



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO 2019-2020

**GUÍA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES DE
CORTE FANTÁSTICO Y ESTÉTICA *CHIBI* EN
VIDEOJUEGOS 3D**

TRABAJO TEÓRICO DE EXPERIMENTACIÓN

AUTOR

Adrián Domenes Hernández

TUTOR

Mario-Paul Martínez Fabre

Resumen:

En las últimas décadas la influencia de Japón ha afectado a los productos audiovisuales que consumimos en occidente. La estética *chibi* y la fantasía medieval de los videojuegos de rol han llegado a Europa y hemos aprendido de su imaginario cultural y de su lenguaje gráfico. El objetivo de esta guía es, no solo saber identificar qué elementos conforman estas estéticas, sino también aprender a ejecutar de manera correcta esos mismos elementos para adaptar y transformar cualquier personaje acorde a estas estéticas desde el dibujo convencional al modelado con software 3D.

Abstract:

In the last few decades, Japan's influence has had an impact in the audiovisual products we consume in the western world. *Chibi* and medieval fantasy aesthetics of video games has come to Europe and we have learned their language. This guide's main purpose is, not just knowing which items make up those aesthetics, but also learning to use those same items correctly to adapt and transform any character according to those aesthetics from traditional drawing to 3D modeling software.

Resum:

En les últimes dècades la influència del Japó ha afectat els productes audiovisuals que consumim a occident. L'estètica *chibi* i la fantasia medieval dels videojocs de rol han arribat a Europa i hem après el seu llenguatge. L'objectiu d'aquesta guia és, no només saber identificar quins elements conformen aquestes estètiques, sinó també aprendre a executar de manera correcta aquests mateixos elements per adaptar i transformar qualsevol personatge d'acord a aquestes estètiques des del dibuix tradicional fins el modelatge amb software 3D.

Palabras clave:

Creación de personajes; *concept art*; *chibi*; RPG; fantasía medieval; modelado 3D; videojuegos

Key Words:

Character creation; concept art; chibi; RPG; medieval fantasy; 3D modeling; video games

Paraules clau:

Creació de personatges; *concept art*; *chibi*; RPG; fantasia medieval; modelat 3D; videojocs



ÍNDICE

I- Introducción:

- 1- Objetivos del proyecto
- 2- Estado de la cuestión

II- Realización del proyecto: Fases

- 3- Origen del proyecto
- 4- Concepto
- 5- Referencias
- 6- Creación del Concept Art
 - 6.1- Esbozos y pruebas
 - 6.2- Concept Art
- 7- Adaptación al estilo Chibi
 - 7.1- Esbozos y pruebas
 - 7.2- Modelo definitivo
- 8- Adaptación a 3D

III- Resultados del proyecto

- 9- Valoración del proceso creativo y valoración por objetivos

IV- Conclusiones

V- Bibliografía

VI- Capturas y Figuras

I- Introducción:

Este trabajo de fin de grado nace de una necesidad: siempre que he querido buscar directrices para conformar un personaje, he tenido que acudir a distintas fuentes, en muchas ocasiones con información contradictoria y a veces confusa. Debido a esto, decidí que quería contribuir ayudando a los demás a tener acceso a algo que yo no encontré, creando una guía que abarque todo el proceso de creación de un personaje de principio a fin. Aplicando todo aquello que he aprendido durante mi formación académica sobre el color, la luz, el diseño de personajes y la utilización de software específico como puede ser Adobe Photoshop o Illustrator.

Empecé pensando que este proyecto quizás era demasiado ambicioso, más de lo que se pretendía en primera instancia, pero de este modo ver el resultado es mucho más satisfactorio.

1 - Hipótesis y Objetivos del proyecto

Hipótesis: Trazar un manual para la creación de un personaje de videojuegos en 3D de corte fantástico con estética infantil tradicional japonesa para todo aquel que quiera interesarse por este proceso independientemente de su nivel de dibujo o conocimientos. Para ello, se pretende realizar un trabajo Realización de un trabajo teórico-práctico en el que se aplicarán todos los conocimientos que se puedan adquirir en el proceso para la realización de un manual sobre creación de personajes para un videojuego.

En esta guía la atención se centrará sobre la realización de un personaje en un modelo 3D, haciendo referencias referencias al 2D, sobre todo el el comienzo del proceso ya que es de donde se parte. La idea del proceso es que vaya desde la concepción de una idea, pasar por una fase de documentación, pruebas, elección de modelos definitivos y su realización en modelos 3D para finalizar. En definitiva, ir desde la idea al renderizado final. Todo ello con pruebas sobre su correcto funcionamiento o no en un entorno virtual y por qué. Como parte del proceso y para ilustrarlo, se usarán herramientas al alcance del estudiante que van desde el lápiz y

papel pasando por programas de edición hasta acabar en el software para modelado 3D.

Este es el principal objetivo de este trabajo, sin embargo, por el camino se han de ir cumpliendo una serie objetivos específicos.

- 1- Investigar el diseño de personajes de corte fantástico dentro del mundo de los videojuegos con estética *chibi/super-deformed* para la creación de la guía.
- 2- Conocer las diferencias y similitudes entre creación de personajes para videojuegos en contraposición con guías destinadas a personajes de animación.
- 3- Hacer una guía de creación de personajes para videojuego que sea a su vez un documento de consulta útil para otros.
- 4- Aprender el uso de software para llegar a crear un modelo de personaje 3D para videojuegos profesional para la guía.
- 5- Crear un personaje propio de videojuegos desde la fase de desarrollo en bocetos hasta el modelado en 3d final
- 6-Establecer unas conclusiones generales y parciales del trabajo realizado.

2. Estado de la cuestión:

Para el proyecto, analizaremos cómo se presentan actualmente los personajes en formato y forma, cómo se preparan las biblias de personajes y cómo los artistas presentan sus proyectos al mundo a través de portales web.

En la V edición de “Fantaelx” se nos muestra de principio a fin el contenido de un proyecto para su venta a una productora

[Ponencia sobre biblias para presentación de proyectos en los que se tratan la creación de personajes y props.](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=SB6IG13N4y4>)

Vemos el contenido necesario y se hace énfasis en aquellas partes que pueden resultar más atractivas o consejos de elementos que suelen gustar a las productoras, como los “props”.

A continuación algunos ejemplos de artistas 3D que muestran sus obras en distintos formatos, con texturas, sin ellas y algunas de ellas junto al modelo 2D.

