

tf g

memoria

bellas artes

2014-2015



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Diseño de Personajes y Criaturas para Videojuegos.

ESTUDIANTE: García Osinaga, Aitor.

DIRECTOR/A: Maravall, José Luis.



PALABRAS CLAVE: Diseño, personajes, criaturas, videojuego

RESUMEN: En esta propuesta de TFG se desarrollará el proceso de diseño de personajes y criaturas para la producción de un videojuego, "Titan Codex" .

"Titan Codex" es un videojuego de rol en el que el jugador encarna a uno de los protagonistas en un mundo habitado por inmensas criaturas llamadas titanes a las que deben dar caza.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5 - 5
2. Referentes	6 - 7
3. Justificación de la propuesta	8 - 8
4. Proceso de Producción	9 - 11
5. Resultados	12 - 16
6. Bibliografía	17 - 17

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta.

La propuesta para este trabajo de fin de grado consiste en el “*Concept art*” (Diseño conceptual) para la creación del videojuego “*Titan Codex*” (El código de los Titanes), centrándonos en el diseño de personajes y criaturas que aparecerán en el primer nivel.

“*Titan Codex*” es un videojuego de rol en el que el jugador encarna a uno de los protagonistas en un mundo habitado por enormes criaturas denominadas titanes a las que deben dar caza.

El proyecto está dividido en el diseño de los dos protagonistas y una criatura. Como protagonistas se diseñará un personaje masculino y un personaje femenino. En cuanto a la criatura consistirá en el enemigo al que se enfrentará el jugador, un Titán.

Cada uno de los diseños finales se presentarán como “*Model Sheets*” (Hojas Modelo), donde mostrarán las características principales, la vista frontal y trasera, como la hoja de color de cada uno.

Se ha buscado que todos los diseños mantengan una armonía entre lo fantástico y lo real. Aunque la historia concurre en un mundo fantástico, los diseños deben mantener cierta relación con el mundo real para que sean entendibles para el espectador.

Objetivos.

- Representar visualmente diseños para su uso en un videojuego.
- Crear Diseños que puedan resultar interesantes al público de los videojuegos.
- Combinar las técnicas tradicionales con las digitales a la hora de diseñar.
- Mantener un equilibrio en los diseños entre lo fantástico y lo real.

2. REFERENTES.

Referentes temáticos.

Como referente temático encontramos los procesos para el desarrollo de personajes y criaturas en los entornos audiovisuales, teniendo una prioridad en los proyectos de videojuegos. Dentro de estos proyectos podemos destacar los diseños presentados para la creación del videojuego “Runescape” (2004) donde encontramos una gran variedad de diseños de personajes con sus respectivas armas y armaduras (Fig: 1).

