

tf g

memoria

bellas artes

2019- 2020



TÍTULO: Braidytale

ESTUDIANTE: Schwedler, Ricardo Juan

DIRECTOR/A: Maravall Llagaria, José Luis



PALABRAS CLAVE: Ilustración, Concept Art, Videojuego, Fantasía, Diseño

RESUMEN: Este TFG tiene como propuesta la creación de una serie de ilustraciones de personajes que conforman el apartado gráfico de un videojuego de género de aventura y exploración, con estética Cel Shading, donde la temática principal es la fantasía. Como resultados buscamos el diseño de 6 personajes.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	1 - 1
2. Referentes	2 - 5
3. Justificación de la propuesta	6 - 6
4. Proceso de Producción	7 - 9
5. Resultados	10 - 18
6. Bibliografía	19 - 19

1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

El trabajo final de grado que presentamos se ha orientado al diseño de personajes para la trama de un videojuego perteneciente al género de aventuras y exploración, conocido comúnmente en la jerga de los jugadores de videojuegos como género "Metroidvania".

El videojuego, del que somos responsables de su idea original, guión y orientación artística, tiene prevista su publicación, pero las limitaciones del Trabajo de Final de Grado han hecho necesario acortar esta propuesta por lo que nos hemos dedicado exclusivamente en seis diseños de personajes con gran relevancia temática para la historia.

El título del videojuego es Braidytale, y está ambientado en un mundo fantástico, con gran variedad de personajes y localizaciones lo cual se ha transmitido en los diferentes diseños que hemos creado.

En cuanto al género del que trataría el videojuego, el término "Metroidvania" es el que mejor lo describe; es un subgénero de los videojuegos de aventura y exploración. El término es un acrónimo de la serie de juegos Metroid y Castlevania. Los juegos de Metroidvania utilizan un diseño y una mecánica de juego similares a los juegos de estas dos series que recompensan la exploración a través de un gran mapa interconectado, y es una de las razones por la cual nos interesó este tipo de juego para el diseño de personajes, ya que al tener mapas de tamaño tan considerable dan una verdadera sensación de que el jugador se encuentra en un mundo que está vivo y en el que sus habitantes son todos únicos e importantes.

Desde un punto de vista gráfico, se ha utilizado un método de coloreado conocido como el Cel Shading, este término origina de un tipo de renderizado no foto realista diseñado para hacer que los gráficos para modelos 3D parezcan planos usando menos color de sombreado. A pesar de ser originario de programas de ordenador, este estilo es muy popular en animación tradicional, sobre todo en medios como la animación japonesa, también conocida como anime.

Nuestro objetivo con este proyecto es la creación de personajes temáticamente variados y a través de esto, la evaluación de el tiempo necesario para la creación de personajes de cara a ser un concept artist posteriormente.

OBJETIVOS

- Analizar referentes relacionados con nuestro proyecto.
- Realizar ilustraciones digitales de seis personajes drásticamente distintos entre sí.
- Conocer y estudiar el proceso de diseño de personajes profesional.
- Analizar el efecto del color y la forma en los personajes.
- Analizar el estilo de coloreado "Cel Shading".

2.REFERENTES

2.1 Género Metroidvania

Unos de los referentes principales de este proyecto son los videojuegos del género Metroidvania; los juegos de Metroidvania incluyen una integración más estrecha de la historia y el diseño de niveles, un diseño cuidadoso de niveles que fomentan la exploración, y un medio para que el jugador se involucre más en su personaje y en los habitantes del mundo que exploran. Aunque se popularizó en las consolas durante la década de 1990, el género experimentó un resurgimiento a partir de la década de 2000 debido a una serie de juegos elogiados por la crítica y desarrollados independientemente, uno de ellos siendo nuestro siguiente referente.



Figura 1: Metroid (Nintendo 1986) Fuente: <https://www.dkoldies.com/blog/why-were-there-two-versions-of-metroid-for-the-nes/> [Consulta: 20/4/2020]



Figura 2: Castlevania Symphony of the night (Konami 1997) Fuente: https://castlevania.fandom.com/es/wiki/Castlevania:_Symphony_of_the_Night [Consulta: 20/4/2020]

2.2 The Legend of Zelda

Tanto *The Legend of Zelda: Wind Waker* como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* desarrollados y publicados por Nintendo, son videojuegos visualmente atractivos, utilizando y sacando el máximo potencial al efecto del Cel Shading.