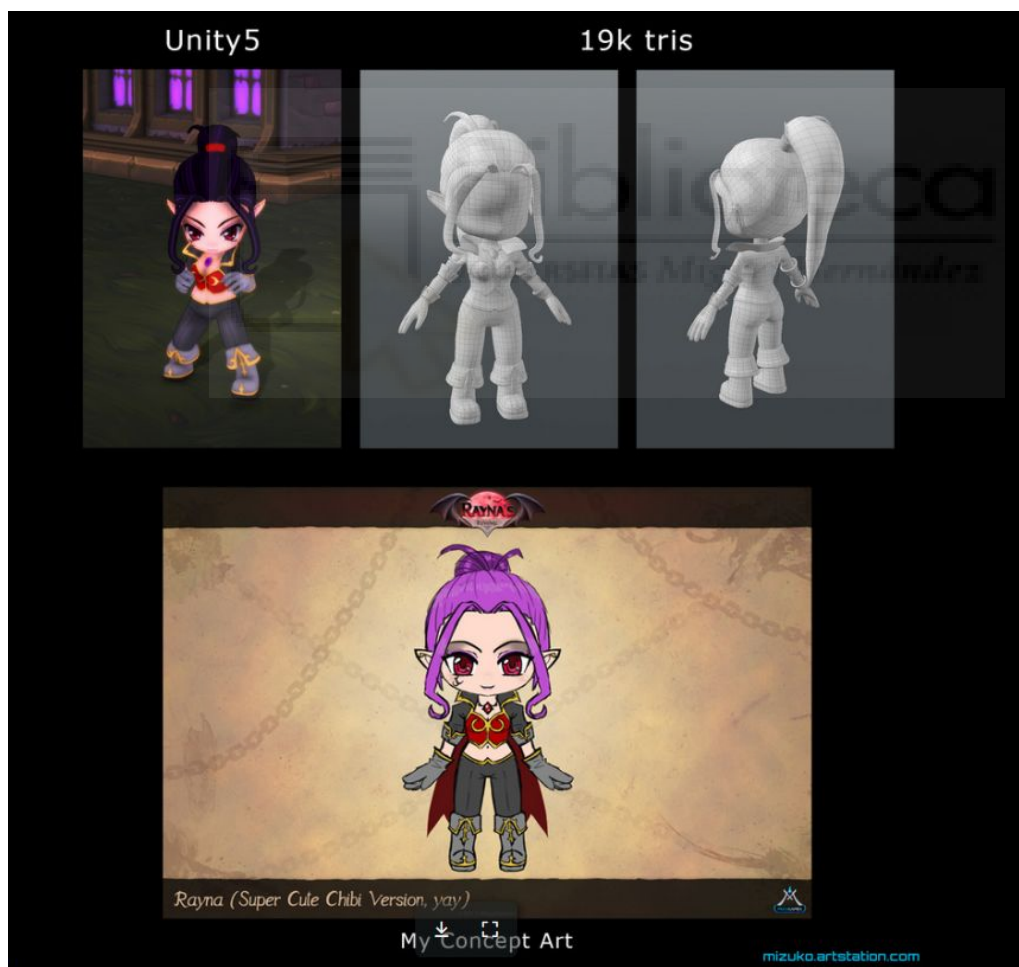


Figura 1: Emma Salamanca: Fantasía 2D-3D (fuente: <https://www.artstation.com/artwork/VY8oP>)



Figura 2: Vivi rework by Antoine Dupuis: (Fuente: <https://www.artstation.com/artwork/LarYv>)



Figura 3 y 4: Bravelle Default by Yoshida Akihiko / Adaptación chibi: The Art of Bravelle Default (2019)

Como motivación para la realización de una guía usando concretamente este estilo infantil de dibujo me baso en adaptaciones de las ilustraciones que Yoshida Akihiko hace para los videojuegos en los que participa, donde estilizadas figuras son

transformadas en personajes poligonales adaptados a las limitaciones del software del momento. Estas limitaciones, que en la era de los 16 y 32 bits provocan un desarrollo en el estilo de ilustraciones que deriva en figuras mucho más aniñadas, con cabezas desproporcionadamente grandes respecto al cuerpo y pocos detalles (de ahora en adelante, *chibi*)

En Bravelly Default se respetan bastante las proporciones originales cuerpo-cabeza, se mantienen manos y pies, algunas texturas y tonos de color. Salvo por la cara y algunos detalles obviados se podría decir que es el modelo llevado al 3D, pero con una cabeza más grande de lo normal. Se simplifican algunas formas como el pelo y pliegues de la ropa que además de aportar una línea más limpia al modelo chibi servirán para simplificar el modelado 3D definitivo.



Figuras 5, 6 y 7 Terra Branford de Final Fantasy VI (Yoshitaka Amano), adaptación para Dissidia: Final Fantasy (Tetsuya Nomura) y adaptación en figura PVC Fuente: www.yoshitakaamano.com/

https://www.creativeuncut.com/art_dissidia-final-fantasy_a.html/

<https://www.kujumi.de/en/trading-figur/videogames/final-fantasy-trading-arts-volume-02-mini-figur-terra-branford-final-fantasy-vi/a-1307>

Este estilo de modelado en 3D y dibujo permite todas las expresiones corporales y faciales sin tener que reparar en detalles mínimos, sobre todo cuando tenemos un *artwork* referencial para que el cerebro “complete” esos espacios que podemos dar por conocidos como pueden ser las costuras de la ropa o las proporciones reales.

En occidente este estilo de dibujo nos ha llegado principalmente mediante *spin-offs* de videojuegos cuyos diseños y aparición tenían una finalidad puramente promocional para atraer compradores de la franquicia original hacia productos de calidad menor.

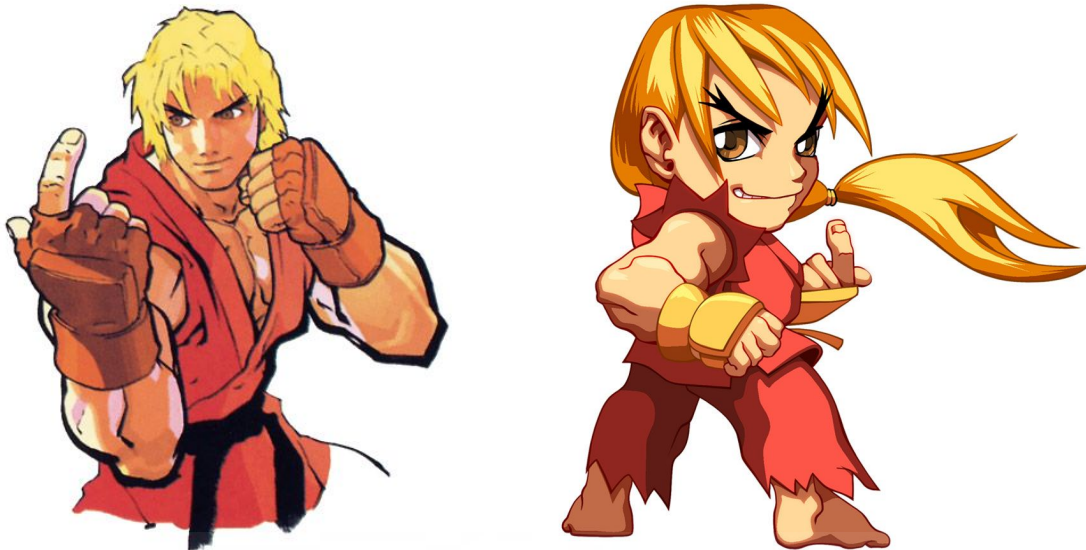


Figura 8 y 9, Ken en Street Fighter III y en Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix Fuente:

https://www.creativeuncut.com/art_street-fighter-3_a.html /

https://www.creativeuncut.com/art_super-puzzle-fighter-2-turbo-hd-remix_a.html

En World of Final Fantasy, el modelo de chibi cambia totalmente. La cabeza es mayor que el cuerpo, se pierde toda proporción en el cuerpo y se pierden manos y pies, los detalles son mínimos y la paleta de color mucho más plana y sin texturas. Los detalles bajos se aplican sobre plano sobre el modelo y las aristas y pliegues de pelo y ropa se simplifican respetando la forma general. Desaparecen las facciones para dejar ojos y boca con los cuales se realizan todos los gestos. Este modelo resulta mucho menos acorde al modelo original, pero resulta más simple a la hora de llevarlo al plano tridimensional.

