

AVANTPROJECTE EDDA SPILVERK

Arte, tecnología e impresión

Anthony Bayon Guarnich

Raquel Muñoz López

2024-2025

PROPUESTA

Este proyecto consiste en la creación de un conjunto de **cartas** para un juego de mesa o colección ficticia, cuyo diseño se ha desarrollado en línea con la temática del **TFG**. Como personaje central se ha escogido a Tor, el dios de la mitología nórdica, y se han elaborado distintas versiones de las cartas siguiendo mecánicas comunes en juegos donde la rareza y el poder determinan su valor dentro de la comunidad de jugadores y coleccionistas.

El diseño abarca tanto el anverso como el reverso de las cartas, así como la caja del juego, asegurando una coherencia estética y temática en todos sus elementos. Además, cada carta se complementa con un **modelo 3D** basado en la ilustración del frente, el cual puede visualizarse mediante realidad aumentada al escanear un ancla en la parte posterior, lo que añade un componente interactivo y mas cercano a los referentes.

Las diferentes variaciones de las cartas exploran cambios en la apariencia y vestimenta de Tor, adaptándolos a distintos escenarios dentro de la mitología nórdica. Por ejemplo, una versión sin barba y sin peto, mientras que otra lo hace con barba, armadura completa y el pedernal mítico incrustado en la cabeza. Adicionalmente, se han incluido cartas ilustrativas que representan escenas icónicas de las aventuras de Tor en los mitos nórdicos, centradas en la narrativa visual para expandir el trasfondo del juego y representar momentos clave de la mitología de forma artística.

REFERENTES

Invizimals: Uno de los principales referentes para este proyecto ha sido **Invizimals**, un videojuego desarrollado en España y lanzado en 2009 para la PSP. Su mecánica innovadora de **realidad aumentada**, que permitía escanear cartas físicas con una cámara para hacer aparecer criaturas en 3D, sirvió de inspiración para la integración de esta tecnología en las cartas. Siguiendo este concepto, en el proyecto se ha implementado un modelo 3D basado en la ilustración del anverso de la carta, el cual puede visualizarse en realidad aumentada al escanear un ancla en su reverso, añadiendo así una capa interactiva al diseño.



REFERENTES

Pokémon TCG: A nivel de diseño y mecánicas de colección, una referencia clave ha sido el **juego de cartas coleccionables de Pokémon**. Su sistema de cartas con distintas rarezas y variaciones visuales ha influido en el desarrollo de las diferentes versiones de Tor, cuya apariencia varía según el contexto mitológico en el que se encuentre. Además, la inclusión de cartas ilustrativas que representan escenas icónicas de sus aventuras se inspira en la estructura del Pokémon TCG, donde las cartas no solo representan criaturas, sino también eventos y personajes que enriquecen la jugabilidad y la variedad para coleccionar.



REFERENTES

Magic The Gathering: En términos de dirección artística y adaptación de mitología en el diseño de cartas, un referente clave ha sido la expansión **Kaldheim de Magic: The Gathering**. Esta colección, basada en la mitología nórdica, ha servido como inspiración para definir la estética y los detalles visuales del proyecto. Se han tomado como referencia elementos característicos de esta colección como la estética artesanal y ornamentada con motivos nórdicos tradicionales, entre los que destacan las formas trenzadas y las texturas que evocan materiales naturales como la madera, contribuyendo a una ambientación rica en detalles y coherente con la mitología nórdica.



