

tf g

memoria

bellas artes

2019- 2020



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Arte conceptual para videojuego: Dawn of the Fallen.

ESTUDIANTE: Mar Alarcón Arbona

DIRECTOR/A: José Luis Maravall Llagaria

PALABRAS CLAVE: Arte conceptual, Diseño, Ilustración digital, Videojuego, Rol.

RESUMEN: Creación y diseño de cinco personajes para un proyecto de videojuego *RPG* del que somos responsables tanto de la idea original y guion como del aspecto gráfico, poniendo en práctica el mismo proceso de trabajo utilizado por los artistas conceptuales profesionales.

Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4	-	4
2. Referentes	5	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	9
4. Proceso de Producción	10	-	13
5. Resultados	14	-	18
6. Bibliografía	19	-	19

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Nuestro Trabajo Fin de Grado se enfoca principalmente en el arte conceptual para su futura aplicación, en este caso, a un videojuego de rol de acción, más conocidos como *ARPG*.

Dadas las limitaciones del Trabajo Final de Grado, es imposible encargarse de todo el apartado visual que necesitaría realmente un videojuego de estas magnitudes, por ello hemos decidido acortar esta propuesta al desarrollo de cinco personajes relevantes para la historia.

El título escogido para el videojuego es *Dawn of the Fallen*, y entraría en el género de los juegos de rol de acción y *sandbox*, también conocidos como *ARPG* de mundo abierto.

Los juegos de rol o *RPG* se caracterizan por ser videojuegos donde el jugador controla un personaje carismático inmerso en un detallado mundo, con sus propias regiones y civilizaciones, creando una gran cantidad de interacciones posibles entre el jugador y su entorno.

Por otro lado, el término *sandbox* hace referencia a un subgénero dentro de los videojuegos, también conocido como juegos no lineales. Presentan al jugador diferentes maneras de completar una misma acción, aportando muchísima más libertad y sensación de control sobre las decisiones de nuestro personaje. Las decisiones que tomemos afectan tanto a la relación de nuestro personaje con los personajes del entorno como al desarrollo de la historia. Estos juegos se caracterizan también por tener un mundo abierto, es decir, un mapa por dónde el jugador puede explorar libremente y decidir el orden en que quiere o no, hacer ciertas acciones. Para conseguir una mejor inmersión del jugador, no sólo hay que dar importancia al entorno, sino a cada personaje no jugable (*non-playable character* o *NPC* en inglés) con el que pueda interactuar, ya que estos *NPCs* deben estar dotados de cierta profundidad que los haga más realistas y verosímiles.

La decisión de escoger estas características para nuestro Trabajo Fin de Grado supone crear un reto para nuestra imaginación y creatividad, teniendo que desarrollar primero toda una narrativa y, posteriormente, crear unos diseños que se adecúen a esta siguiendo el procedimiento típico del arte conceptual o *concept art*.

Primero se prueban distintos diseños, realizando una gran cantidad de bocetos que luego se seleccionan y refinan en etapas, reduciendo la cantidad de opciones hasta llegar al resultado final. Con esto, conseguimos adentrarnos en la ilustración digital volcando todos los conocimientos adquiridos en este Grado de Bellas Artes para así trabajar en la búsqueda de un estilo propio y creación de material para un futuro portfolio.

Objetivos:

- Trabajar nuestras habilidades y capacidad dentro de la ilustración digital.
- Conocer y aprender la metodología empleada dentro del mundo del *concept art*.
- Estudiar y practicar el coloreado digital para ser capaces de reflejar los materiales de nuestros diseños.
- Realizar 5 ilustraciones donde se refleje el diseño final de 5 personajes distintos dentro del mismo universo de fantasía.
- Crear un universo ficticio extenso con el que poder seguir trabajando posteriormente para la creación de un portfolio personal.

2. REFERENTES

Desde el punto de vista de las mecánicas del juego, algunos de los referentes más directos serían videojuegos como la quinta entrega perteneciente a la saga de ARPGs de mundo abierto desarrollado por Bethesda, *The Elder Scrolls V: Skyrim*; o juegos de otras sagas como la saga de videojuegos de rol y acción desarrollados por BioWare: *Dragon Age*.



(Fig.1) Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011.

Estos videojuegos suponen un gran referente tanto en la jugabilidad y mecánicas que nos gustaría aportar en nuestro videojuego, como en el género, el estilo narrativo y la ambientación de estos que nos sumergen en un mundo de alta fantasía y acción.