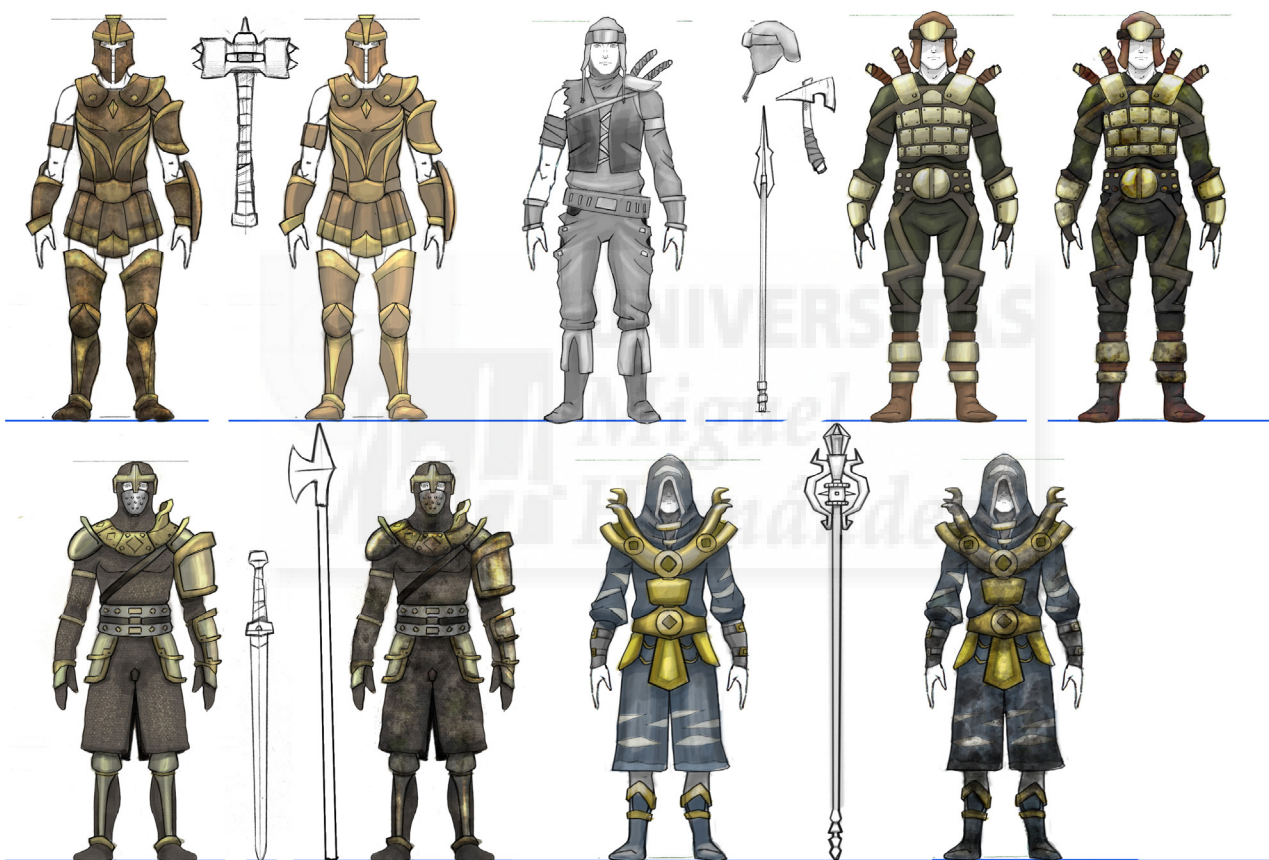


Fig: 1. Diseño de Personajes para el Videojuego “Runescape”.

Referentes visuales.

Algunos referentes visuales a la hora de diseñar han sido fotografías de diversos tipos: como armas y armaduras, poses, texturas. Siendo recursos a la hora de entender como posicionar al personaje, que armas van a utilizar o que tipo armaduras va a llevar.

Unos de los mayores referentes visuales para los titanes ha sido el videojuego “*Shadow of Colossus*” (Sombra de los Colosos) (1996) desarrollado por el equipo de ICO, en el que te enfrentas a grandes colosos (Fig: 2). También encontramos referentes para los titanes en juegos como el “*Guild Wars 2*” (2012) o el “*World of Warcraft*”(2005) con sus diseños de elementales.



Fig: 2. El coloso “*Gaius, Terrestrius Verita*” del videojuego “*Shadow of the Colossus*”

Eric Ryan es un “*Concept Artist*” (Diseñador conceptual) que trabaja para la industria del cine, la televisión y los videojuegos. Ha trabajado en proyectos de videojuegos como el “*God of War: Ascensión*” (2013). Dentro de todo su trabajo sobretodo nos interesa su forma de representar texturas y el diseño de sus armas (Fig: 3).



Fig: 3. Diseños de Espadas por Eric Ryan.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Como proyecto de diseño conceptual decidí centrarme en la parte de funcionalidad ya que se pretende transportar los diseños a un medio tridimensional. Del mismo modo que la funcionalidad es la base de los diseños, se ha intentado mantener una estética adecuada para el videojuego.