HERRAMIENTAS

Procreate



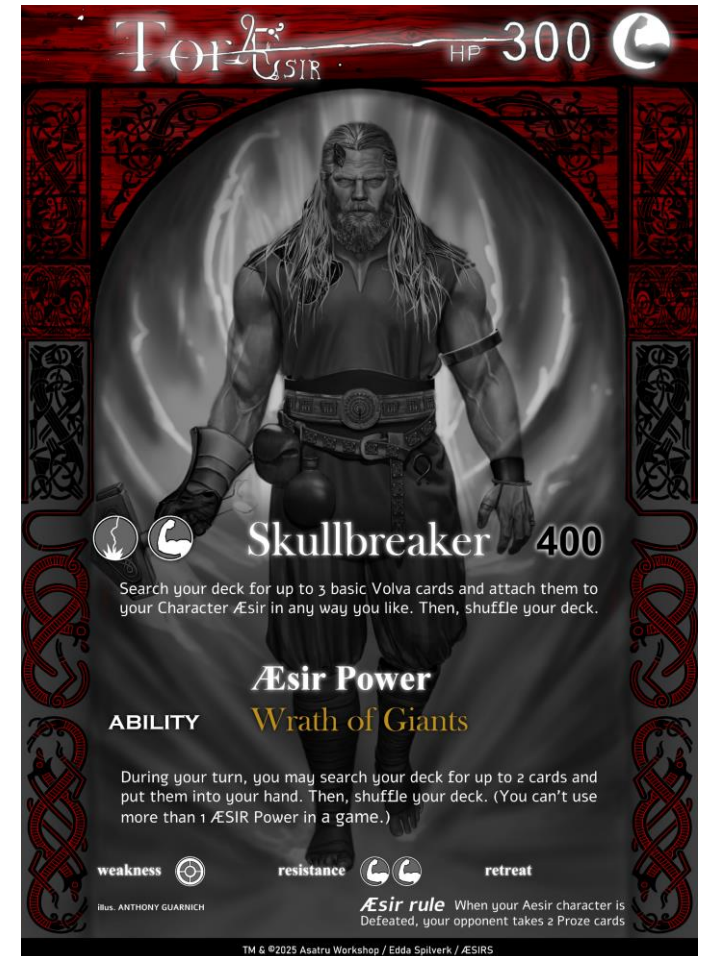
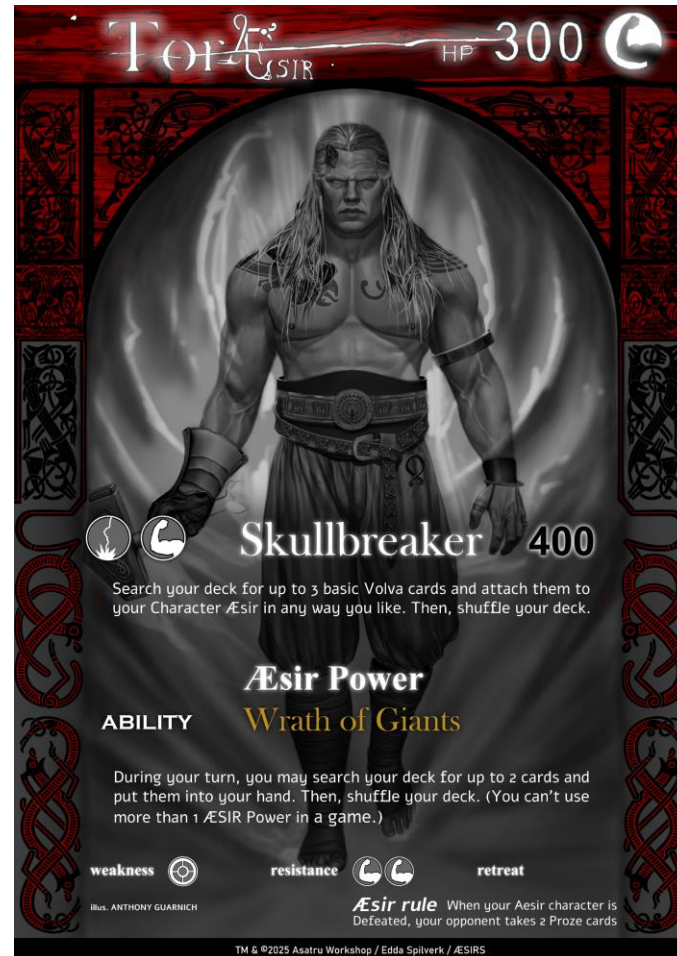
El diseño preliminar se inició en **Procreate**, donde se estableció un lienzo con configuración **DINA3 (3508 x 4961 px, 29,7 x 42 cm)**. Como perfil de color, se utilizó el predeterminado en Procreate: **sRGB IEC61966-2.1**, adecuado para el desarrollo digital inicial. En esta fase se trabajó el boceto y la estructura base del diseño, aprovechando la fluidez del dibujo a mano alzada que permite este software. Se definieron los elementos principales, incluyendo el marco de la carta, su color rojo y la textura de madera en la parte superior, dibujada a mano para darle un acabado más detallado.

