

tfg

memoria

bellas artes

2021-2022



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: The Individual vs Goliath

ESTUDIANTE: Hong Zifeng

DIRECTOR/A: Maravall Llagaria, José Luis

PALABRAS CLAVE: Ilustración Digital, Arte Conceptual, Videojuego, Diseño de personajes, Anime

RESUMEN: Una serie de ilustraciones que conforman el apartado del diseño conceptual y artístico de entornos y personajes para un videojuego. Este pertenece al género conocido como souls like y está ambientado en un mundo de fantasía con temática japonesa. Este trabajo de fin de grado se ha realizado mediante técnicas de 3D e ilustración digital.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5 - 6
2. Referentes	7 - 11
3. Justificación de la propuesta	12 - 12
4. Proceso de Producción	13 - 22
5. Resultados	22 - 29
6. Bibliografía	30 - 30

1,PROPUESTA Y OBJETIVOS PROPUESTA

PROPUESTA

El Trabajo Final de Grado que presentamos se ha orientado al diseño del apartado visual de un videojuego perteneciente a los géneros conocidos como souls like y MMORPG.

El videojuego, del que somos responsables de su idea original, guion y su aspecto gráfico, cuyo título del juego es The individual vs Goliath, y su ambientación es la de un mundo de fantasía y magia con algún toque de estética japonesa.

La definición de souls-like es la de un RPG de acción en el que los pilares fundamentales son la altísima dificultad y su narración ambiental, huyendo de las historias narradas de forma más convencional (a través de cinemáticas o diálogos) y centrándose en contar la trama a través de las descripciones de los objetos y los detalles del mundo.

Un juego RPG es un juego de rol. Aunque hoy en día se asocia los juegos de rol a videojuegos, lo cierto es que el término proviene de los clásicos juegos de rol de sobremesa como Dragones & Mazmorras o El Señor de los Anillos.

Aunque ha habido juegos con esta premisa antes, Demon's Souls (primer juego souls-like influyente) y Dark Souls (este último en gran medida) han sido los encargados de definir el género. Pese a ser previo a Dark Souls, Demon's Souls no fue tan popular, y fue el Dark Souls original el que consiguió establecer las bases y el interés de una comunidad que, desde entonces, busca sumergirse en títulos difíciles y desafiantes.

Nuestra propuesta abarca los siguientes elementos: el diseño de cinco entornos -5 escenarios más destacados de los 4 mundos -el diseño de 5 personajes y de 2 personajes acompañantes.

En cuanto al punto de vista procesual hemos querido destacar que este Trabajo Final de Grado ha aunado tanto la utilización 3D como procedimientos de ilustración digital, por lo que hemos tenido la oportunidad de ensayar y ejemplificar las composiciones a la hora de realizar las ilustraciones.

Desde el punto de vista gráfico debemos comentar que las imágenes que han sido diseñadas siguiendo la estética anime. El anime es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Se trata de un arte que está vinculado al manga (las historietas japonesas), el cosplay (el uso de disfraces) y otras disciplinas y tendencias. Las obras de anime solían dibujar manualmente, aunque en los últimos años se popularizaron las creaciones digitales.

El presente Trabajo de Final de Grado nos permitirá visitar esta estética con el objetivo de proponer alternativas visuales a la tendencia hiperrealista -cinematográfica- que lidera el diseño visual de los videojuegos en la actualidad.

OBJETIVOS

- Analizar los referentes tanto de videojuegos como de ilustradores
- Diseñar las características esenciales de un mundo de fantasía de nuestra creación
- Diseñar las características específicas de cada uno de los mundos del videojuego
- Diseñar las características específicas de cada uno de los personajes del videojuego
- Crear un entorno de juego interactivo y visualmente atractivo desde el punto de vista artístico y lúdico para el espectador.
- Diseñar y crear entornos en 3D para adaptarlos a nuestras ilustraciones
- Realizar las ilustraciones finales con las que materializar visualmente nuestros diseños



2.REFERENTES

Los referentes principales de este proyecto son las historias del folclore, en primer lugar: David y Goliat. David el pequeño humano derrota al gigante Goliat, esta historia a simple parecer tiene una metáfora muy profunda, la principal y la que se da a entender es que siempre habrá posibilidades de salir ganando. Malcom Gladwell un célebre psicólogo nos reformula esta historia, aparentemente David es un humano débil, pero Malcom nos hace pensar lo contrario de que en realidad no es la víctima sino que por sus dificultades pueden llegar más lejos, de como impone sus virtudes sobre sus adversarios, igualando o incluso superando las condiciones de esta batalla.