Para poder representar las ideas necesarias para crear los personajes que formarían el juego se comenzó con un proceso de abocetamiento en el que se plasmarían todo tipo de ideas. Este proceso es fundamental para poder seleccionar entre diversas posibilidades y mantener una evolución en los diseños. Durante este proceso se seleccionaron los diseños que mostraban una silueta y un uso de las formas más interesantes. También se trabajó con bocetos digitales en los cuales se buscó entender las formas tridimensionalmente añadiendo un claroscuro. Una vez el proceso de abocetamiento estaba acotado se empezaron los diseños finales.

Para los diseños de los personajes se partió de referencias de armaduras celtas y medievales para entender su funcionalidad, los materiales y formas utilizadas. Se optó por materiales como el hierro, el cuero y la tela siendo los materiales comunes más utilizados en las armaduras. Ya que los titanes viven en entornos naturales se eligió el verde y el marrón como tonos para el equipamiento pues son colores que sirven de camuflaje en un entorno con mucha vegetación. Se ha intentado mantener una relación entre el diseño del personaje masculino y femenino, siendo ambos parte de un equipo.

En lo referido al diseño del titán la idea era representarlos de manera similar a los colosos que encontramos en el juego "Shadow of Colossus", referente visual de este proyecto. Se muestran como seres gigantescos y ancestrales. Estos seres tienen la apariencia del entorno en el que viven, por lo que se decidió que el titán estuviese formado por rocas, troncos, musgo y ramas. Todos estos elementos los podemos encontrar en entornos donde abunda la vegetación. Se diseñó un núcleo que se encuentra en el interior del torso, el cual ejerce como fuente de vida del titán. Este elemento se considera el objetivo de jugador a la hora de enfrentarse a estos enemigos.

Se presentan tres diferentes hojas modelo para mejorar el flujo de trabajo de otros miembros del equipo que deben trabajar a partir de estos diseños. La Hoja de características nos sirve para entender cómo es el personaje y datos relevantes sobre el mismo. Las vistas frontales y traseras sirven para entender como se construye el personaje por ambos lados, ayudando a entenderlo mejor en un entorno tridimensional. La hoja de color es una referencia de los colores que construyen a los personajes en un entorno con unas condiciones lumínicas neutras.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

Con el fin de no traspasar los límites establecidos para este documento, incluiré el procedimiento seguido para la creación del Titan. Así aclarar el proceso seguido a la hora de realizar cada uno de los personajes.

Comenzamos siempre partiendo de diversos bocetos en papel donde se plasman ideas de forma rápida utilizando bolígrafos y rotuladores para no borrar en ningún momento. A continuación se hace una selección de diseños que se digitalizaran para hacer pruebas rápidas de claroscuro. Al mismo tiempo se hacen bocetos directamente en digital partiendo de una silueta negra y trabajando el claroscuro para definir los volúmenes (Fig: 4).