Otro videojuego que vale la pena mencionar como referente, aunque no por su género o jugabilidad, sino por la calidad de sus diseños y la gran cantidad de artistas que trabajan en estos es *World Of Warcraft*.

Siendo el juego multijugador de rol más jugado del mundo, cuenta con cientos de diseños de armaduras y armas con los que el jugador puede equiparse, además de decenas de entornos y personajes no-jugables que dan forma y vida a la historia que se narra en el juego.

En su libro *The Art of World of Warcraft*, recopila este increíble material gráfico, mostrando la importancia y la calidad de estas ilustraciones conceptuales. Es un referente fundamental para el diseño de las armas y armaduras que hemos querido aplicar en nuestro proyecto.



(Fig.2) Imágenes promocionales de las expansiones de *World of Warcraft: Battle for Azeroth*, Blizzard Entertainment. (2018) donde se aprecia la calidad y distinción en los diseños de sus personajes.

Si hablamos del origen de esta idea y la historia de los personajes, habría que mencionar como referente clave al escritor de fantasía y ciencia ficción Steve Rune Lundin, más conocido por su seudónimo Steve Erikson. Su obra más importante es la saga conocida como *El Mundo de Malaz*, compuesta por un total de diez novelas.

El mundo de Malaz fue diseñado originalmente por Steven Erikson y un compañero suyo como escenario para juegos de rol de mesa, y el primer libro de la saga, *Los jardines de la Luna*, comenzó como un guión de película que finalmente evolucionó hasta ser una novela.

La ambientación, historia, y sobretodo, comportamiento de los personajes de esta novela es un referente directo para los personajes que hemos querido crear en este videojuego, sirviendonos para la creación del universo e historia que sucede en *Dawn of the Fallen*.

Por último, otros referentes importantes, cuya aportación en este proyecto es sobretodo el servir como inspiración y objetivo de lo que nos gustaría conseguir en un futuro como artistas son algunos ilustradores contemporáneos que están trabajando actualmente en esta industria del arte conceptual para videojuegos.



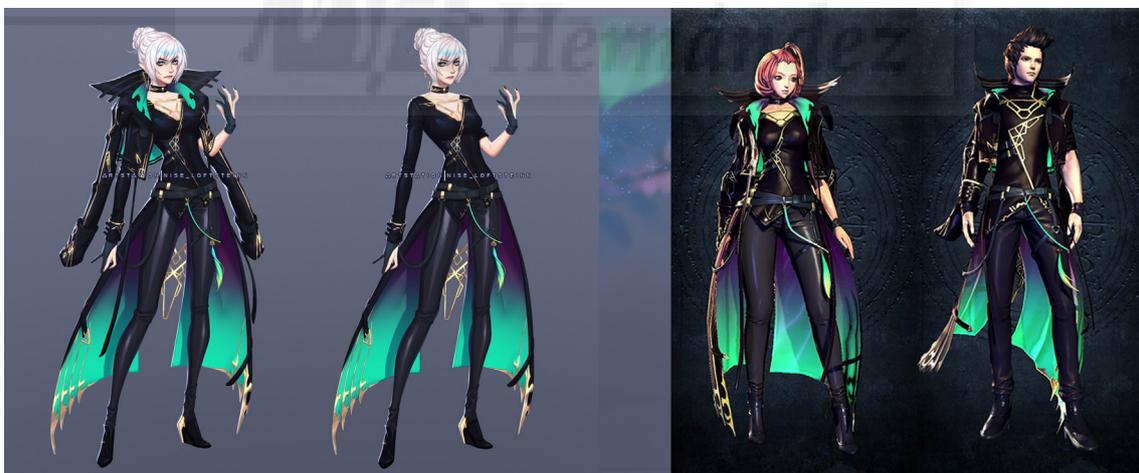
(Fig.3) Richard Carey, Concept Art para Games Workshop Limited, 2017

Richard Carey, artista británico que actualmente reside en Tokio, es un artista que ha trabajado en distintos juegos triple A, es decir, juegos distribuidos y producidos por marcas muy importantes con un marketing y desarrollo de alto presupuesto. Es un gran referente dentro del diseño de personajes y criaturas para videojuegos, pero sobretodo nos interesa la línea que utiliza y el uso del color, con armonías de colores que nos sirven como inspiración para nuestros propios diseños.