Clip Studio Paint EX

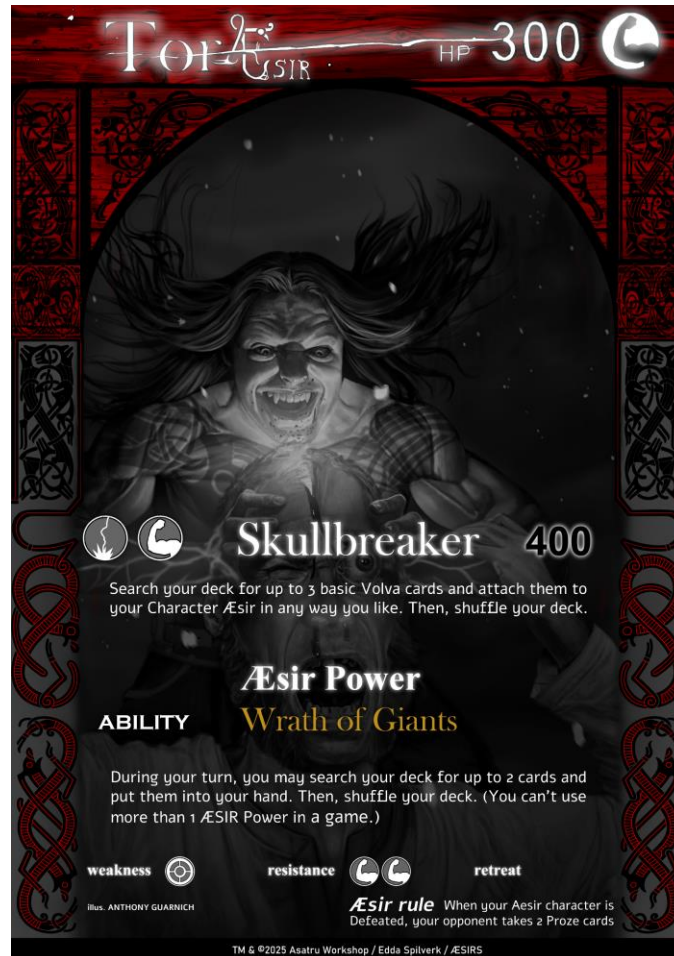


Debido a las limitaciones de Procreate en la gestión de capas y ajustes avanzados, el *master* se exportó en formato **PSD** y se trasladó a **Clip Studio Paint EX** para su edición en ordenador. En esta etapa, se perfeccionaron los detalles, se añadieron más capas y se realizaron ajustes de iluminación en las letras del nombre del personaje, dando la impresión de que la luz emerge desde la textura de madera. Además, para mantener coherencia con el reverso de la carta, este efecto de iluminación se aplicó también en el diseño de la caja del juego. Finalmente, el perfil de color se convirtió a un estándar **CMYK**, optimizándolo para impresión.