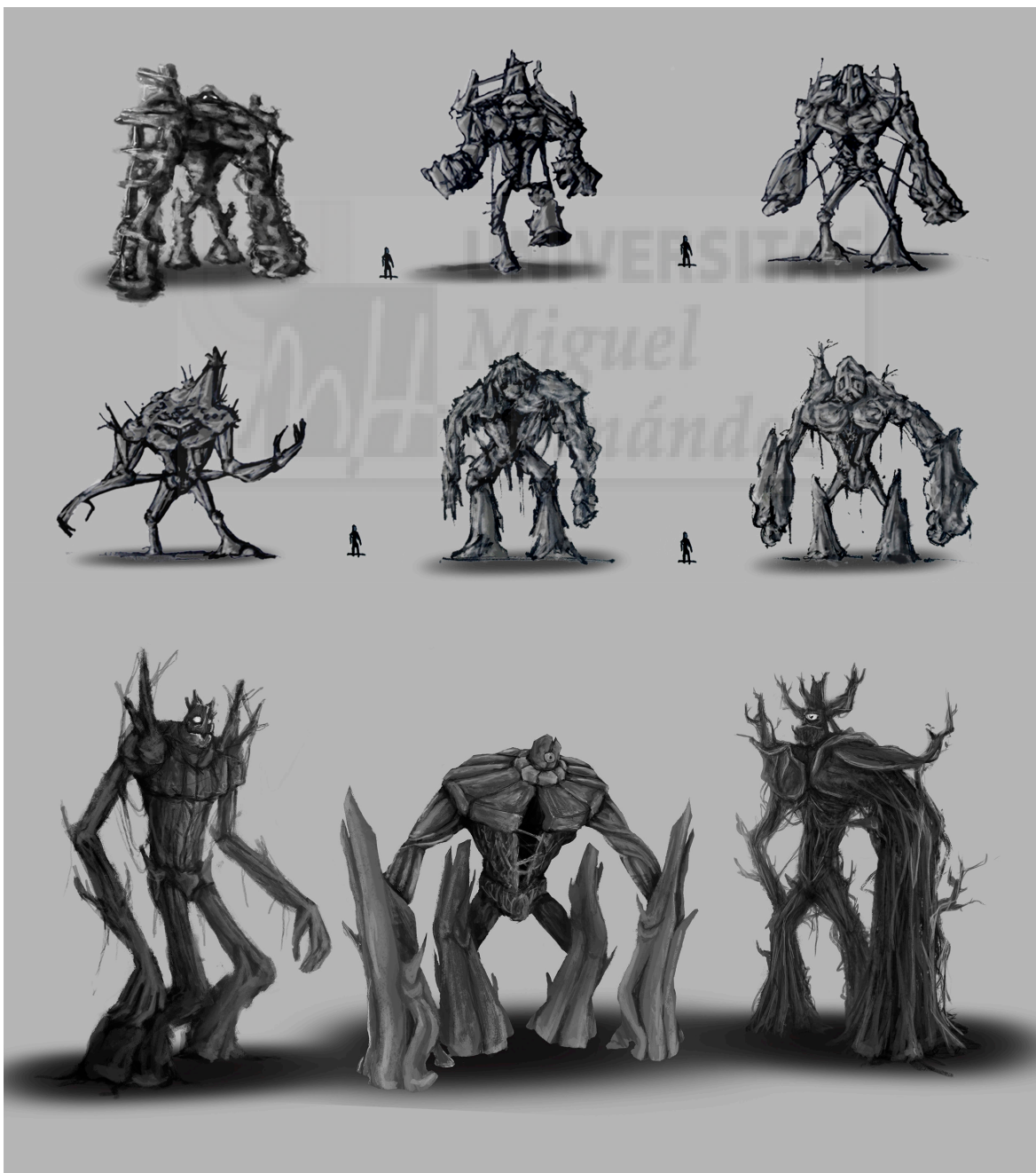


Fig: 4.

Una vez se ha decidido cómo va a ser el diseño final se hace un último boceto en papel. Ese boceto se escanea y se traza una línea directamente en el programa Adobe Photoshop para que nos sirva de guía (Fig: 5).