La esencia de este referente se hallará en todas las obras, a causa de que la idea original es presentar “un símbolo” de cómo los pequeños Davids pueden afrontarse contra los grandes Goliaths.



Imagen 1: Ilustración David Contra Goliat

En segundo lugar “Los Dragones en Japón” : Tawara Tōda Monogatari es una historia heroica Japonesa de Fujiwara no Hidesato. En esta historia, a petición de una serpiente en un puente, mata a un ciempiés gigante que envolvía la montaña cerca del Lago Biwa. La reptil, que resultó ser una dama de la corte del rey dragón, le invitó al palacio dándole abundantes regalos entre ellos la bolsa inagotable de arroz.

Generalmente el dragón en Japón es influenciado por China y Korea es por ello que en los folclores japoneses el dragón suele provenir del oeste trayendo calamidades.

La elección de este referente es por la representación que se pueden hallar en todos los juegos de tipo Souls Like que presenta Fromsoftware, básicamente usando el dragón como un ser malvado, claramente perverso, lo podemos encontrar en muchas otras obras, por lo que está muy saturado, quitando eso a un lado no deja de ser bastante antinatural ya que en otras culturas son tratados como seres de bondad.



Imagen 2 y 3: Ilustraciones de las Historias de Tawara Tōda Monogatari, 1845 y 1890.

Y en último lugar, los Tengu es una criatura perteneciente al folclore religioso japonés, considerado como un tipo de dios. En las representaciones antiguas tenían pico que gradualmente se ha ido cambiando por una nariz extremadamente larga con características humanas y aviares. La gran contribución de este referente a nuestro Trabajo Final de Grado es por su historia, ya que en un principio la imagen de los Tengu se ha ido suavizando a lo largo de su historia, de demonios perturbadores y heraldos de la guerra a convertirse en espíritus protectores que son conmemorados.



Imagen 4: Akiba Sanjakubō Daigongen cerca del portal de entrada del Templo Hase, Prefectura Nara, Japón.

En cuanto a las referencias Visuales para este proyecto consta de 2 tipos de estilos de videojuegos, el primero el Souls Like y el segundo los MMORPG y dos artistas digitales contemporáneos, por sus estilo y la calidad que puede llegar en sus obras terminadas, son para nosotros un buen ejemplo de la estética a la que queremos alcanzar.

El primero de ellos es Hidetaka Miyazaki y FromSoftware.

Gracias a Miyazaki y a FromSoftware que crearon un nuevo tipo de género de videojuegos que hoy en día lo llamamos género Souls-Like, esto no es debido a la dificultad del videojuego sino la exigencia que pide el juego al jugador.

Los Dark Souls son juegos de rol, acción y aventura de mazmorra de tercera persona, muy característicos también por su estilo de arte ya que en todo el juego el personaje lucha contra aberraciones y deformaciones corrompidas por el poder.



Imagen 5: In game Dark Souls 3, juego de FromSoftware, 2016

A posteriori el Sekiro, otro juego de Miyazaki parecido al Dark Souls, característico por su temática japonesa, el estilo artístico, detalles en los entornos y los personajes te sumerge dentro del juego sin lugar a dudas.



Imagen 6: In game Sekiro : juego de FromSoftware, 2019.

En estos últimos referentes hemos de decir que nos han influenciado mucho en la forma de pensar, ya que han tenido un gran impacto en nosotros, no solo por la jugabilidad, sino la forma de contar la historia dan el sentido a este tipo de juegos.

Los Juegos MMORPG como “world of Warcraft” se trata de un juego masivo en línea donde los jugadores interactúan en mundo gigante, desarrollado por Blizzard Entertainment. Es el cuarto juego lanzado y establece las bases del universo de Warcraft, su fecha de salida es acerca de 2004.

Imagen 7: In game World of Warcraft, juego de 2004.