CARTAS FINALES



CARTAS FINALES



Modelos 3D

Zbrush



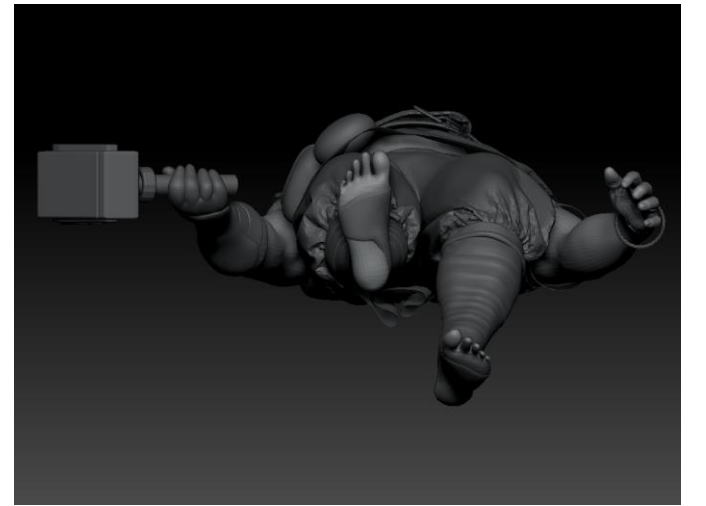
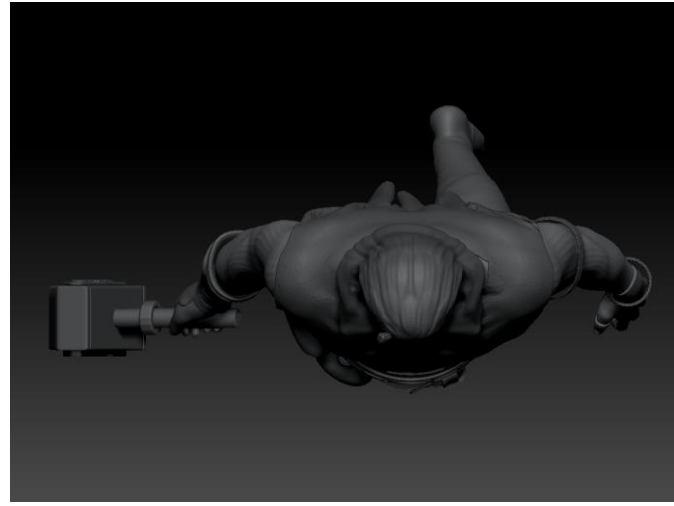
Para el proceso de los modelos en 3D se utilizó únicamente **ZBrush** para el esculpido general. Se emplearon procesos de escultura como **Dynamesh**, lo que permitió un trabajo más rápido y optimizado, ya que no necesitaba texturas. Esto eliminaba la necesidad de realizar retopología, mapas UVs y pintar las texturas, lo que agiliza considerablemente el flujo de trabajo. Además, se intentó mantener la mayoría de los elementos de los dibujos dentro de los modelos 3D. No obstante, para optimizar el tamaño, en algunos casos se eliminó la **ropa**, ya que crear una geometría demasiado poligonal sería contraproducente y solo añadiría peso innecesario al modelo. En cuanto al diseño, se buscó que cada modelado 3D fuera una escultura por sí misma, permitiendo apreciarse desde distintos puntos de vista, incluso los más alejados, con detalles como la espalda.