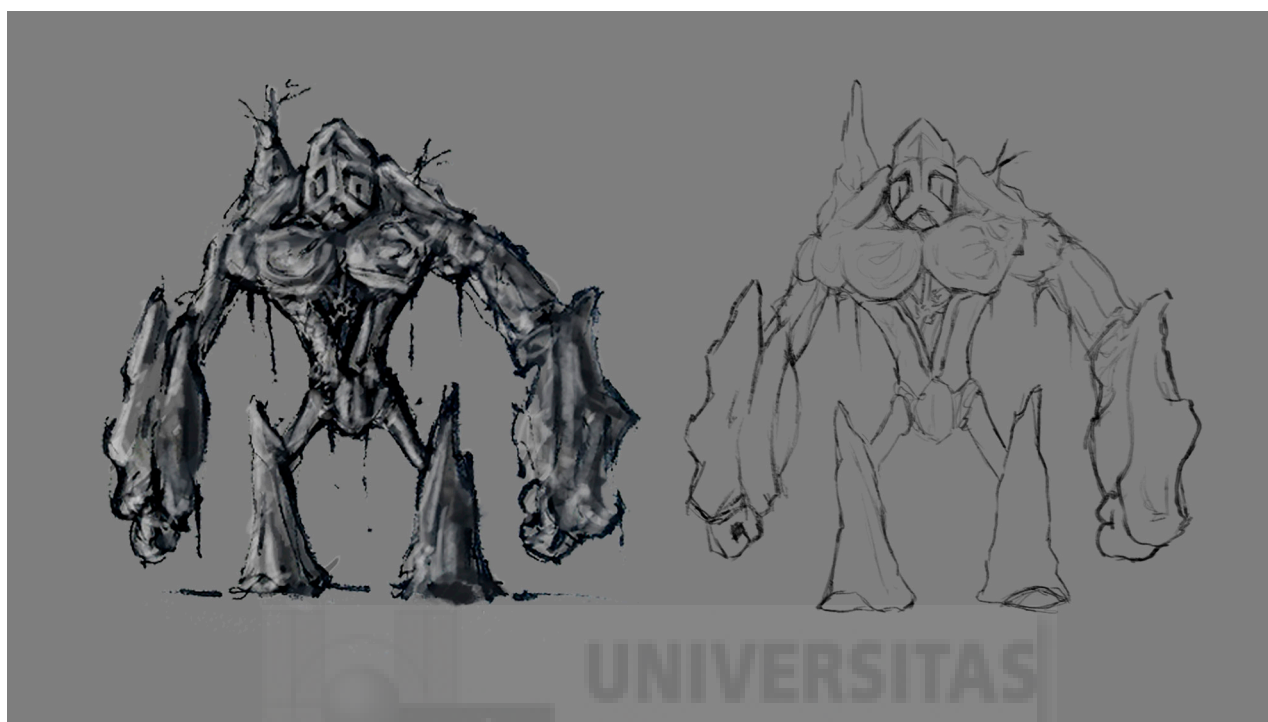


Fig: 5.

Comenzamos rellenando la silueta con una tinta plana para poder seleccionarla para poder añadir las iluminaciones y las sombras sin alterar la silueta. Se trabaja el claroscuro hasta que se empiezan a definir los volúmenes que forman la figura (Fig: 6).