El “World of Warcraft” es, en cierto sentido para muchos el MMORPG existido, cuenta con una gran base de historias, a la que le puedes dedicar horas y horas de partidas.



Imagen 7: In game World of Warcraft, juego de 2004.

En cuanto a los artistas contemporáneos me he basado en “Asteroid” un artista digital que juega con las luces ambientales focales, el rim light en los personajes y los sus colores desaturados en toda la composición, hacen que la figura y fondo sean como una única pieza.



Imagen 8 : Ilustración de Asteroid, 20211.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Fijándonos por las salidas profesionales hemos optado por realizar concepts arts, esto se debe a que el auge del comercio va en aumento a este estilo de arte, además de que nos resultan bastantes maravillosos y bonitos, es por ello que hemos decidido hacer el arte de un videojuego, ya que la mayoría de las ilustraciones provienen durante el desarrollo.

En primer lugar, últimamente los videojuegos resultan muy fáciles de superar, (refiriéndonos solo a los de un solo jugador), por eso hemos optado por el género souls-like debido a su dificultad y exigencia la jugador y su maravillosa estética oscura.

Además un mundo con las características de un MMORPG, junto con las misiones multijugador, un sistema de desarrollo de estadísticas, normalmente relacionado con niveles y puntos de experiencia y una economía basada en la monetización y el trueque, hace que el universo cobre más vida y sea más divertido.

Todo junto hace que nuestra idea sea especial, no solo por ser un simple MMORPG, sino que no ha habido ningún tipo de juego MMORPG que se haya mezclado con un souls-like, por otro lado incorporar la estética anime hace que el juego pueda llegar a todo tipo de público, como pueden ser el Blue Protocol, es un juego masivo en línea con un estilo anime de tercera persona, o incluso el Genshin Impact, en este caso solamente MORPG, han llegado a tener bastante éxito y cada uno de ellos tienen algo especial, el Blue Protocol por lograr tener un sistema de armaduras bastante peculiar y personalizables y el Genshin por su jugabilidad en el mundo abierto.



4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

Fase 1. – Documentación:

En este apartado hemos realizado una búsqueda de referentes y hemos analizado ilustraciones y concepts arts. Nuestras referencias visuales destacan de la documentación de las ilustraciones conceptuales de los artistas de backgrounds. Concretamente de páginas web como artstation y pixiv.

Documentación histórica sobre las historias de David y Goliat, las minis historias Tawara Tōda Monogatari, la trayectoria de los Tengu, los videojuegos de FromSoftware y Hideyata Miyazaki y el artista Asteroid.

El estudio de los juegos exitosos como Genshin Impact o el Blue Protocol, juego en general con estética anime.

Fase 2. – Moodboards

En el desarrollo de Moodboards, hemos pensado que cada parte del mundo tendrá su propia estética en la cual va a destacar.



Imagen 9: MoodBoard del primer mundo, Imagen de Arstation y Pinterest.

PRIMER MUNDO:

Decidimos que el primer mundo fuera pacífico y tranquilo, como un inicio, de allí el nombre de Istharter que viene de start, por lo tanto seleccionamos una serie de imágenes que nos pudieran servir para desarrollar visualmente la apariencia de este mundo.



Imagen 10: MoodBoard del primer mundo, Imagen de Arstation y Pinterest.

SEGUNDO MUNDO: Arum, llamado así por la caída de un Dios con el mismo nombre, con su magia aún vigente y su espada clavada en la montaña.

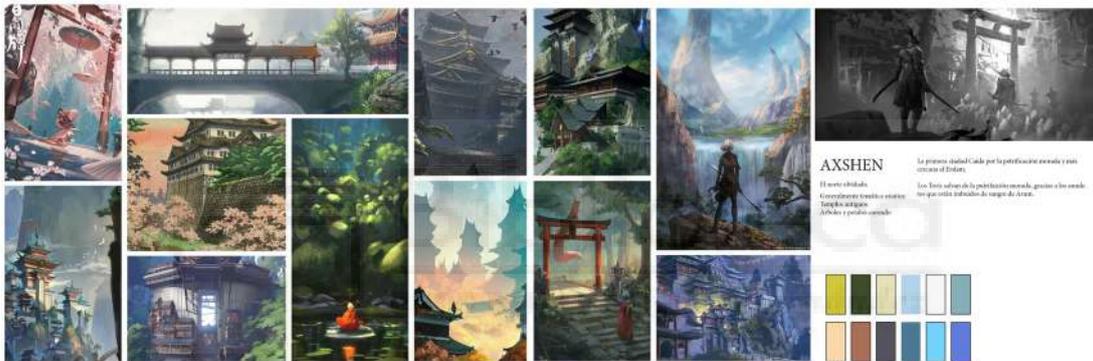


Imagen 11: MoodBoard del primer mundo, Imagen de Arstation y Pinterest.