Ya que el estilo Chibi es la base para nuestro modelado 3D es primordial que se tengan al menos 2 vistas del personaje, por ejemplo un escorzo y una trasera, así sabemos qué elementos tiene el personaje también en las partes que no vemos desde un sólo punto de vista e incluso puede ayudarnos con los volúmenes a la hora de modelar, por ejemplo: si el personaje tiene *props* como una mochila, un arma, etc.



Figura 10 y 11 Yuna en Final Fantasy X / Yuna en World of Final Fantasy Fuente:

https://www.creativeuncut.com/art_final-fantasy-10_a.html/

https://www.creativeuncut.com/art_world-of-final-fantasy_b.html

3- Origen del proyecto

Quiero aunar dos grandes grupos de guías que existen que son los manuales de modelado 3D y los de creación de personajes e ilustración. Lograr hacer un manual así es una gran motivación ya que al momento del comienzo del mismo, no he encontrado un proyecto que haya mostrado lo que yo quiero hacer, que es dar al lector unas pautas de creación a la vez que ilustro con un ejemplo y voy dando pautas generales en el uso del software de modelado. Cuando el trabajo esté completo podré darme por satisfecho ya que habré aportado algo al mundo para que aquellos artistas interesados en los videojuegos que quieran iniciarse en el modelado puedan usar mi guía. Y por último tendré un personaje propio y original en 3D que podría usar en algún otro proyecto si lo desease y aprenderá a modelar otros rápidamente ya que el estilo chibi es tan caricaturesco que el volumen de trabajo se reduce bastante respecto a otros.

La principal diferencia entre las guía para personajes de animación y de videojuegos se ha ido desdibujando, ya que era la aportación de un modelo 3D o

uno 2D ya animado, esto se debe a que en los últimos años se aportan modelos 3D de cualquier personaje debido a la posibilidad de que este personaje sea adaptado a otros medios como la mercadotecnia o *spin-offs*. Esto se aprecia en el video de los Gallego Bros:

“para esa serie nos pidieron un coche, otro barco, un globo, una lancha, una moto, un submarino, prácticamente estábamos haciendo juguetes para que si se da el caso, se puedan producir” las productoras no solo piden personajes, piden que estos sean también convertibles en juguetes, y que cada vez más se solicitan maquetas por parte de los creativos.

4- Concepto

Vamos a partir de un concepto básico del que iremos añadiendo características que le den al personaje un carácter único. El personaje de nuestro juego de rol será un humano joven. Como el personaje responde a características fantásticas se pueden añadir características de cualquier tipo, color de piel, elementos mágicos, animales. Para diferenciarlo he decidido que sea un hombre lobo, o con características de lobo, que quizás pertenezca a una raza fantástica. También creo que debería ser delgado y tener alguna característica diferenciadora, como una lesión, mancha o cicatriz característica. Además, tengo claro que vestirá ropa, por lo que no sé si estará totalmente cubierto de pelo o no. Para terminar de diferenciar a nuestro personaje, además de elementos como imperfecciones, podemos también usar props llamativos, una mochila, una espada, cintas en el pelo, etc.. Esto resultará especialmente útil en la fase de chibi, donde serán esos elementos los que nos ayuden a identificar más rápidamente a nuestro personaje.

5- Referencias:

En primera instancia, se pensó que el personaje fuese un hombre lobo joven y se tomaron referencias de la cultura popular, el manga y los videojuegos.



Figura 12 y 13 Yugo de Bloody Roar (1997) en su forma humana y lobo Fuente:

https://www.creativeuncut.com/art_bloody-roar-2_a.html



Figuras 14 y 15 Wolf Man humano y lobo Fuente: The Wolf Children (2012)



Figura 16: Legosi - Beastars (2016) Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt11043632/>

En una segunda fase, el diseño se fue adaptado para volverse más único, lo que se vio reflejado en nuevas referencias:



Figura 17: Felicia - Darkstalkers Fuente:

https://www.creativeuncut.com/art_darkstalkers-resurrection_a.html

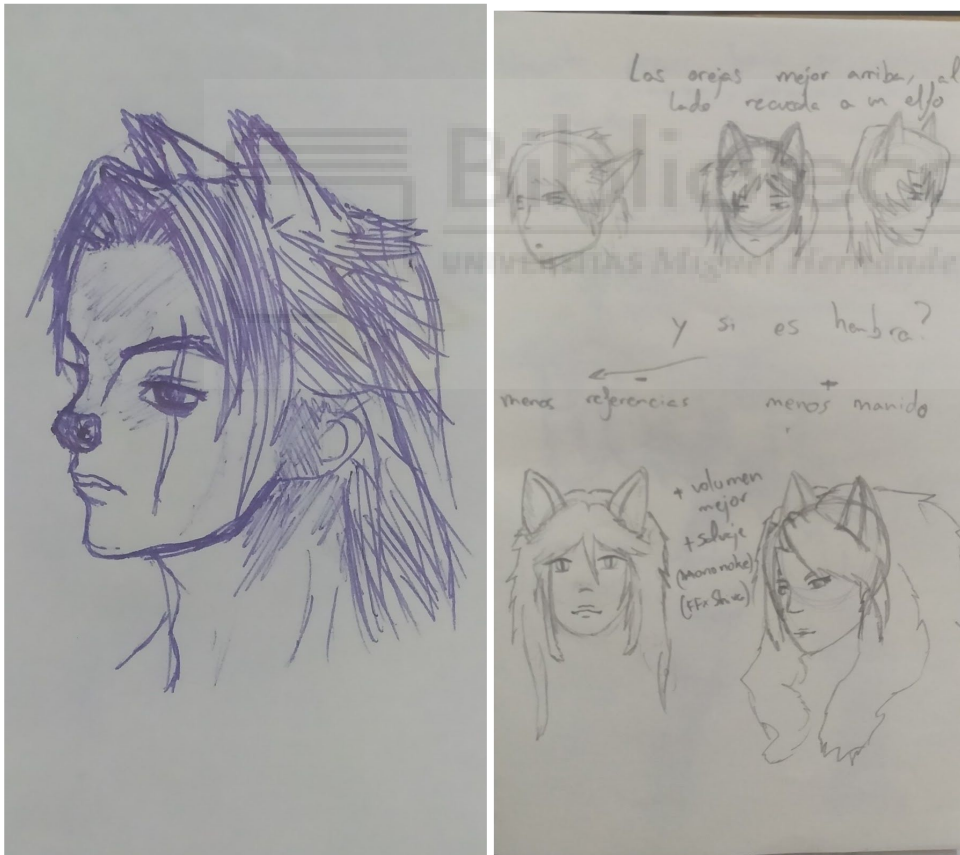
Se han indicado sólo 3 referencias, sin embargo existen infinidad de referencias a los "hombres lobo" así que se busca alejarse de ese concepto. En las referencias se han nombrado personajes que son un lobo con características antropomórficas (Legosi), un lobo con capacidad de ocultarse como humano (Wolf Man), y Yugo, un zoántropo, raza capaz de tener habilidades animales e intelecto humano. Basándose en esto, llegamos al concepto de un personaje más definido, tiene características de lobo pero no es un hombre lobo. Con lo cual no será necesario el influjo de la luna, puede estar de forma perenne en una forma híbrida entre el humano y el lobo o puede que esta forma híbrida sea su única forma como sucede con Legosi.