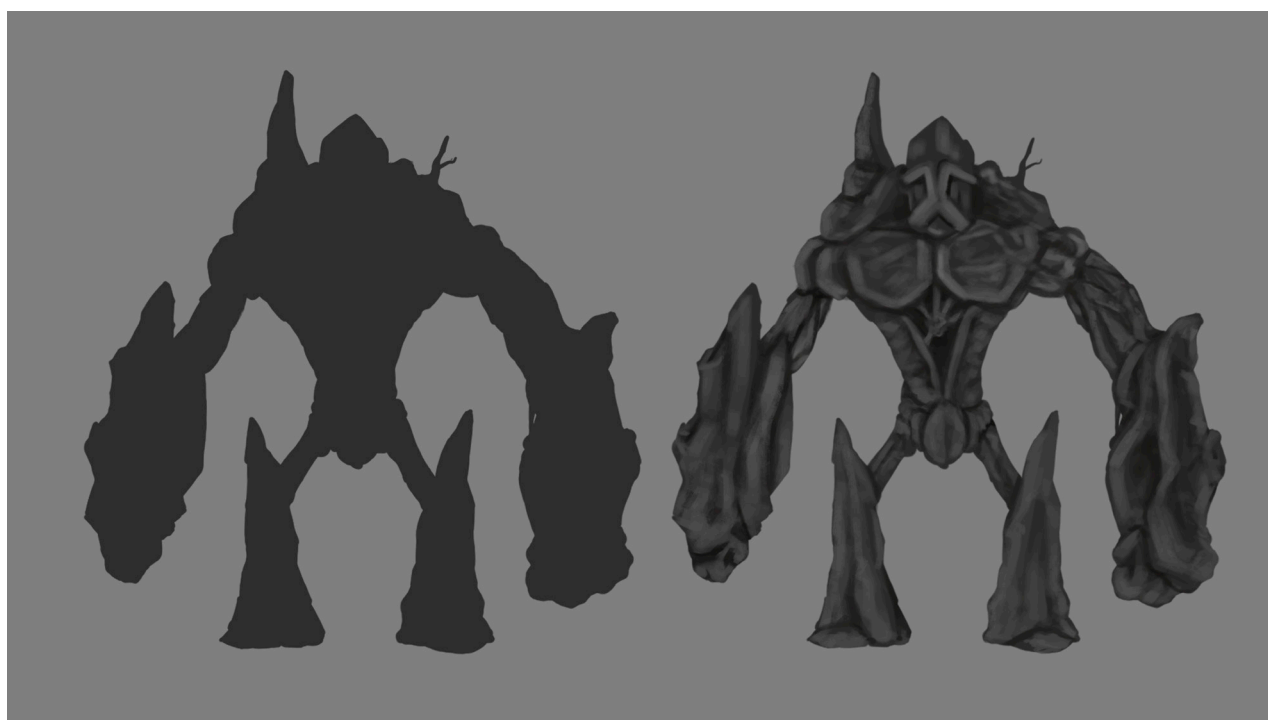


Fig: 6.

Una vez los volúmenes se empiezan a definir lo suficiente como para eliminar la línea, se procede a añadir la textura mediante el uso de pinceles texturizados y con la ayuda de texturas fotográficas y modos de fusión de capa, una de las posibilidades del programa Adobe Photoshop. Finalmente se comienza a añadir el color mientras se ajustan los contrastes y se trabajan los últimos detalles (Fig: 7).



Fig: 7.

Por último se trabaja en el diseño de “Model sheet” en la que se presentarán todos los demás diseños (Fig: 8).