TERCER MUNDO: Determinamos los colores, basándonos en las imágenes de los moodboards, con las características japonesas, la vegetación y los Tohrus.

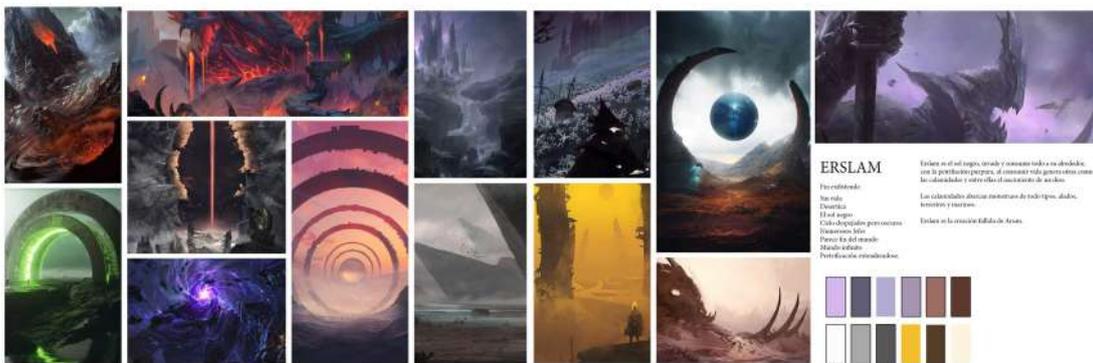


Imagen 12: MoodBoard del primer mundo, Imagen de Arstation y Pinterest.

CUARTO MUNDO: Creamos este último mundo para hacer la antología, como se puede apreciar los colores son más fríos y hay pocos toques de colores cálidos.

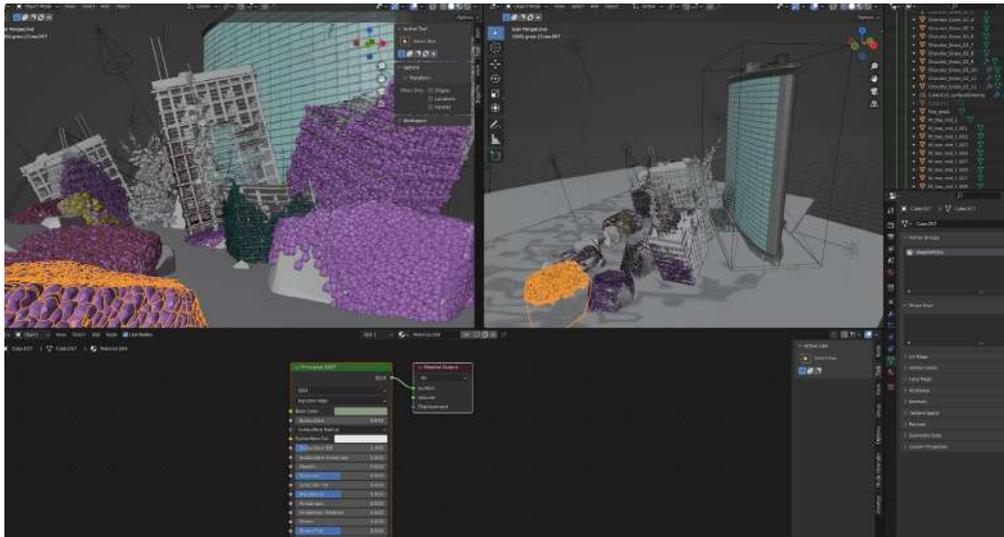
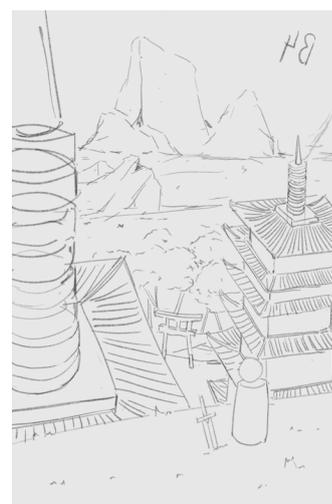


Imagen 13: Montaje en 3D, a elección de la composición, en Blender.