6- Creación del concept Art

Una vez hemos establecido qué queremos hacer pasaremos a llevarlo a cabo, para ello recurriremos a realizar distintas pruebas tanto de formas como de color para determinar qué aspectos funcionan mejor con nuestro personaje.

6.1- Esbozos y pruebas

En las pruebas realizadas se han ido probando pelos, caras, y sobretodo orejas, se ha determinado qué elementos funcionan mejor. Se han ido aislando hasta conseguir un personaje con características que funcionen.



Figuras 18 y 19 Esbozos para la concepción del personaje Fuente: Elaboración propia

Poco a poco el personaje ha ido evolucionando hacia unas proporciones distintas a las establecidas, se ha cambiado el sexo del personaje y se ha

establecido un físico definitivo del cual se partirá para la creación de un modelo chibi y de este, la creación de un modelo en 3D. Para la creación del modelo se han utilizado modelos conocidos como “body kun” para las referencias de luz y poses. Para las referencias de color e inspiración para la ropa me he basado en ilustraciones de Yoshida Akihiko.

6.2- Concept Art

Se ha ido configurando mediante las distintas pruebas y fases un modelo femenino, intentando mantener un nivel de detalles bajo, lo cual resulta un reto, ya que los personajes de corte fantástico cuentan con elaboradas armaduras y ropas con muchos pliegues y texturas. También se ha establecido un carácter de personaje, que resulta fuerte sin ser intimidante, que transmita valentía y pillería.

Para el modelo definitivo, estableceremos un sistema de capas (de un mínimo de 4) que funcionará de la siguiente manera:

Según proceso: Esbozo>Línea>Volúmenes>Colores

Orden final de capas: Línea>Colores>Volúmenes

Se aconseja establecer un fondo gris no muy oscuro ya que el blanco puede condicionarnos a la hora de establecer volúmenes y colores. El esbozo puede ser digital o haber escaneado un dibujo o foto que usar como modelo base. Una vez establecido la forma final a grandes rasgos de nuestro diseño, podemos pasar a la línea. En el proceso de línea debemos definir los márgenes definitivos de nuestra ilustración. Eliminando en la medida de lo posible toda imperfección y dejando un trazo limpio. Tras completar el proceso de línea podemos pasar a desechar u ocultar la capa de esbozo.



Figura 20: Concept Art a línea Fuente: Elaboración propia

Ahora que tenemos la línea, en otra capa utilizaremos un gris plano para rellenar todo el dibujo. Esto será la base para la etapa de volúmenes. En los volúmenes mediante las herramientas de sobreexponer y subexponer haremos más oscuro o claro el gris dependiendo de la zona y el foco de luz de nuestro dibujo, gracias a esto, dotaremos al personaje de tridimensionalidad y podremos colorear más adelante sin tener que pasar por una etapa de luces y sombras.



Figura 21: Concept Art Volúmenes Fuente: Elaboración propia

Con los volúmenes aplicados, sólo tenemos que aplicar color para terminar nuestro personaje. Los colores, en mi caso, han sido tomados de un modelo similar (muestras visibles en fig. 21), una persona cuya paleta de colores adaptaremos a nuestro personaje. Después se aplicarán a las capas de color modos de fusión (lo ideal es ir probando modos) para que se respeten los volúmenes y el color se adapte a estos. Opcionalmente, y si los colores no terminan de resultar convincentes podemos aplicar, al igual que hicimos con los colores, capas de textura también con modos de fusión, para conseguir un resultado más realista, podemos tomar texturas de tejidos, piel o pelo de cualquier banco de imágenes.



Figura 22 Concept Art a color fuente: elaboración propia

7- Adaptación al estilo Chibi

Se mantendrán los rasgos más distintivos del diseño original del que partimos y probaremos distintas versiones de chibi para determinar qué opción se adapta mejor a nuestras necesidades. Basándonos en las referencias, vemos que los elementos que siempre se conservan son el pelo y la ropa. No siempre se conservan ni los rasgos, ni las proporciones, ni elementos como manos o piernas, que se suelen obviar.

7.1- Esbozos y pruebas

Se prueban un par de estilos para adaptar el personaje y ver cuál funciona mejor con el objetivo final de tener un producto más pulido.



Figura 23 Modelos chibi del personaje. Fuente: elaboración Propia

7.2- Modelo definitivo:



Figuras 24 y 25 Modelos a Color chibi 1 y 2 Fuente: Elaboración Propia

8- Adaptación a 3D

Una vez diseñadas las dos versiones chibi del personaje elegimos la que más se adapta a nuestras necesidades. Yo he decidido escoger sin embargo la que creo que resultará más compleja, para así aprender lo máximo posible en el uso de herramientas 3D.

A continuación necesitamos establecer un sistema de trabajo, yo trabajaré como hasta ahora con photoshop y zbrush, el primer programa lo usaremos para crear texturas y el segundo modelar en 3D y aplicar dichas texturas. Es necesario conocer las herramientas básicas del programa para poder seguir este manual. Ya que las explicaciones se realizan en términos generales para poder ser usadas con cualquier programa.

Comenzaremos nuestro personaje con una base en forma de esfera. Para evitar distracciones pasaremos a un color gris y un material recomendable uno del tipo arcilloso para la fase de esculpido, en mi caso matgray de zbrush.