Marvelous Designer

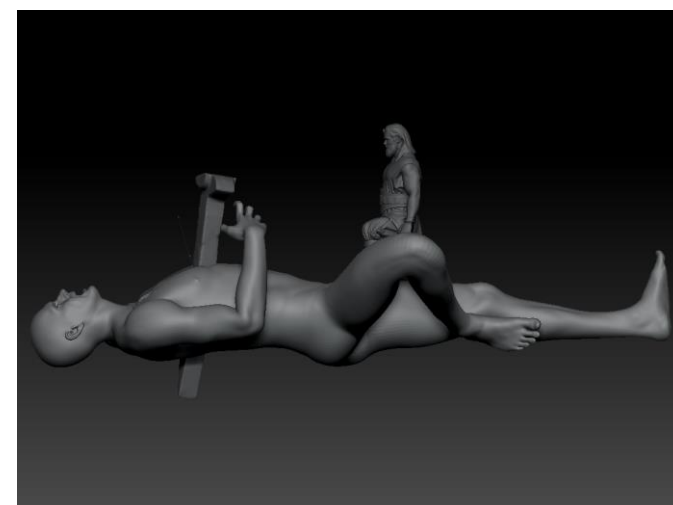


Para la simulación de telas se utilizó **Marvelous Designer**, con el objetivo de crear un patrón que se asemejara lo más posible a los patrones reales encontrados en tumbas y otros hallazgos arqueológicos. Sin embargo, al final, para conseguir el resultado deseado, se terminó deformando el patrón a gusto, además de utilizar un motor de físicas inspirado en la lana, material históricamente relacionado con la realidad. Este