Imagen 14: Bocetado del primer personaje



Imagenes 15, 16, 17: Bocetos de los primeros fondos

Fase 3- Desarrollo a medida.

Desarrollamos los Thumbnails a partir de las MoodBoards, con la paleta de colores podemos elegir fácilmente los colores.

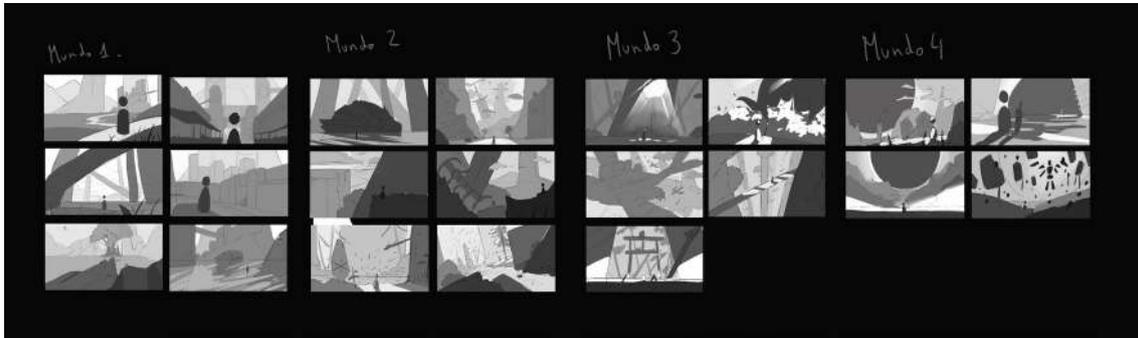


Imagen 18 : Grupo de thumbnails de fondos

Por otra parte realizamos la creación de personajes, conforme el sistema de configuración de personajes en un MMORPG, a partir de categorías, magos, asesino, caballero, domador, etc.



Fase 4- Control de Calidad

En conclusión nos hemos puesto ya en contacto a desarrollar las ilustraciones, por lo que se puede apreciar un avance de como irán quedando.



Imagen 20: En realización Ilustración Mundo 1.



Imagen 21: En realización Ilustración Mundo 2.



Imagen 25: En realización Ilustración Mundo 2.



Imagen 23: En realización Ilustración Mundo 3.



Imágen 24: En realización Ilustración Mundo 4.