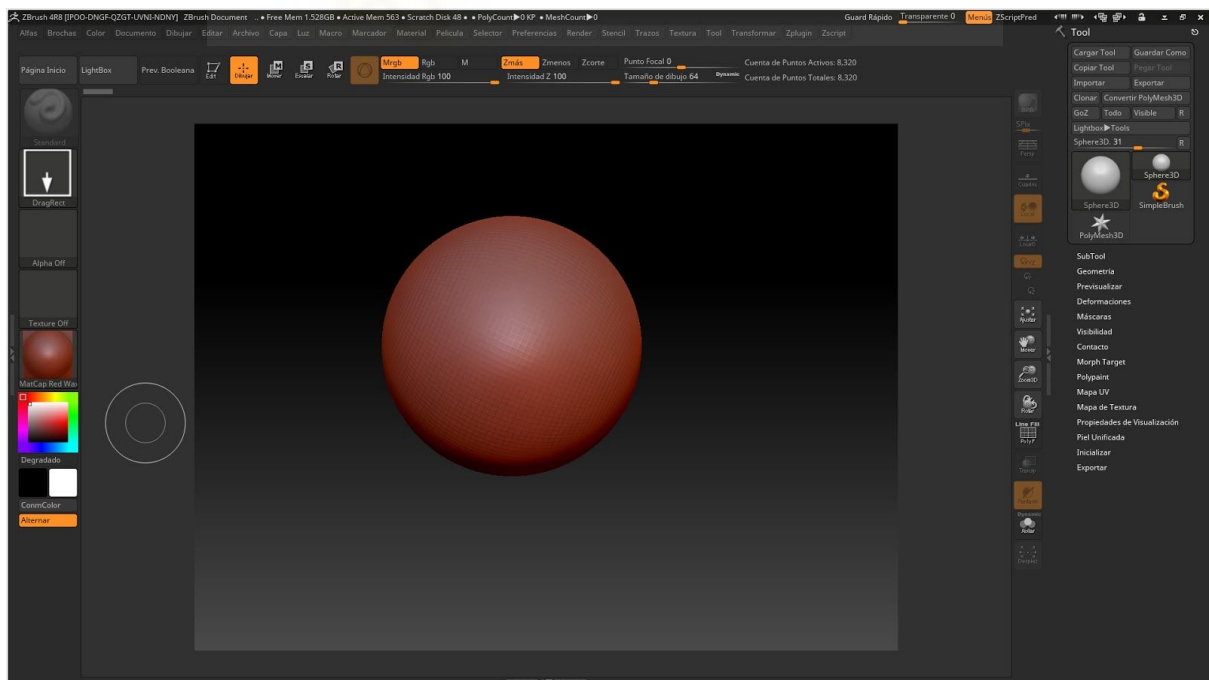


Figura 26: zBrush paso 1 Fuente: Elaboración Propia

Ahora tenemos dos opciones, o bien modificar la esfera de forma que generemos 4 extremidades y cabeza o dibujar estas formas. La primera resulta mucho más sencilla e intuitiva, sobre todo para aquellos usuarios menos familiarizados con entornos 3D o con el dibujo.

Una vez tenemos nuestra figura en una forma que recuerda a una estrella de mar, ensancharemos la parte de la cabeza para ir dando a grandes rasgos un aspecto humanoide a la figura. Ahora podemos centrarnos en los primeros detalles

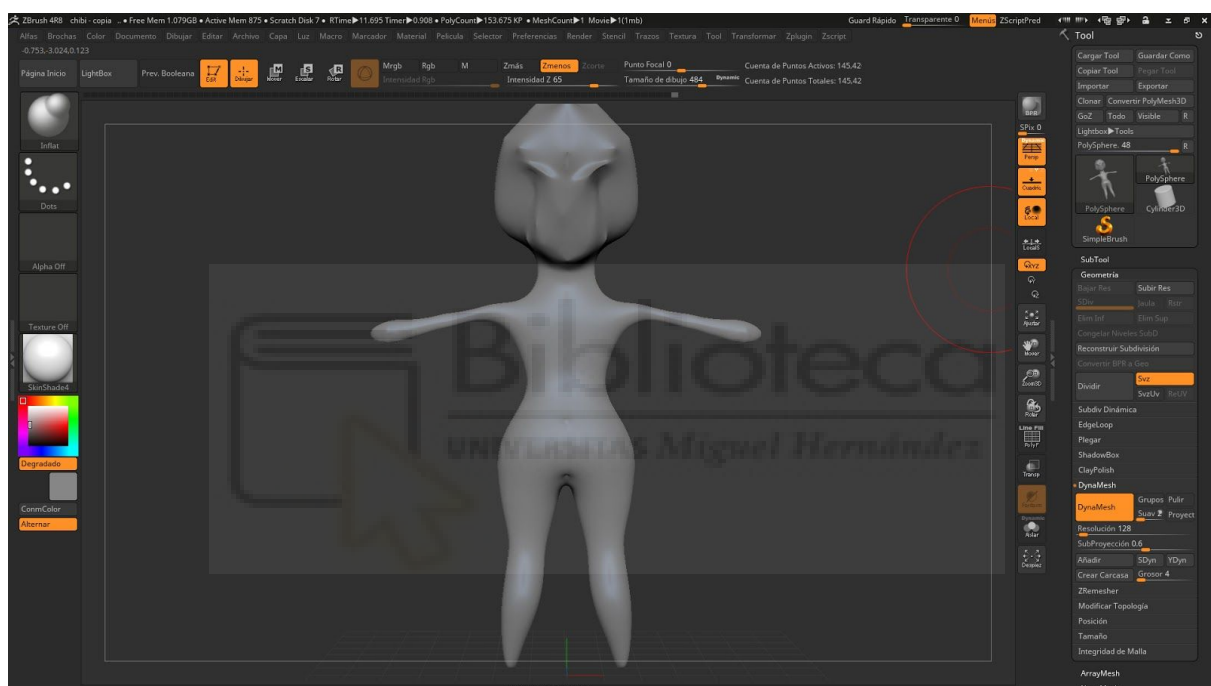


Figura 27: zBrush paso 2 Fuente: Elaboración Propia

En esta parte podemos dar curvatura a las piernas, ensanchar caderas, marcar la cintura, en general ir estableciendo la postura definitiva de nuestro personaje, el cual, se recomienda que se encuentre en una posición neutra y relajada.

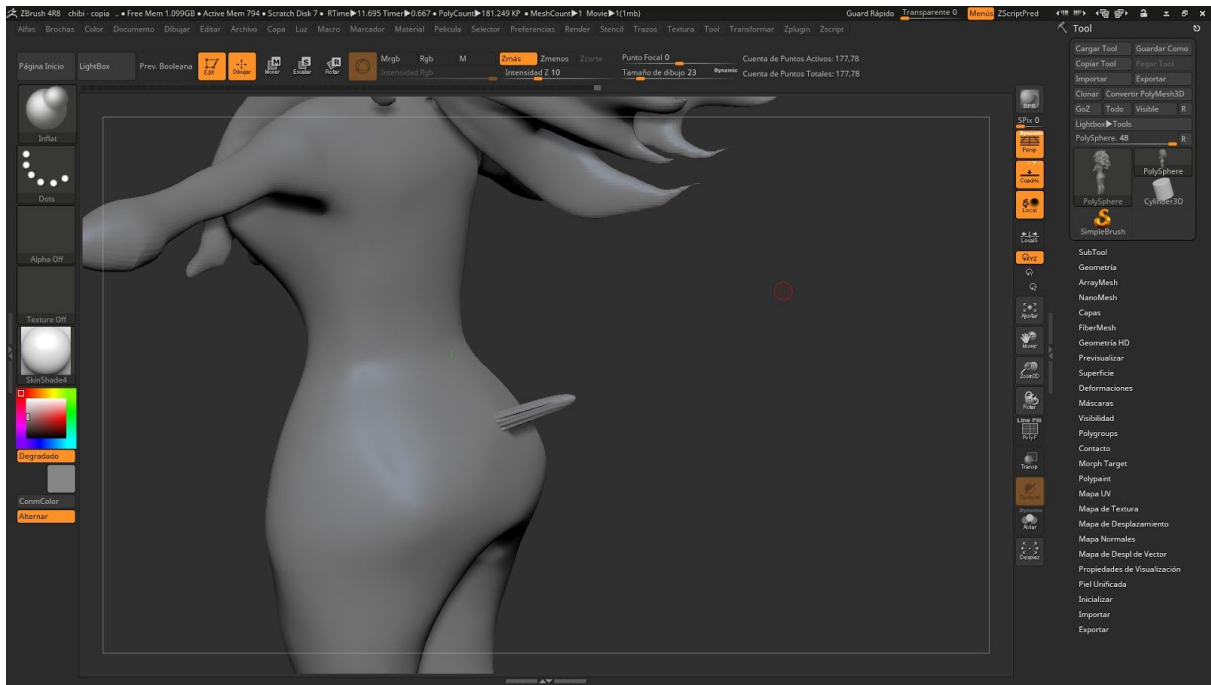


Figura 28: zBrush paso 3 Fuente: Elaboración Propia

Una vez hemos establecido la base de nuestro personaje podemos entrar en detalles más complicados como el cabello, en mi caso también cuento con una cola. Para ello, añadiremos una extensión desde la zona que queramos y luego le daremos la forma que prefiramos.