proceso permitió obtener un resultado visualmente adecuado mientras se mantenían los elementos de la simulación lo más fiel posible a las **referencias históricas**, buscando la precisión en el modelado de las prendas sin comprometer el rendimiento del modelo final.

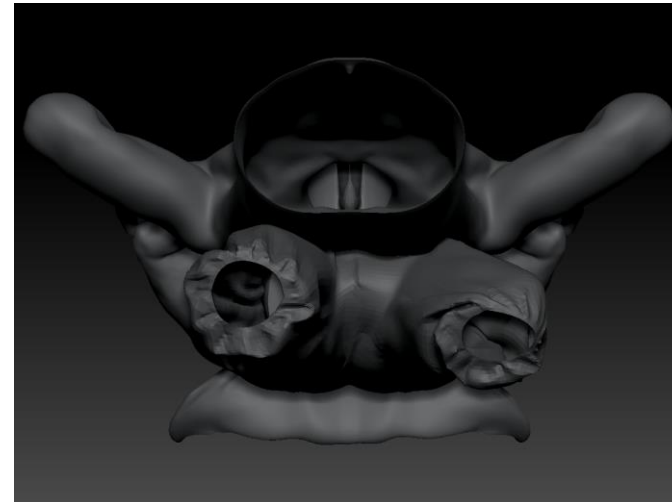
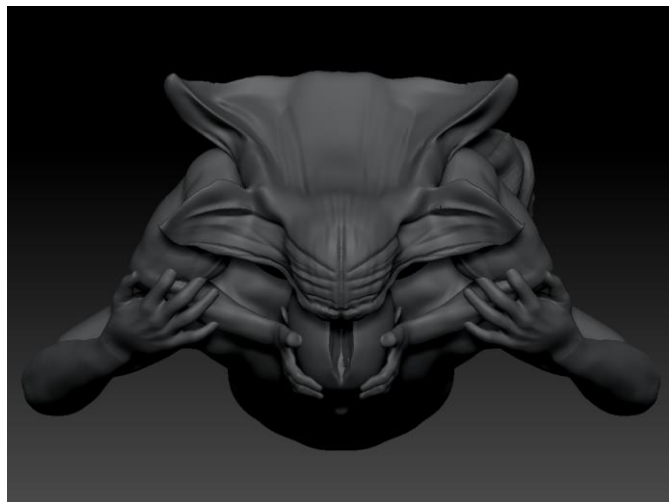
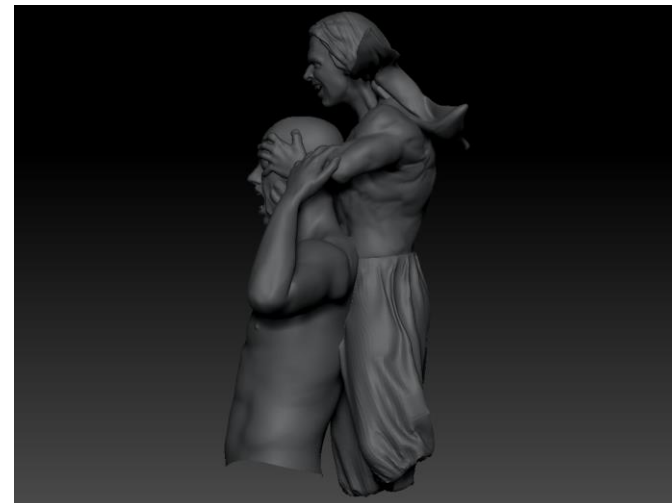
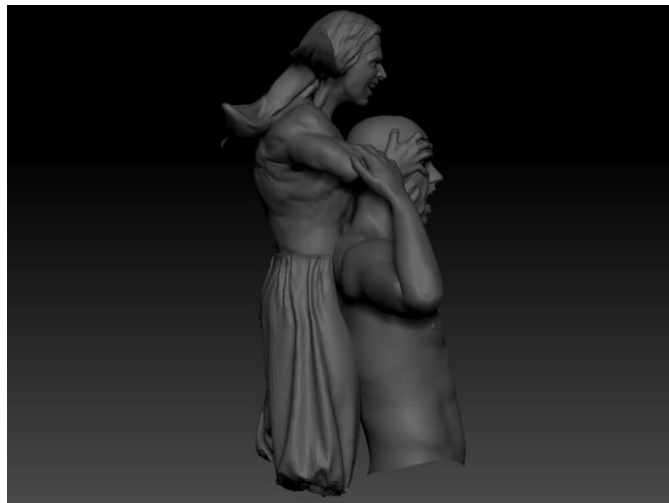
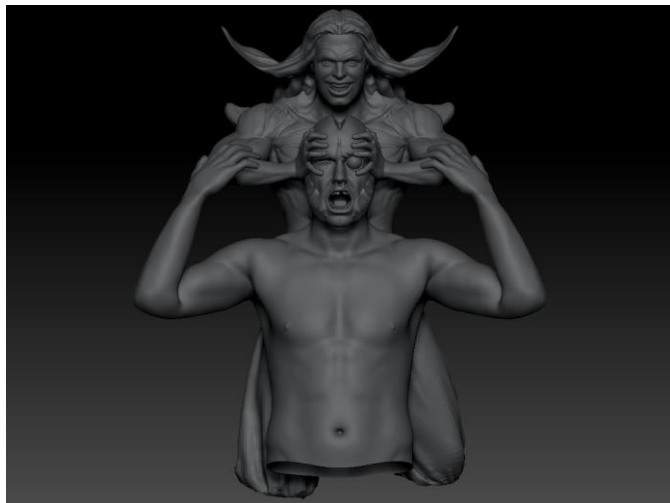
1-CONCEPTO



