Riot Art Education lanza una serie de diez vídeos sobre los puntales de la dirección de arte gamer

Dirigidos a quienes sueñan con crear videojuegos, explican el proceso creativo y pretenden ser un punto de partida para estudiantes y jóvenes talentos. Cada pieza incorpora consejos y aclaraciones de especialistas top en la disciplina y se acompaña de recursos adicionales, incluidos prototipos y modelos reales de LoL

Riot Games, la desarrolladora estadounidense conocida por el título líder en la escena de la competición electrónica mundial, League of Legends, quiere dar un paso para acercarse a quienes desean entender cómo se hacen los videojuegos y profundizar en el concepto de dirección artística. Con esta intención, un equipo especializado en educación/formación y liderado por Gabby Cherney, Education Program Manager, ha lanzado una serie de diez vídeos didácticos en el microsite "Intro to game art" (Introducción al arte de los videojuegos).

Es la primera vez que Riot Games se embarca en una iniciativa puramente educativa con esta fórmula completamente gratuita y de acceso universal. Los vídeos están también publicados en el canal oficial de Youtube de Riot Games, donde permiten la opción de habilitar subtítulos en diversas lenguas (incluido el castellano) y, a escasos días de su publicación, aglutinan ya centenares de miles de visitas.

“So you wanna make games?” (¿así que quieres hacer videojuegos?) viene a ser un curso online audiovisual, estructurado en diez píldoras que se fijan en diversas facetas del arte: desde una presentación introductoria que esboza qué supone construir juegos digitales a cuestiones como el arte conceptual (o diseño de soluciones visuales para resolver problemas), el diseño de personajes (héroes, villanos, comparsas, robots etc.), la creación de entornos o escenarios (mapas, zonas de combate, espacios que resultan siempre fundamentales para la inmersión y el desarrollo narrativo del juego etc.) o el arte técnico.

La sexta pieza se dedica a la animación de personajes; la séptima, al uso de efectos visuales (VSF, Visual effects). Y las tres últimas se ocupan, respectivamente, de diseño de sonido, interfaz de usuario y una conclusión sobre diseño de juego.

Con una duración de en torno a 15 minutos por pieza, incluyen consejos y aclaraciones de profesionales de Riot Games o que han estado muy involucrados con el desarrollo de League of Legends recientemente. En total participan 50 profesionales expertos que desarrollan diversos cometidos en el departamento de arte. Senior Concept Artists como Jon Buran y Gino Whitehall, Gem Lim, Thomas Randby. Jason Keyser (Senior VFX Artist) y Shannon Berke (Art Lead) y muchos más.

Cada uno de los episodios se acompaña además de un anexo con recursos para profundizar en el tema: bibliografía recomendada, una compilación de sitios web de referencia, blogs especializados o particularmente inspiradores, cursos online, plataformas de e-learning o herramientas gratuitas accesibles para principiantes.

En algunos temas concretos, como el desarrollo de personajes, Riot comparte, mediante la opción de descarga gratuita, modelos reales de su equipo de desarrollo, con hojas de trucos y anotaciones reales.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Educación](#) [Juegos](#) [Emprendedores](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>