(Fig.4) Comparativa de hoja de personaje (superior) con cómo se vería dentro del juego (inferior) el diseño de TB Choi para uno de los personajes de *League of Legends*.

TB Choi, artista coreana que destaca por la gran variedad de estilos que consigue en sus ilustraciones. Ha trabajado como diseñadora de personajes y concept artists en videojuegos tan conocidos como *League of Legends*, de Riot Games.



(Fig.5) Comparativa de hoja de personaje (izq) con la aplicación del diseño final del traje dentro del juego *Blade and Soul*.

Cristina, conocida en las redes sociales como Nise Lofsteinn es una ilustradora Española que actualmente trabaja como *freelance*. Aun con su corta trayectoria como artista, ha conseguido que algunos de sus diseños aparezcan en juegos como *Blade and Soul*, un videojuego de rol multijugador coreano desarrollado por la compañía Team Bloodlust.

Su estilo, tanto en el dibujo como la forma de colorear, ha sido un gran referente en la búsqueda de un estilo propio con el que ilustrar los personajes de *Dawn of the Fallen*.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Actualmente, la industria de los videojuegos está considerada una de las más potentes a nivel global, habiendo superado en estos últimos años industrias como la del cine. Son un producto relativamente moderno que bebe de de otras disciplinas anteriores, como la literatura, la ilustración, el cine, el diseño o la fotografía. Es indispensable pues, valorar la posibilidad de introducirse en este mundo una vez finalicemos nuestra etapa de formación académica.

Aunque el diseño conceptual es algo que también se utiliza en escenografía y en el cine, la pasión por los videojuegos y las oportunidades que están trayendo los avances tecnológicos y las últimas novedades en motores para videojuegos, son factores que nos han hecho inclinarnos por esta rama. Es un campo de constante producción y desarrollo, con millones de clientes al año y cuyo apartado visual va siempre a necesitar nuevos profesionales, ya sea para videojuegos enfocados a consolas, como los dedicados a realidad virtual o plataformas como los móviles y las tablets. Poner a prueba nuestras capacidades como artistas en este entorno es lo que hemos buscado durante el período de trabajo en este proyecto final de carrera.

Este TFG, como su propio nombre indica, es el último proyecto que realizamos antes de abandonar los estudios y aventurarnos en el mundo laboral, por lo que consideramos muy beneficioso aprovechar esta oportunidad para poner a prueba nuestras capacidades como ilustradores digitales y diseñadores, pudiendo así finalizar este viaje con un trabajo que nos permita comenzar a crear nuestro propio portfolio y seguir trabajando para alcanzar las metas que nos hemos propuesto, valorando tras esta experiencia, nuestros puntos fuertes y débiles para poder mejorarlos.

Dawn of the Fallen es un ambicioso proyecto personal cuyo objetivo final no es convertirse en un producto videolúdico, sino servir de base e inspiración para crear un universo de fantasía propio con el que poder seguir trabajando y ejercitando nuestra imaginación y habilidades de dibujo. Las ilustraciones finales que hemos conseguido pretenden formar parte de un futuro portfolio donde se muestren nuestras habilidades y capacidades como artistas conceptuales.

4. PROCESO DE TRABAJO

El proceso de trabajo se ha dividido en varias fases, siguiendo el procedimiento típico que se utiliza dentro del *concept art* para el diseño de personajes.

Al tratarse de un proyecto personal en el que no sólo nos encargamos del apartado visual, sino de la creación de una historia, guion y demás factores que afectan al videojuego, también hay que tener en cuenta el tiempo dedicado a ello dentro de este proceso.

Primera fase: Documentación y búsqueda de la idea.