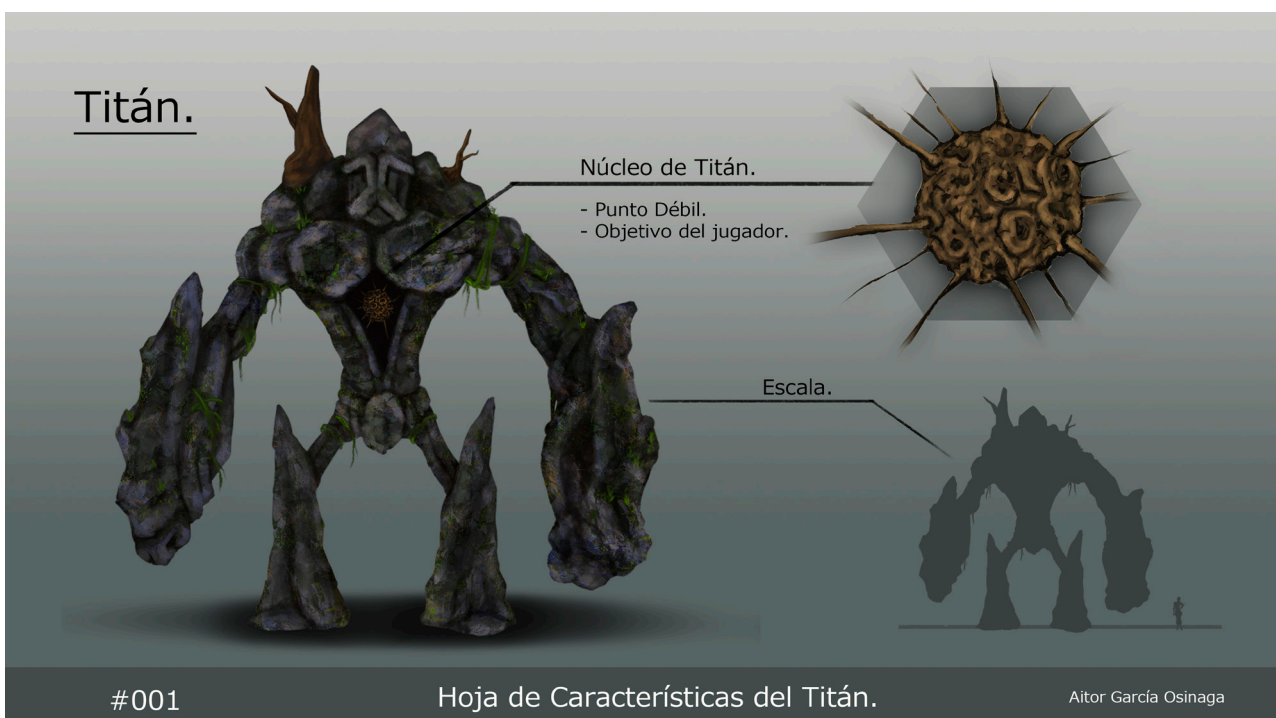


Fig: 8.

5. RESULTADOS.

Como resultado del proyecto se ha obtenido una serie de nueve “*Model Sheets*”, en las que se muestran las características generales, la vista frontal y lateral, tanto como la hoja de color ambos protagonistas y el titán.

El resultado de los diseños cumple con los objetivos establecidos en un inicio, manteniendo una relación con los estereotipos de personajes y criaturas que se encuentran en los videojuegos de fantasía. Del mismo modo que las texturas simulan elementos del mundo real que nos permite entender mejor los diseños.

La protagonista es una joven guerrera que domina el arte de las dos espadas y es portadora de unas espadas gemelas. En el diseño de su armadura predominan las líneas curvas, más sensuales, y formas apuntadas, más agresivas.

Por otro lado, el protagonista es un guerrero de edad media que utiliza una alabarda como arma. el diseño de su armadura utiliza menos líneas curvas y se ve cubierta por el tabardo y la capa.

El diseño del titán tiene una forma anatómica próxima a la de una persona con una musculatura muy evidente. Esta compuesto de elementos naturales como roca, musco, lianas y troncos. En el centro del torso se encuentra su núcleo, órgano vital del titán y a su vez su punto débil.



Fig: 9. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Femenino #001 (2015), Técnica Digital.



Fig: 10. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Femenino #002 (2015), Técnica Digital.



Fig: 11. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Femenino #003 (2015), Técnica Digital.

Fhudo Dieking.



Arma: Alabarda.



#001

Hoja de Características Protagonista Masculino.

Aitor García Osinaga

Fig: 12. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Masculino #001 (2015), Técnica Digital.

Vista Frontal.

Vista Trasera.



#002

Vista Frontal y Trasera Protagonista Masculino.

Aitor García Osinaga

Fig: 13. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Masculino #002 (2015), Técnica Digital.



Fig: 14. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Protagonista Masculino #003 (2015), Técnica Digital.



Fig: 15. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Titán #001 (2015), Técnica Digital.



Fig: 16. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Titán #002 (2015), Técnica Digital.



Fig: 17. Aitor Garcia Osinaga: Hoja Modelo del Titán #003 (2015), Técnica Digital.

6. BIBLIOGRAFÍA.

Libros:

- Bang, Molly. (2000). Picture This: How Pictures Work.
- VV.AA. (2009). Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters. Masters Collection.
- Loomis, Andrew (2011). Figure Drawing for all it's Worth. Titan Books.
- Fontaine, Neil (2014). How to draw awesome figures.

Referencias tomadas de internet:

- Ryan, Eric. "The art of Eric Ryan" [en línea] URL: <http://theartofericryan.com/>
- "Concept Art World" [en línea] URL: <http://conceptartworld.com/>

Referencias Audiovisuales:

- Zhu, Feng (2011) "Design Cinema – EP 43 - Video Game Characters" [en línea] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xldrl3kl-aw>
- Zhu, Feng (2011) "Design Cinema – EP 48 - Creature Sketching" [en línea] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=bMluMPUggJI>
- Brunet, Marc (2014) "Cubebush: Character Design for Video Games - Sketches" [en línea] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pmbPoUdF-ik>
- Yasin, Sycra (2014) "Sycra - From Marker to Digital" [en línea] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwdiXsh5cIA>