Figura 3: The legend of Zelda: Wind Waker (Nintendo, 2002).

Fuente: <https://www.nintendo.es/Juegos/Nintendo-GameCube/The-Legend-of-Zelda-The-Wind-Waker-269039.html/> [consulta: 20/4/2020]

El estilo artístico de Cel Shading de *Wind Waker* utiliza iluminación en tiempo real y efectos como el desenfoque de profundidad de campo, haciendo que el juego se vea estilísticamente similar a una caricatura y lo diferencie drásticamente de otros juegos de la serie, ocurriendo lo mismo con *Breath of the Wild*, que aunque utiliza este estilo de sombreado, tiene un aspecto un poco más realista ya que abandona las proporciones caricaturescas por unas más realistas. Así mismo, ambos juegos son de mundo abierto, lo que permite la libre exploración del mundo y la interacción con los personajes de este, pudiendo encontrar diferentes culturas, enemigos y objetos completamente distintos dependiendo de que áreas se decidan explorar, esto al mismo tiempo crea un interés por parte del jugador por las nuevas zonas que visita y los personajes que conoce.

2.3 BASTION

Bastion es un videojuego de acción y rol desarrollado por el desarrollador independiente Supergiant Games y publicado originalmente en 2011 por Warner Bros. Interactive Entertainment.

Bastion trata sobre un mundo post apocalíptico, en el que el protagonista tiene su pequeña isla flotante que va expandiendo a medida que progresa en el juego. Mientras que este juego es más lineal que algunos de los otros discutidos anteriormente, sigue haciendo que el jugador se interese por su entorno y los personajes con los que interactúa mientras explora un mundo con muchas zonas drásticamente distintas.

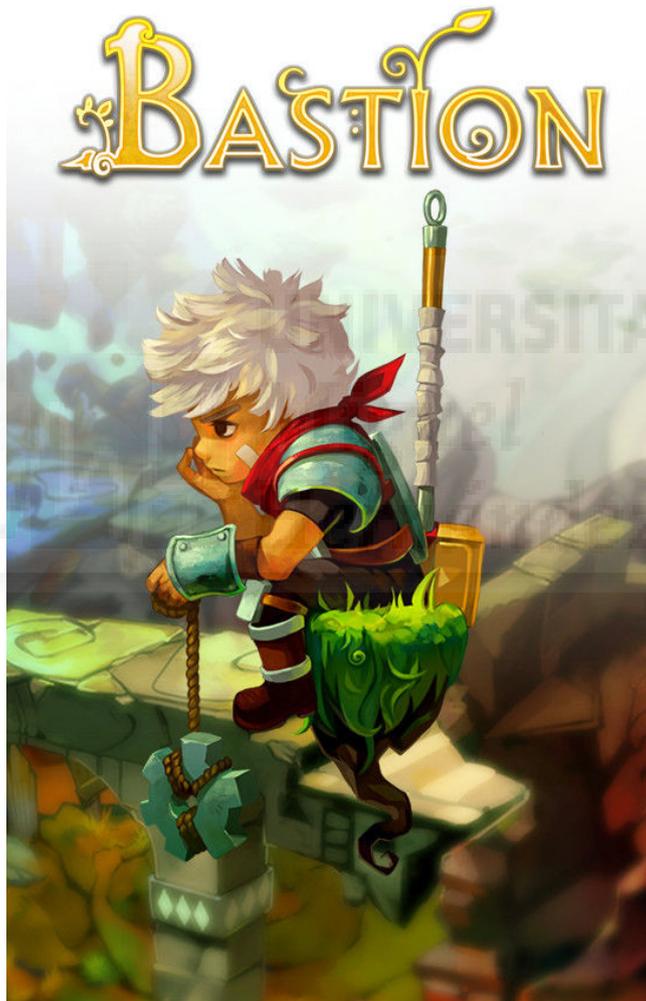


Figura 4: Bastion (Supergiant Games, 2011).