Imagen 25: Seguimiento de la realización del progreso de la ilustración

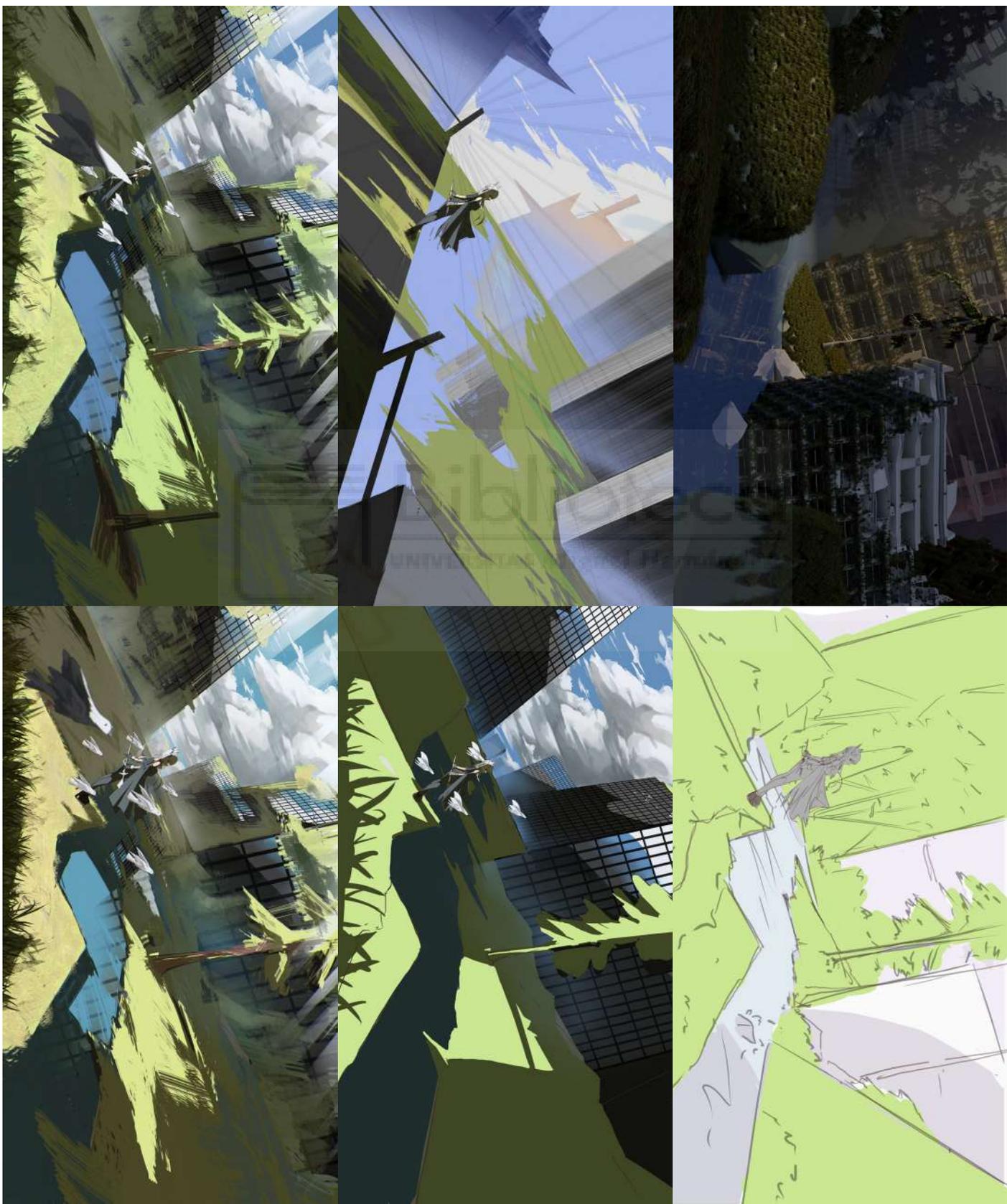
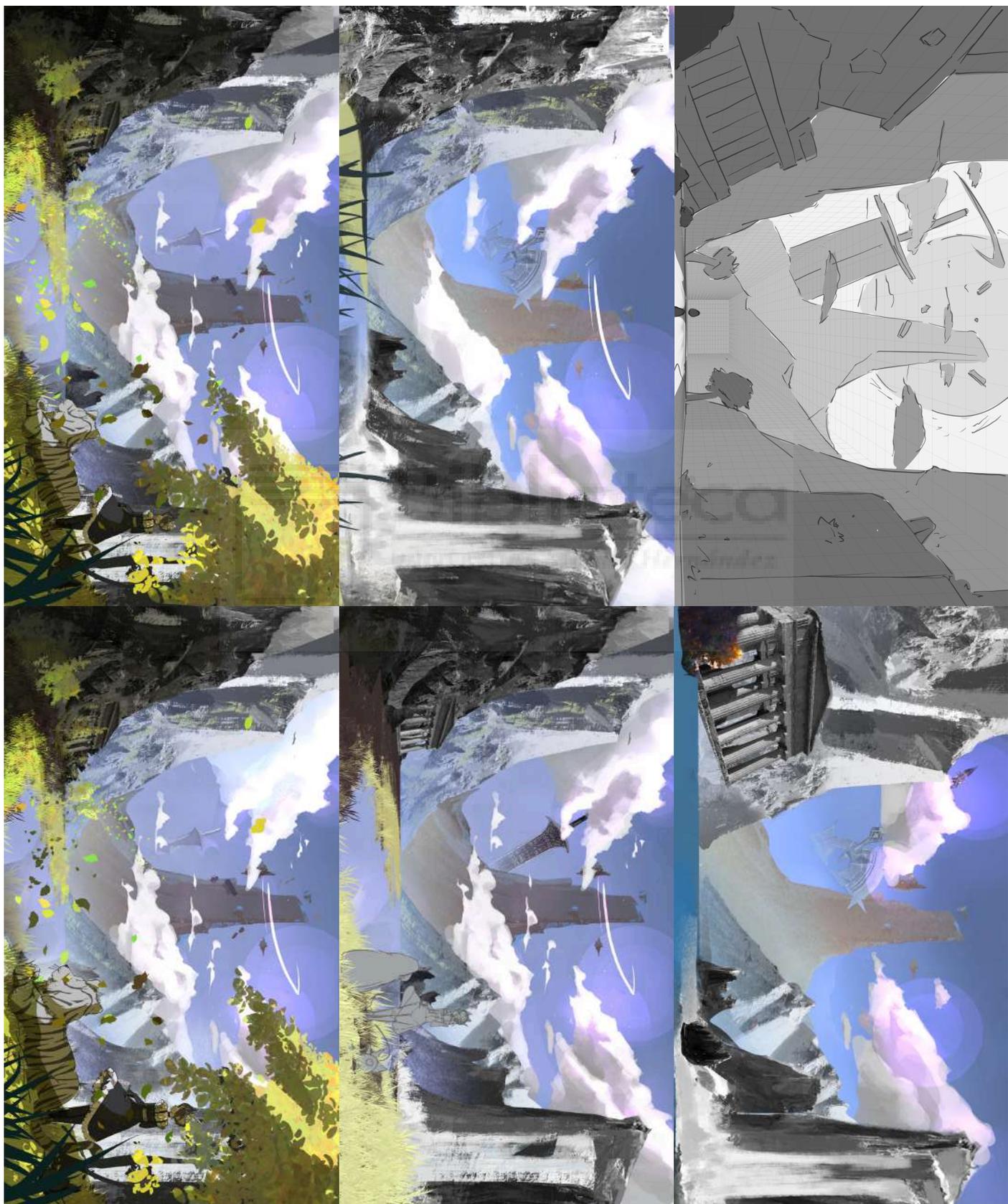


