en un mundo de fantasía. "Con mi nariz metida en estas historias y mi mano dibujando todo el tiempo, mi sentido de narración visual comenzó a tomar forma". En high school, los maestros de Brian lo ayudaron a encontrar su propio estilo artístico. Fue expuesto a la historia de la ilustración y las antiguas técnicas de dibujo a mano. Brian se postuló para la Facultad de Diseño de la Universidad de Washington para estudiar ilustración y diseño de entretenimiento. Aquí Brian perfeccionó sus habilidades y desarrolló una pasión por su oficio. Después de la escuela, trabajó en varios trabajos en diseño de entretenimiento, antes de terminar en Big Fish Studios.

Brian recomienda que los aspirantes a artistas de videojuegos dibujen todos los días y dibujen lo que aman. Él ve demasiadas carteras que están llenas de lo que otras personas quieren ver. Brian también recomienda tomar otros medios artísticos como la escultura, el trabajo en madera y la serigrafía, así como adquirir experiencia técnica como el dibujo CAD y la programación de computadoras. Finalmente, Brian enfatiza que una carrera en el arte del juego consiste en seguir tu pasión.

Lee más sobre el viaje de Brian [aquí](#).

Lee sobre la preparación de un hombre para una ilustre carrera en el arte conceptual:

Tyler James es un artista conceptual e ilustrador galardonado. Tyler ha completado proyectos para Blizzard Entertainment, Cryptozoic y Fantasy Flight Games. Cuando era niño, a Tyler le gustaba dibujar, coleccionar cómics y jugar a Magic the Gathering. Tyler estaba fascinado por las criaturas ficticias que llenaban sus juegos y cómics. Tyler realizó una capacitación artística formal en un instituto de arte, pero también tomó clases extra en diseño de personajes y dibujo de figuras.

Tyler dice que las consideraciones más importantes al producir arte conceptual son la anatomía, el material y la iluminación. Recomienda a los aspirantes a artistas de videojuegos capacitarse en software de modelado en 3D porque les permite experimentar con estas consideraciones y desarrollar una comprensión de una interfaz digital. Tyler admite que una carrera como artista conceptual de video juegos es mucho trabajo duro, pero confirma que no te parecerá mucho trabajo si eres realmente apasionado. Su mejor consejo es aprovechar las oportunidades potenciales y seguir luchando por más.

Lee más sobre la historia de Tyler [aquí](#).