Fuente: <https://www.mobygames.com/game/bastion/cover-art/gameCoverId,503617/> [consulta: 20/04/2020]

El estilo artístico, desarrollado por Jen Zee fue enfocado para expresar la belleza en un paisaje postapocalíptico. El estilo pintado a mano tenía la intención de suavizar la nitidez que veía como típica en los juegos isométricos y las representaciones incoloras y duras de los paisajes más devastados. Zee se inspiró en los paisajes de pixel art de los juegos isométricos japoneses.

2.4 Okami

Okami es un videojuego de acción y aventura desarrollado por Clover Studio y publicado por Capcom. Fue lanzado para PlayStation 2 en 2006.

Okami es un videojuego que muchos consideran que estéticamente no envejece. Es considerado por mucha gente como perfecto ejemplo de “estilo antes que gráficos” en los videojuegos e incluso aplicable a otros tipos de media, como la animación o el cine.



Figura 5: *Okami* (Capcom, 2006).

Fuente: <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-okami-hd-remasterizado-ps4-xbox-one-179116> [consulta: 20/04/2020]

Toda su estética está inspirada en la acuarela japonesa y el arte de tallado en madera en el estilo Ukiyo-e y pinturas de lavado de tinta sumi-e. A través del uso del Cel Shading consigue capturar una sensación de fluidez y movimiento.

Lo más sorprendente de este videojuego es el como nació debido a las limitaciones que el equipo tuvo al ser negado el uso de foto realismo para este proyecto. Demostrando como a pesar de tener recursos limitados, con una buena dirección artística, se puede crear mucho con muy poco.

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El motivo de nuestro proyecto se debe a nuestra pasión por los videojuegos tanto como un modo de entretenimiento, como uno de arte, como uno de deporte y como un modo de contar una historia. Este medio, aunque joven en comparación a otros como el arte clásico y los deportes tradicionales, ha estado presente con nosotros desde una edad muy temprana, y es gracias a ello que tenemos la curiosidad y la voluntad de estudiar y aprender los diferentes procesos detrás del medio videolúdico.

Nuestra pasión es el diseño de personajes, como afectan estos tanto a la producción y a la jugabilidad, la exploración de distintos diseños, la búsqueda de soluciones a estos para adaptarlos a la temática del proyecto actual, siendo modificados o descartados completamente dependiendo de la jugabilidad que se quiera alcanzar o la historia que se quiera contar.

Braidytale (Schwedler Ricardo, 2020) es un proyecto profesional de videojuego de género Metroidvania, en el que hemos utilizado lo que hemos aprendido en nuestra carrera para comenzar su producción y que planeamos concluir una vez tengamos terminados nuestros estudios en la UMH. Mientras que en cuanto a cuestiones como la jugabilidad no han sido discutidas muy profundamente todavía, hemos querido cementar el tono artístico que seguiremos con el resto de personajes a través de nuestro Trabajo de Fin de Grado, habiendo explorado en su producción una gran variedad de diseños de personaje tanto para nuestro personaje principal, llamada Braidy, como para los personajes secundarios y los enemigos, a base de esto hemos decidido que nuestro estilo deberá ser uno con colores vibrantes y con siluetas de personajes que los permitan ser fácilmente reconocibles, para crear una sensación de individualidad y fácil reconocimiento de los personajes.

Podemos ver ejemplos de notorios juegos que convierten su estilo de juego no solo en un elemento visual, si no en parte de lo que convierte a el juego en lo que es, como con *Jet Set Radio* (Sega, 2000) *The Legend of Zelda: Wind Waker* (Nintendo, 2002), *Viewtiful Joe* (Capcom, 2003), *Okami* (Capcom, 2006) entre muchos otros que nos han inspirado a la hora de trabajar tanto en *Braidytale* como en nuestro TFG.

Además de nuestra pasión por el tema, como último objetivo queremos dar el siguiente paso para comenzar a formar parte de este mundo tan grande que es el de los videojuegos y que actualmente se encuentra en su apogeo, debido a ésto, hemos puesto a prueba todos los conocimientos que hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra carrera y los hemos aplicado a nuestro Trabajo de Fin de grado, sirviéndonos también este proceso como una autocrítica de nuestro trabajo para poder seguir mejorando y creciendo como artistas, ayudándonos así a ver nuestros puntos más y menos fuertes, lo cual nos ayudará a encontrar nuestro lugar en un sector al que mejor nos podamos adaptar.