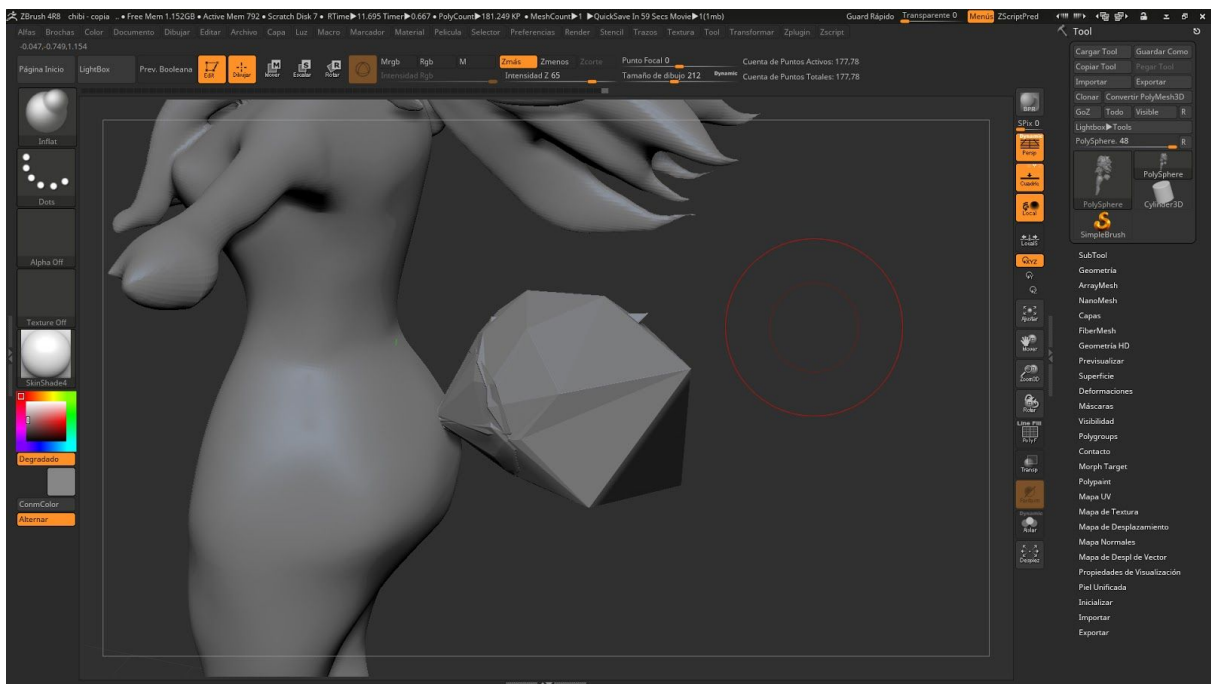


Figura 29: zBrush paso 4 Fuente: Elaboración Propia

Podemos ir puliendo los polígonos más grandes y creando mayas nuevas (en caso de zBrush mediante geometría>polydinamesh) que nos permitan seguir estirando el diseño.

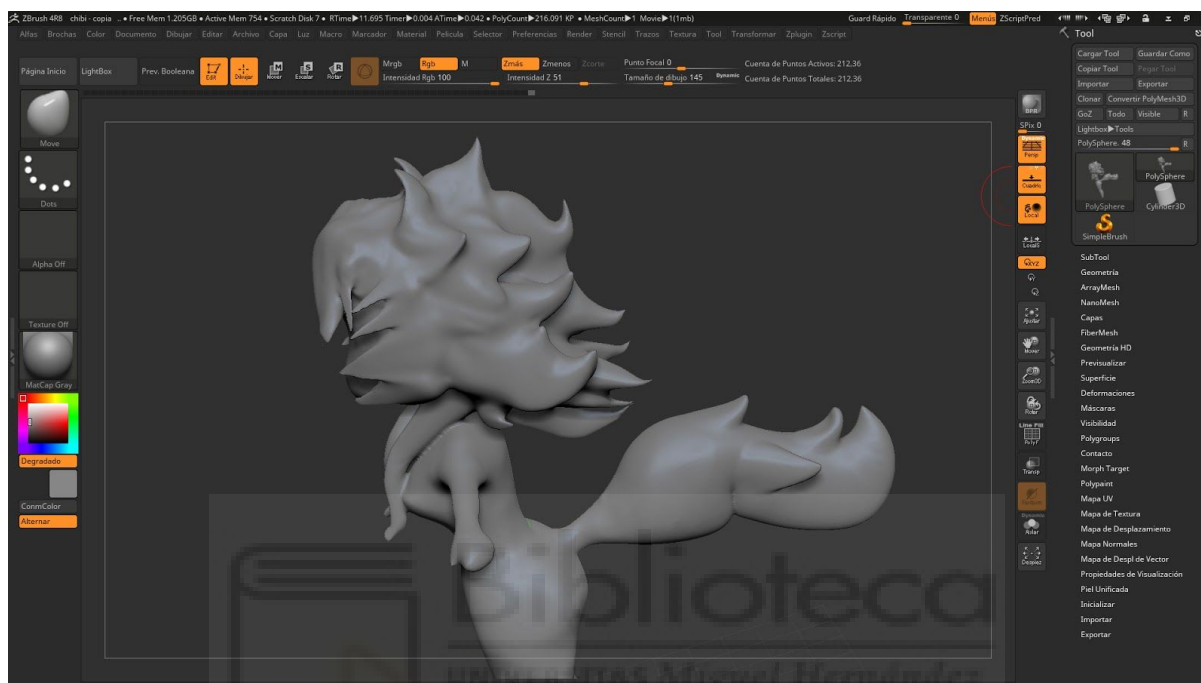


Figura 30: zBrush paso 5 Fuente: Elaboración Propia

Por último podemos dar detalle a nuestros cabellos con la herramienta espiral o equivalente, que retuerce las formas dando así más dinamismo y evitando líneas rectas en el diseño definitivo. Es importante recordar que en caso de requerirse, se puede desactivar la simetría del modelo (en zBrush pulsando el atajo “x”), en mi caso, se ha desactivado para que el peinado no sea simétrico en la parte frontal.