1-TOR Y GEIRROD



1-TOR Y GIGANTE



1-TOR HERIDO

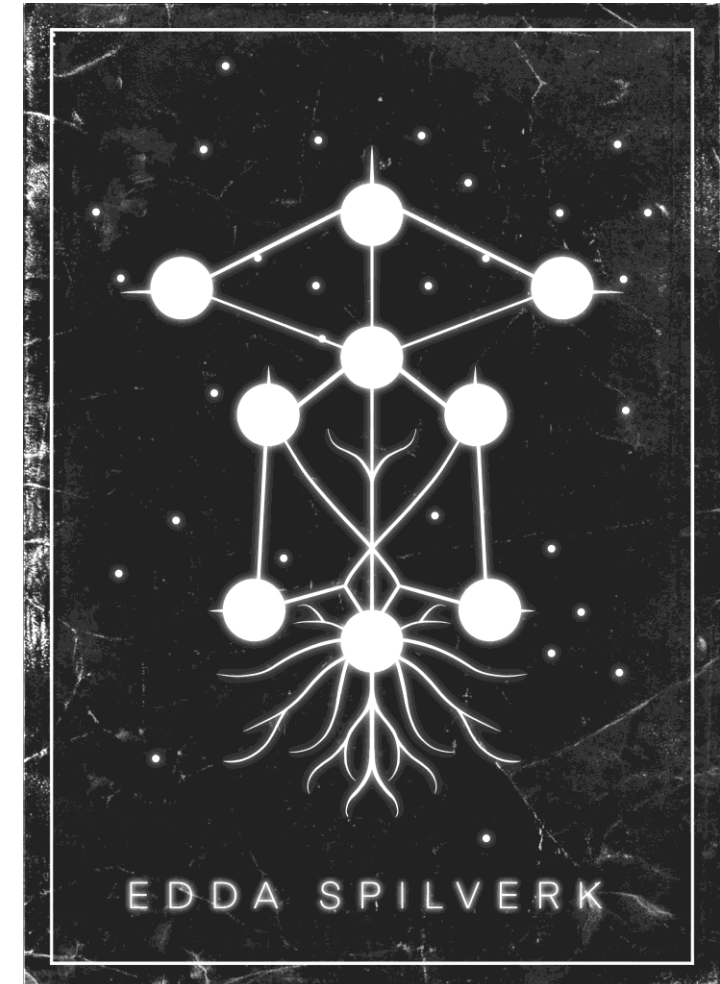


REVERSO DE LAS CARTAS (ANCLA)

Para el reverso de las cartas, se ha optado por una composición que simboliza la cosmología de la mitología nórdica. Se ha representado cada uno de los 9 mundo mitológico como una **esfera de luz**, todas interconectadas por hilos que evocan la forma del fresno **Yggdrasil**, el árbol del mundo que sostiene el universo según las leyendas nórdicas, lo que favorece una mejor relación entre juego y mitología.

El juego se ha titulado **Edda Spilverk**, un nombre que rinde homenaje a las **Eddas**, los textos que recopilan gran parte de la mitología nórdica, mientras que "Spilverk" hace referencia al concepto de juego en islandés, reforzando la temática nórdica en todos los aspectos del diseño.

Para enriquecer la apariencia del reverso, se han incorporado texturas obtenidas mediante **monotipia**, rompiendo con la limpieza excesiva de los gráficos digitales y proporcionando un acabado más artesanal. Además, se ha añadido un **marco decorativo**, que refuerza el centro de interés y aporta estructura y cohesión al conjunto.



DISEÑO CAJA

Para la caja del juego se ha optado por un diseño que despierte la imaginación y transmita una estética agresiva, dado que debía servir como presentación para todos los mazos, sin estar vinculado a un único personaje en particular, por lo cual se a optado por una **figura monstruosa deconstruida**, con una expresión imponente y **fuentes de luz emergiendo desde los ojos y la boca**. Efecto que refuerza la estética de iluminación proyectada que se ha utilizado en otras partes del diseño.

El **logotipo del juego** se ha colocado en la parte inferior de la caja, asegurando su visibilidad sin restar protagonismo a la ilustración principal. Además, el logo se ha repetido en los **bordes laterales y superiores** de la caja, para mayor cohesión desde cualquier ángulo.

En la parte trasera de la caja, a diferencia del frente, el diseño sí se ha personalizado según el personaje del mazo. En el caso del **mazo de Tor**, se ha ilustrado su icónico **martillo, Mjöltnir**, acompañado de **relámpagos** y el efecto de iluminación. Para completar la composición, en lugar del nombre general del juego, se ha optado por incluir la inscripción "**Thor's Deck**", enfatizando que se trata de un mazo temático del personaje.



REALIDAD AUMENTADA

Para la implementación de realidad aumentada, se decidió utilizar **Adobe Aero**, una herramienta en fase beta que, además de ser gratuita, ofrece una gran variedad de funciones y facilidades para la visualización de modelos 3D en tiempo real.

Dado que el sistema requiere **modelos optimizados** para garantizar un rendimiento fluido, fue necesario reducir su resolución, ya que archivos demasiado pesados pueden impedir su correcta carga. Además, Adobe Aero aún no permite la importación de texturas externas, lo que limita la visualización a una escala de grises. No obstante, esta restricción resulta coherente con la estética general del proyecto, ya que las ilustraciones también carecen de color, a excepción del marco.

A pesar de estas limitaciones técnicas, el uso de realidad aumentada aporta una capa interactiva al diseño, permitiendo una experiencia más inmersiva para el usuario.



Fin...