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1 Documentación

Búsqueda exhaustiva de imágenes y otros referentes sobre videojuegos Metroidvania y de videojuegos con estética Cel Shading. Análisis de sus historias y características de personajes. Creación de moodboards (o “tabla de estado de ánimo” literalmente traducido al español) para cada personaje. Un moodboard es un tipo de presentación visual o un collage que consiste en imágenes, texto y muestras de objetos (o en nuestro caso, personajes) en una composición. Esto nos ayuda a definir nuestras ideas, teniendo todos los referentes que nos inspiran juntos en un mismo sitio de forma visual y que puede ir expandiéndose a medida que vamos encontrando más referentes útiles para nuestro proyecto.

4.2 Conceptos de los personajes

A través de los moodboards definimos los tipos de personaje que queremos crear, en nuestro caso, decidimos crear a la protagonista Braidy, una joven aventurera, a su compañera, una pequeña goblin, a un mercader cuestionable, y a tres enemigos de final de nivel (o “jefes”, como son conocidos en los videojuegos) que llevarán diferentes tipos de sombreros. Teniendo los temas para cada personaje escogidos, comenzamos a crear bocetos, lo que nos lleva al siguiente punto.

4.3 Thumbnails

Los “thumbnail sketches” (“dibujos miniatura” en español) son utilizados para explorar múltiples ideas rápidamente. Es similar a garabatear, pero incluye más detalle que este. Por cada uno de los 6 personajes que hemos creado, hemos pasado por el proceso de crear una serie de thumbnails para ir considerando y descartando diseños hasta llegar a unos resultados satisfactorios.

4.4 Diseños

En este apartado fue donde, tras haber descartado la mayoría de los thumbnails, decidimos cuales son los más apropiados para cada personaje y comenzamos a definirlos. Cuando nos planteamos como sería el universo de *Braidytale*, decidimos que sería de temática fantástica tradicional y con un gran elenco de personajes, esto nos ayudó a marcarnos ciertos límites en cuanto a la estética de los personajes.

Hubo dos grandes problemas a la hora de desarrollar el diseño de nuestra protagonista. Por un lado, la exploración de las siluetas de personajes fue una de las partes que nos dio más problemas, ya que en el caso de nuestra protagonista, es una chica normal, hubo que explorar varias soluciones para conseguir una silueta única, que conseguimos al darle una enorme trenza que le proporciona una silueta bastante particular. El segundo problema que tuvimos que abordar fue la adaptación del diseño de la protagonista a un juego enfocado en la exploración y la aventura. El diseño original de Braidy era bastante genérico, habíamos conseguido darle una silueta única, pero nada de su diseño gritaba “aventura” o “exploración” a lo largo de la producción de nuestro TFG, conseguimos evolucionar el diseño y darle un tono más aventurero a nuestra protagonista cambiando su vestimenta, sus proporciones y sus accesorios.

4.5 Color

Desde el punto de vista gráfico, se ha de destacar que hemos adoptado una técnica de coloreado conocida como Cel shading, este tipo de coloreado destaca por utilizar primariamente colores planos, con un mínimo o nulo uso de degradados de sombra. El Cel shading se usa a menudo para imitar el estilo de un cómic o una caricatura y / o darle una textura característica similar al papel. A pesar de que el término de este tipo de sombreado nació en el ambiente del mundo 3D, hoy en día también se utiliza para el sombreado en 2D.

4.6 Consultas

Durante el proceso de todo el trabajo, se conciertan tutorías con el director de proyecto, para resolver las posibles dudas que hayan ocurrido y recibir consejos sobre como mejorar nuestro proyecto.





Figura 6: Proceso del diseño de un personaje.

PROCESO DE DISEÑO DE BRAIDY

A. Thumbnails

B. Selección de thumbnail y desarrollo del diseño.

C. Fase de análisis de colores.

D. Desarrollo del diseño

E. Coloreado Cel Shading y estudio de expresiones del personaje.

5.RESULTADO



Figura 7: Diseño final frontal de la protagonista de Braidytale.