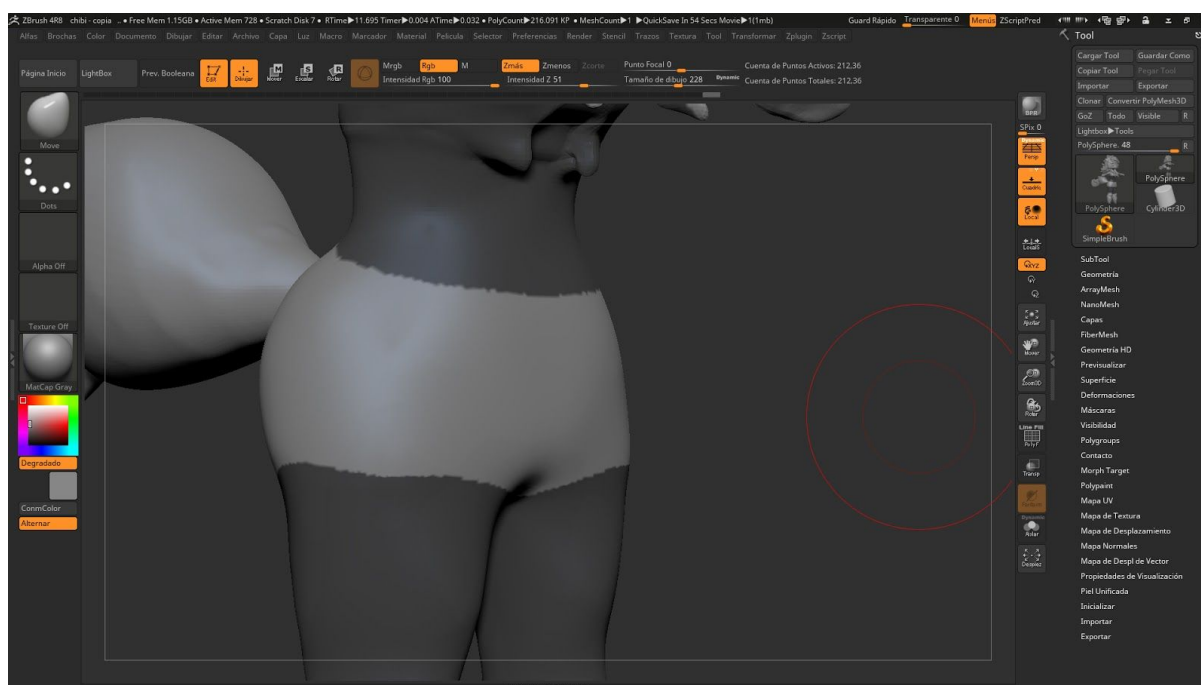
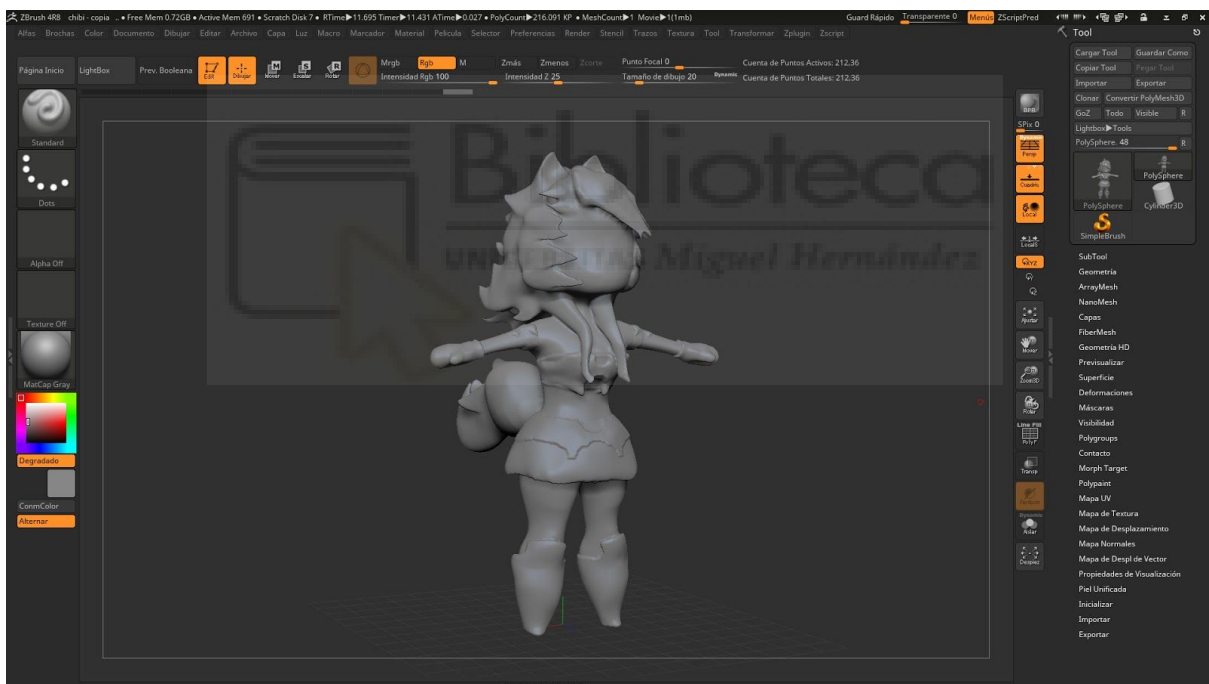
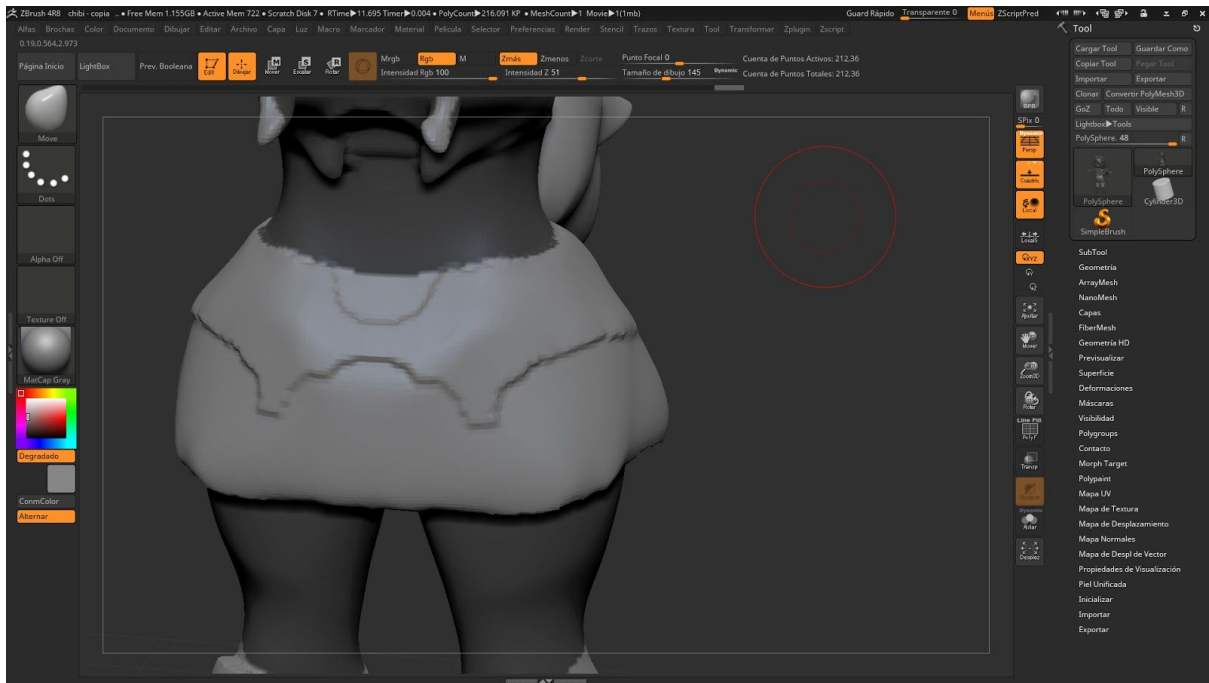


Figura 31: zBrush paso 6 Fuente: Elaboración Propia

En la última fase del modelado 3D vamos a crear la ropa de nuestro personaje utilizando máscaras, esta herramienta es muy útil pues nos ayuda a bloquear una parte de nuestra figura lo que ayuda a crear escalones que den la impresión de ser capas independientes para ropa o armaduras. Una vez bloqueamos la parte del cuerpo, utilizaremos las herramientas de mover o ampliar hasta conseguir las dimensiones deseadas, en caso de haber varias capas de ropa como es mi caso haremos cada capa de ropa en orden desde la piel hacia el exterior.