Imagen 26: Seguimiento de la realización del progreso de la ilustración



Fase 5- Memoria.

Ya terminadas las ilustraciones procedemos a recopilar y realizar la memoria del TFG.

Fase 6- Defensa.

Al finalizar la memoria procederemos a acabar el TFG.

Todas estas fases han sido a partir de la revisión y de las tutorías con el director del proyecto, para resolver las dudas y revisiones en el transcurso del Trabajo final de grado.

5, Resultados.

AL final esta serie de ilustraciones realizadas, hemos conseguido lucir los personajes con sus fondos en cuanto a la estética anime buscada, llegamos con los detalles adecuados para cada mundo y el juego de luces ha jugado un gran papel a los entornos aportando y plasmándose en el ambiente.



Imágen 27: Character Sheet Personaje 1.



Imágen 29: Character Sheet Personaje 2.



Imágen 30: Character Sheet Personaje 3.



Imágen 31: Final 1



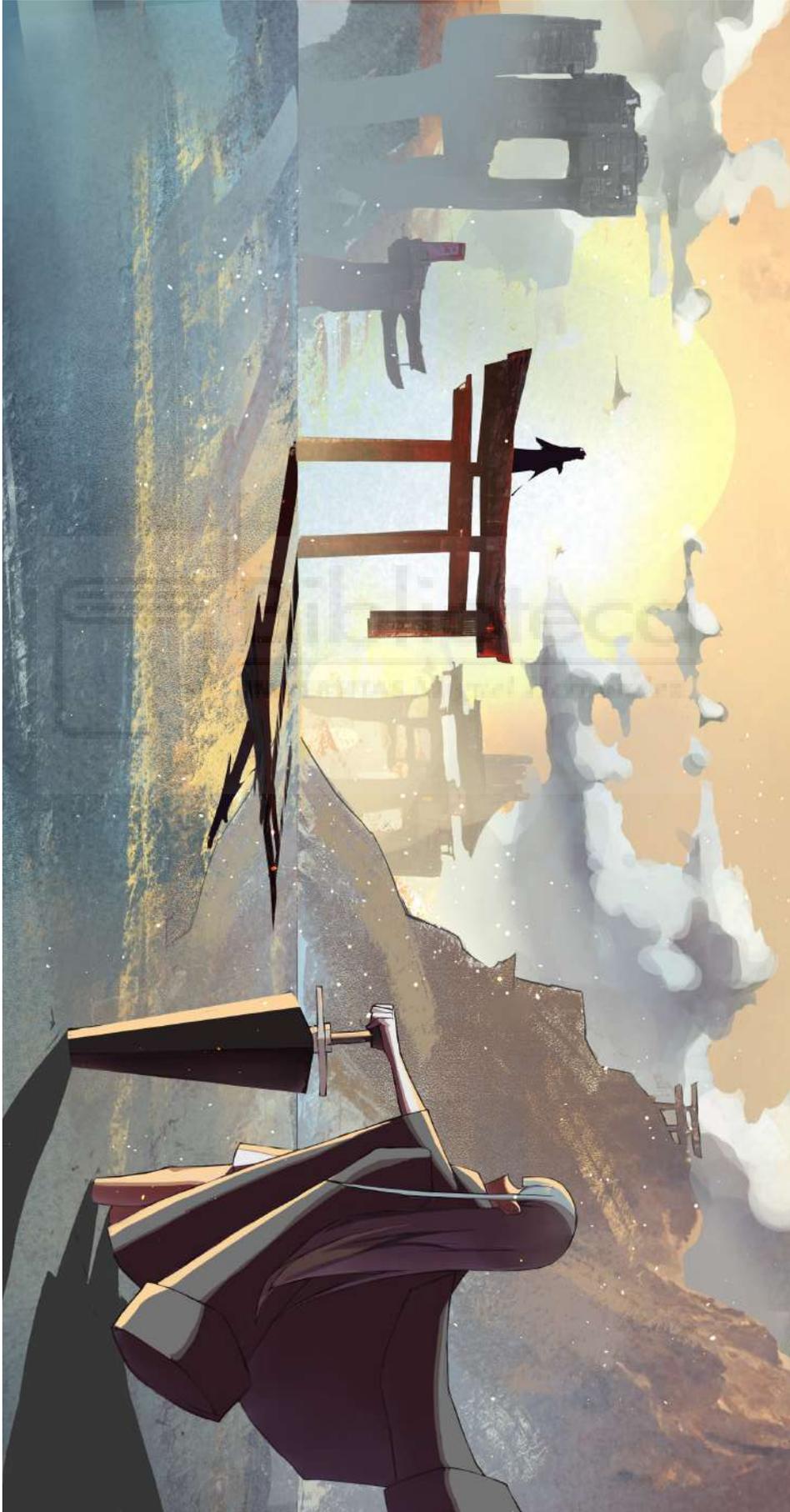
Imágen 32 : Final 2



Imágen 33 : Final 3



Imágen 33 : Final 3



6. Bibliografía

Illustration 2017. Editorial.

Illustration 2018

Illustration 2019

Illustration 2020

Illustration 2021

Visions 2021 Illustrators Book

Casas con historias arte de Seiji Yoshida

Dive To Monster Hunter World

Referencias Web:

https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-06-23/la-verdadera-historia-de-david-y-goliath-te-hara-replantear-te-todo-lo-que-sabias-sobre-el-poder_148584/

https://hmong.es/wiki/Tawara_T%C5%8Dda_Monogatari

<https://japon-secreto.com/los-demonios-tengu/>

<https://es.bandainamcoent.eu/dark-souls/dark-souls>

https://as.com/meristation/2019/03/26/noticias/1553583391_370511.html

<https://pressover.news/articulos/que-es-realmente-un-soulslike/>

https://worldofwarcraft.com/es-es/start?utm_source=6372051&utm_medium=Paid&utm_content=336711132&utm_campaign=BLZ_27602898&dclid=CLPxvuSinPgCFcVqGwodNBsMGw

https://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

<https://www.significados.com/mmorpg/>

Artistas:

https://twitter.com/asteroid_ill/media?t=YHM1msmd1RcTp8cfg7-uvw&s=09

<https://twitter.com/akiya1996>