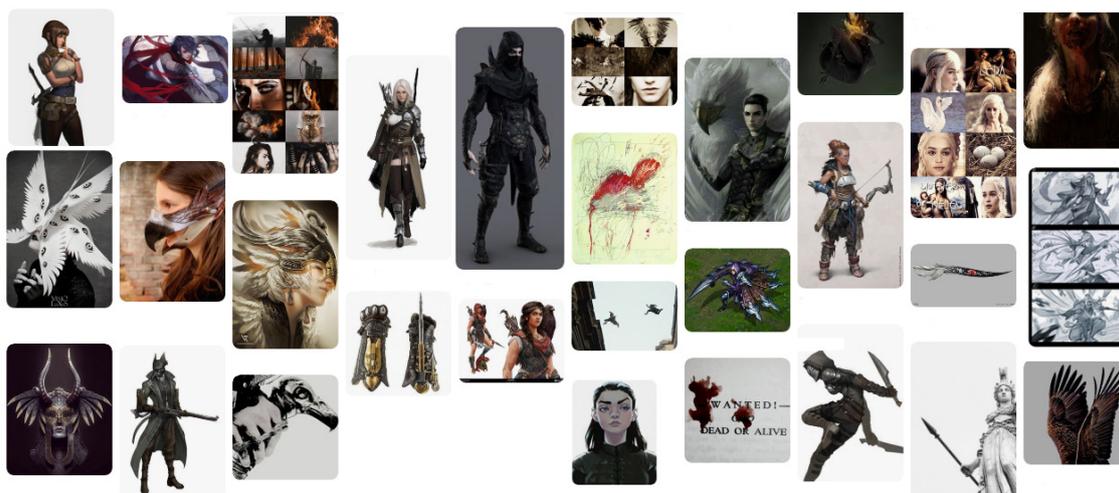
Barajamos todas las opciones, buscando a través de nuestros intereses y referentes personales una idea que nos convenza para este proyecto. Aunque parezca algo sencillo, es probablemente una de las fases más extensas.

Buscamos referentes, definimos qué queremos hacer y cómo queremos hacerlo. Poco a poco, encauzamos el proyecto hacia una temática y una idea concretas.

Observar a través de las redes sociales artistas contemporáneos que están dentro de esta industria y fijarnos en los libros de arte o *artbooks* que publican empresas de videojuego, productoras de cine o estudios de animación que nos interesen, es también una muy buena forma de encontrar ideas y elementos clave que puedan servirnos más adelante en nuestro proceso de diseño. Ninguna idea surge de la nada, así que necesitaremos una amplia biblioteca visual para comenzar nuestro proyecto.

Una vez hecho esto, comenzamos a definir los personajes que queremos incluir en este Trabajo Fin de Grado. Para ello, decidimos realizar un *moodboard* de cada uno de los personajes: cuatro en total.

Estos *moodboards* o “muros de inspiración” en castellano, es una fase por la que pasa cualquier proyecto de creación. Consiste en crear un *collage* con imágenes y elementos que consideremos importantes para nuestro diseño por alguna razón; quizá una textura, una gama de colores, un arquetipo de personaje... El *moodboard* nos servirá como guía visual para la creación de nuestro propio diseño.



(Fig.6) Moodboard creado para el personaje protagonista de *Dawn of the Fallen*, llamado Leda. Imágenes recogidas de la web.

Segunda fase: Primeros bocetos. Los *thumbnails*.

Siguiendo las fases del *concept art*, descubrimos la importancia de la realización de bocetos rápidos donde plasmemos las formas, proporciones y características más destacables que definan nuestro personaje a primera vista.

En esta fase no nos centramos en los detalles ni los colores, sino en realizar tantas miniaturas como consideremos necesarias para explorar todas las posibilidades que puede tener un diseño de un mismo personaje.

Gracias a las características e ideas que nos había aportado toda la documentación previa y la creación de los respectivos *moodboards*, creamos una pequeña lista de factores indispensables que queríamos transmitir con cada personaje. Por ejemplo, para la protagonista seleccionamos varias palabras o conceptos clave que queremos transmitir en su diseño: *joven, ágil, sería, cuervo, venganza y pícara* - haciendo referencia a una de las clases típicas dentro de los juegos de rol.

Hicimos un total de 10 *thumbnails* por cada personaje, y poco a poco, fuimos refinando los bocetos que más nos gustaban hasta llegar al resultado final. En total, realizamos 50 *thumbnails* de los cuales seleccionamos 5, uno por cada personaje.



(Fig.7) *Thumbnail*s creados para el personaje principal de Dawn of the Fallen (sup.) y para un personaje secundario (inf.)

Tercera fase: Refinamiento de los bocetos y pruebas de color.

Con la historia del personaje, sus características y su diseño ya claros en nuestra mente, seguimos trabajando apoyándonos en el moodboard y el thumbnail escogido como final.

En esta fase, nos dedicamos a refinar el boceto escogido, entrando ahora en detalles como la cara, el pelo, los complementos, el arma que utilizará...