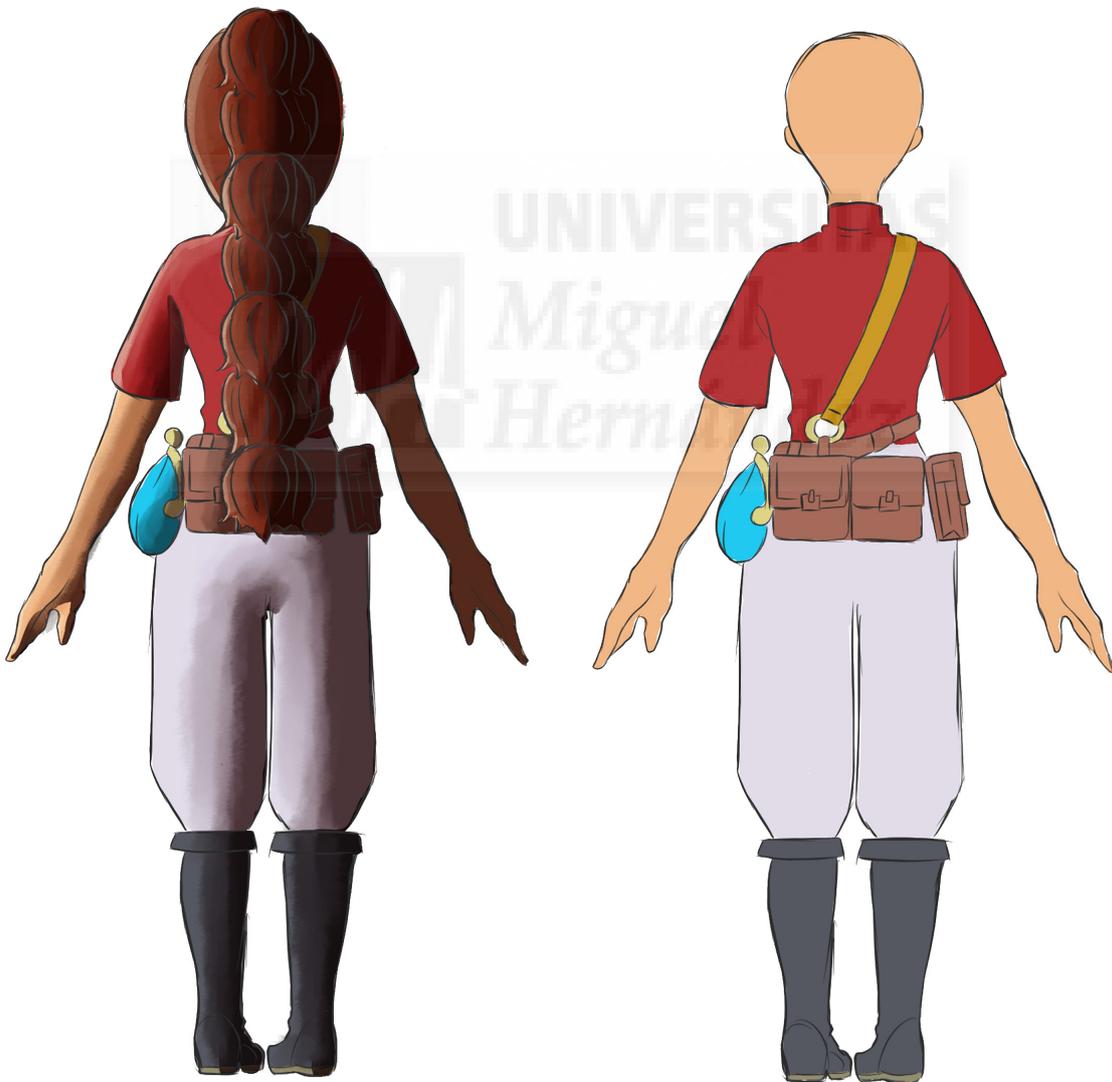
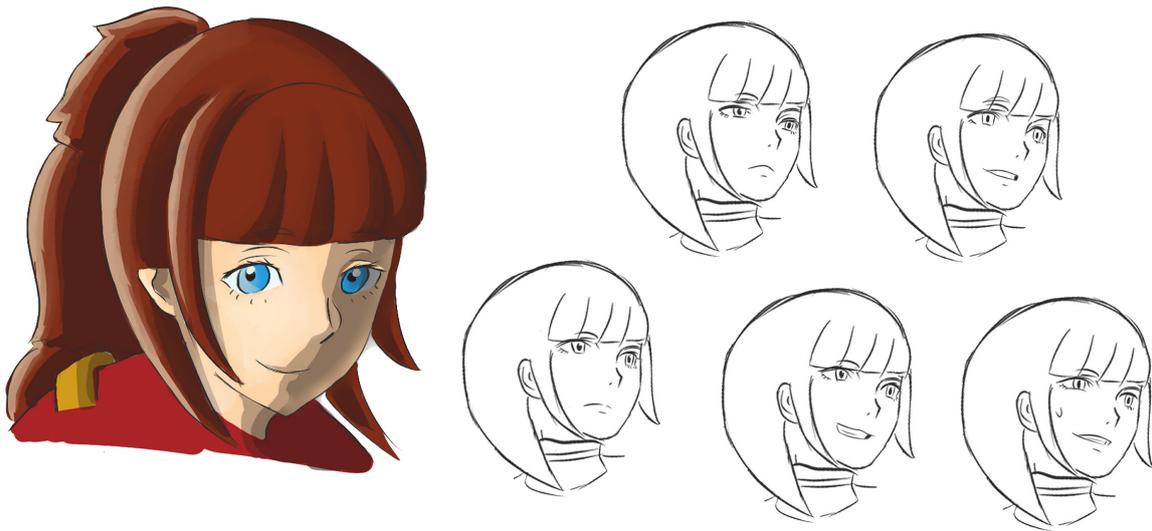


