DISEÑO MASCOTA C.D. ALCOYANO

José Rico 3° gráfico



Introducción
Presentación mascota
Vistas (Frontal, tres cuartos, perfil, posterior)
Expresiones (Estándar, triste, ataque, gol)
Versión una tinta
Memoria justificativa



Introducción

El trabajo consta de la ideación y creación de una mascota para el club de fútbol de Alcoy C.D. Alcoyano.

Los requerimientos son una mascota de vista frontal, tres cuartos, lateral y posterior y además tres poses distintas que serán al ataque, gol y tristeza. Que posea una estructura que posibilite la realización de un disfraz para una posible mascota "real" que anime al equipo en los encuentros.

El trabajo se entregará montado en cartón pluma de 21x21 cm. y encuadernado con las mismas medidas.

La realización de aplicaciones adicionales serán opcionales.



Presentación mascota

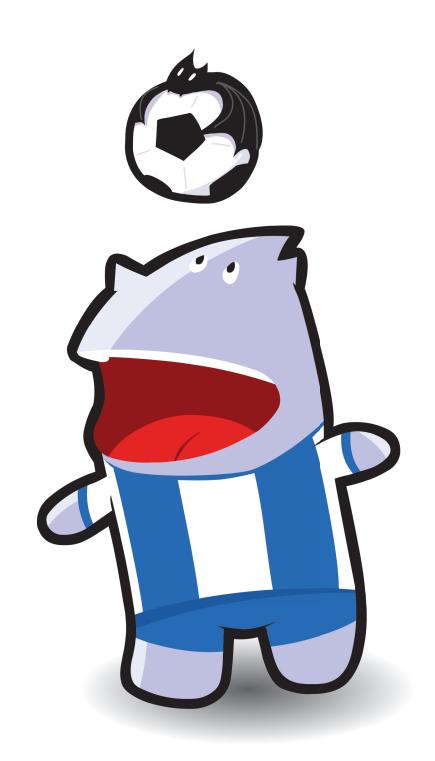
Hola! Mi nombre es Yano. Y soy la mascota final para este trabajo. Junto a mi inseparable balón al que siembre va aderido un murciélago espero poder animar la la afición del alcoyano.

Mi creador me ha echo de una estructura simple, de colores planos y líneas definidas. Poseo un contorno externo para diferenciarme del resto y que nada interfiera en mi persona.

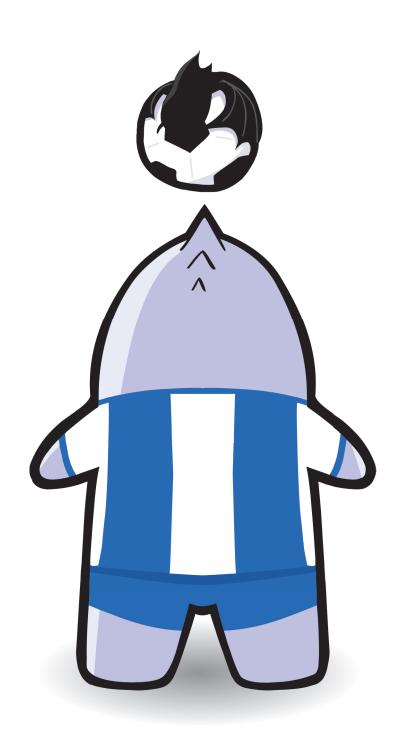
Soy una mascota dinámica y con mucho "juego".



Vistas (Frontal, tres currier, perfil y posterior)







Expresioner (Estándar, triste, ataque, gol)

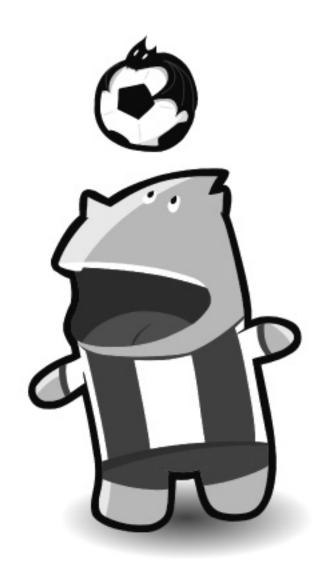








Versian una tinta





remoria jostificativa

Para este proyecto he buscado una mascota con formas suaves, de colores planos e intensos, de apariencia amigable y de fácil reproducción en cualquier soporte.

Me centré en las formas suaves para que se adaptara a todo tipo de público, desde el más joven al mas veterano. Eliminé todo elemento innecesario como dedos, bolsillos, etc para que soportara el test de reducción, fuera fácilmente reconocible, que tuviera pregnancia y que, en definitiva, cumpliera con su objetivo de atraer al aficionado.

Al principio no tenía muy claro como dotar al personaje de un vínculo con el club pero al final con el murciélago como compañero inseparable en su, también inseparable, balón proporcionaron el vínculo buscado.

Los colores han sido elegidos con esa intensidad para que no pareciera una mascota demasiado infantil. Los colores intensos le confieren vida al personaje y combinados con los efectos de luz/sombra le confieren profundidad. Los matices planos se han elegido para que se adapte a cualquier soporte como camisetas, material de oficina y que su costo no sea tan elevado además de dotarle con una apariencia de cómic actual.

Se presenta también un modelo con degradados imitando el efecto 3D como ejemplo de un posible modelado en esta técnica.

Adjunto a este trabajo (en la página del final) un CD con una pequeña animación creada en poco tiempo mostrando como quedaría la mascota animada.