Al tratarse de un videojuego con temática fantástica medieval, decidimos añadir también unos símbolos o logos que definirán las facciones, reinos o gremios a los que pertenece el personaje. La inclusión de estos logos en estandartes, ropajes, o demás, es una fase que no se incluye dentro de este proyecto debido a las restricciones de tiempo, pero sí que nos resultó interesante dejar algunos de los símbolos más importantes ya hechos, como son el del gremio al que pertenece nuestra protagonista o el símbolo que representa uno de los Reinos que conforman este universo.

Una vez hemos realizado las modificaciones finales y tenemos un boceto final sobre el que podemos trabajar, nos centramos en la realización del entintado, más conocido dentro de la ilustración digital como *lineart*.

Una vez finalizado el *lineart*, es hora de explorar las diferentes posibilidades y combinaciones de color que mejor encajen con nuestro personaje. Al igual que con los thumbnails, en esta fase realizamos tantas pruebas y variaciones como consideremos oportunas.

Una vez tengamos claros qué colores queremos usar y dónde los queremos usar, es hora de pasar a la última fase.



(Fig.8) Pruebas de color para el personaje principal.

Cuarta fase: Sombreado y cartas de personaje.

Las cartas de personaje, más conocidas como *character sheet*, es el resultado final de todo este proceso de creación y diseño. Aquí plasmamos las características más importantes para que quede claro qué define a cada personaje. La forma de su cuerpo, su peinado, su forma de vestir y cualquier detalle que consideremos importante.

En esta fase dedicamos tiempo al coloreado y sombreado del diseño final, tratando de conseguir el efecto de las distintas texturas y materiales. Aquí volcamos todo nuestro conocimiento sobre pintura, tanto tradicional como digital; el uso de color, los modos de fusión de las capas, la combinación de tintas planas y degradados... Aunque el diseño queda claro con los colores planos, lo que tratamos de conseguir es dotar de una mayor profundidad las ilustraciones finales de nuestros personajes.



(Fig.9) Fases del diseño de un personaje para Dawn of the Fallen,

RESUMEN PROCESO COMPLETO DE DISEÑO PARA UN PERSONAJE.

A. *Thumbnails.*

B. Pruebas para decidir el peinado del personaje.

C. Distintas pruebas de color sobre el diseño final escogido.

D. Proceso de dibujo de la ilustración final. Boceto, entintado o *lineart* y aplicación de los colores finales escogidos.

E. Coloreado final, añadiendo sombras, luces y texturas. Se añaden también complementos importantes del diseño del personaje, como es el logo de su facción (e.1), su arma (e.2) o un detalle de la armadura (e.3)

5. RESULTADOS FINALES



NIGHTINGALE



Diseño final de la protagonista de *Dawn of the Fallen*, Leda. (2020)



REALMS OF ICHYROS





REALMS OF ICHYROS





THIEF MARK



Diseño final de un personaje secundario de *Dawn of the Fallen*; Snake. (2020)



MAGICIANS GUILD OF NIRN



Diseño final de un personaje secundario de *Dawn of the Fallen*, Alom. (2020)

6. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA:

Allcock, Chris (2019): *The Art of Borderlans 3*. Ed. Insight Editions. EEUU.

Blizzard Entertainment (2015): *The Art of World of Warcraft*. Ed. Panini. Módena.

Carter, Daniel; Courtney Michael (2004) *Anatomía para el artista*. Ed. Parragon. In glaterra.

Erikson, Steven (1999): *Malaz: El libro de los caídos I; Los jardines de la Luna*. Ed. La factoría de ideas. Madrid.

LUDOGRAFÍA:

BioWare (2014): *Dragon Age: Inquisition*. Ed. Electronic Arts.

Chilton, Tom; Pardo, Rob; Kaplan, Jeff (2004): *World Of Warcraft*. Ed. Blizzard Entertainment.

Garfield, Richard (1993): *Magic the Gathering*. Ed. Wizards of the Coast. EE.UU

Gygax, Gary; Arneson, Dave (1974) *Dungeons & Dragons*. Ed. Tactical Studies Rules. EE.UU.

Howard, Todd; Lafferty Craig (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Ed. Bethesda Games Studio

WEBGRAFÍA:

Caurin, Juanma (2019) "Sandbox. ¿Qué significa?" [en línea] URL: <https://www.geekno.com/glosario/sandbox> [última consulta 11/06/2020]

Fanbyte.(2006) "Base de datos" [en línea] URL: <https://es.wowhead.com/database> [última consulta 11/06/2020]

Moa, Hato (2014) "Hand Reference" [en línea] URL: <http://hatoking.com/journal/4352.html> [última consulta 11/06/2020]