Figura 8: Diseños de expresiones y vestimenta final de la protagonista de Braidytale.



UNIVERSITAS
Miguel
Hernández



Figura 9: Diseño final de la compañera de Braidytale.



Figura 10: Diseño final de la compañera de Braidytale.



Figura 11: Diseño final de un mercader de Braidytale.



Figura 12: Diseño final de un mercader de Braidytale.



UNIVERSITAS
Miguel
Hernández



Figura 13: Diseño final de uno de los enemigos principales de Braidytale.



Figura 14: Diseño final de uno de los enemigos principales de Braidytale.



Figura 15: Diseño final de uno de los enemigos principales de Braidytale.

6.BIBLIOGRAFÍA

6.1 Libros

- Shigeru Miyamaoto, Eiji Aonuma, Akira Himekawa. (2011). The Legend of Zelda: Hyrule Historia.
- Nintendo. (2017). The art of Super Mario Odyssey.

6.1 REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- TheWesman (2013) "Bastion vs. Okami: Different Approachs to Toon Shading" URL: <http://wes-uoit-comp-graphics.blogspot.com/2013/02/bastion-vs-okami-different-approachs-to-toon-shading.html>
- Okuha (2019) "What is Cel Shading? Everything you need to know" URL: <https://okuha.com/what-is-cel-shading/>
- Sam Jones (2017) "What is cel-shading? Plus our pick of cel-shaded games" URL: <https://www.fanatical.com/en/blog/what-is-cel-shading?v=2588>
- Holly Nielsen (2016) "On "Okami" at ten years old" https://www.vice.com/en_us/article/yvev75/on-okami-at-ten-years-old-the-quintessential-ageless-video-game-915-clover-capcom-amaterasu

6.2 LUDOGRAFÍA

- Arc System Works (Desarrolladora) (2014, 2018) Guilty Gear Xrd, Dragon Ball FighterZ [Videojuegos]. Japón.
- Capcom (Desarrolladora) (2003, 2006). Viewtiful Joe, Okami [Videojuegos]. Japón.
- Konami (Desarrolladora) (1997). Castlevania: Symphony of the night [Videojuego] Japón.
- Nintendo (Desarrolladora) (1986, 2006 y 2017). Metroid, The Legend of Zelda: Wind Waker y Breath of the Wild, Mario Odyssey [Videojuegos]. Japón.
- Platinum Games (Desarrolladora) (2009). MadWorld. [Videojuego]. Japón
- Sega (Desarrolladora) (2000). Jet Set Radio [Videojuego] Japón.
- Team Cherry (Desarrolladora) (2018). Hollow Knight [Videojuego]. Australia.