Figuras 32 y 33: zBrush pasos 6 y 7 Fuente: Elaboración Propia

Por último nos queda pintar nuestra figura. Para esta fase recomiendo cambiar el material a uno donde los colores cojan de manera más sólida ya que sobre material poroso tenderán a palidecer u oscurecerse, cualquier material similar al plástico mate nos sirven (en caso de zBrush recomiendo el uso de skinshade4).

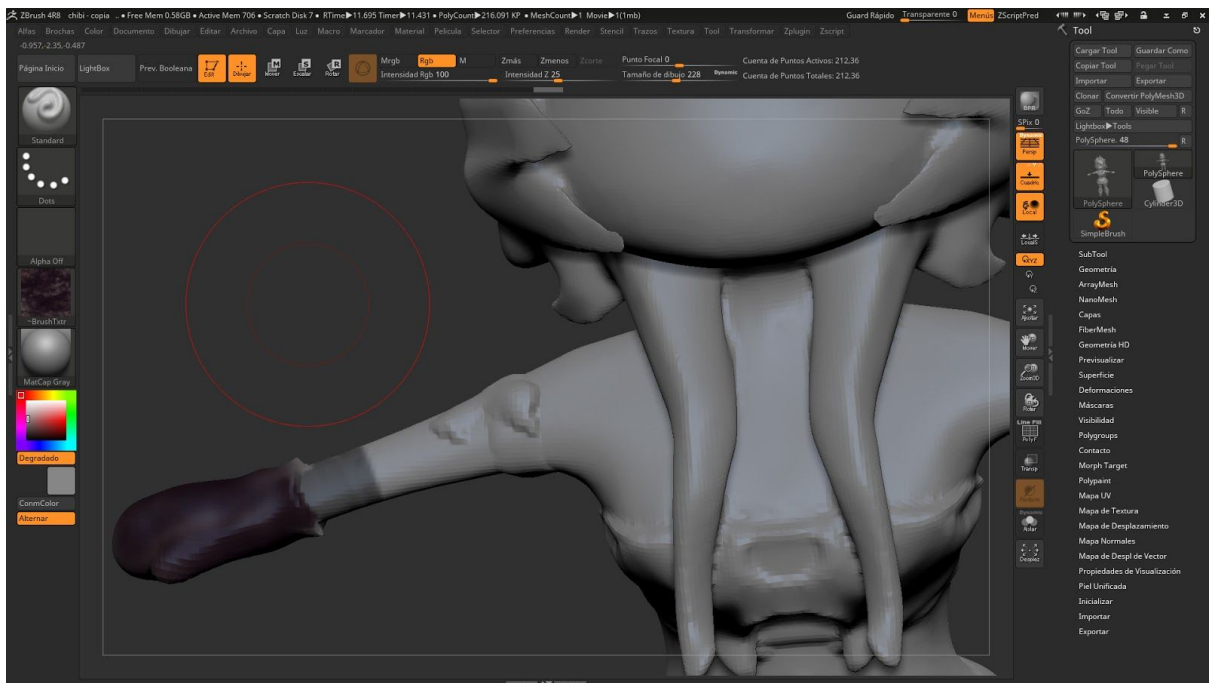
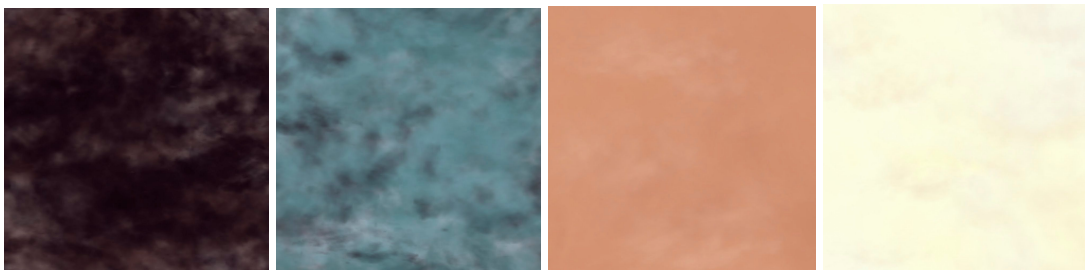


Figura 34: zBrush paso 8 Fuente: Elaboración Propia

Mediante la misma herramienta de máscara podemos aplicarla sobre nuestra figura para pintar las distintas secciones sin problemas de contaminar partes que no deseamos. En la figura 34 vemos cómo aplicamos la máscara al brazo para no manchar la piel del color del guante.

Para el color, en photoshop podemos crear texturas que usar como pincel.



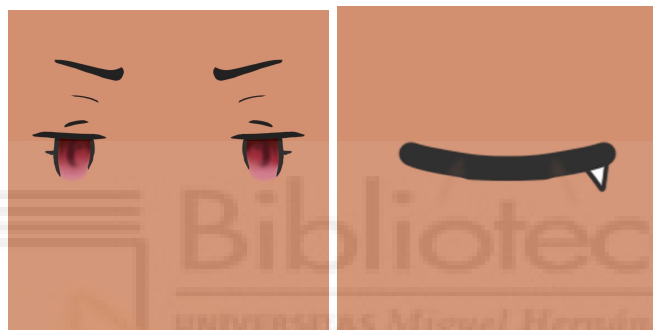
Figuras 35, 36, 37 y 38 Texturas zBrush 1-4 Fuente: Elaboración propia

Estas texturas nos ayudan a que el color no quede tan plano y conseguiremos imperfecciones en materiales como la tela o la piel, que no es uniforme. Pueden crearse en photoshop fácilmente aplicando distintos tonos de un color con pinceles de diferentes texturas como pueden ser gotas, tizas, mezclando

opacidades y modos de fusión hasta conseguir el resultado deseado.

Una vez importamos estas texturas en el programa podemos utilizarlo como pincel o arrastrarlas sobre nuestro personaje como si fueran imprimaciones. Recomiendo usar pinceles para aquellas partes más grandes.

En el caso del rostro sí recomiendo dibujarlo como una textura y aplicarlo como una imprimación. Se pueden separar también los elementos para aplicar como independientes. Este proceso también puede ser interesante para pequeños detalles en caso de querer agregarlo, por ejemplo: cicatrices, cremalleras, etc.



Figuras 39 y 40: texturas zBrush 5 y 6 fuente: elaboración propia

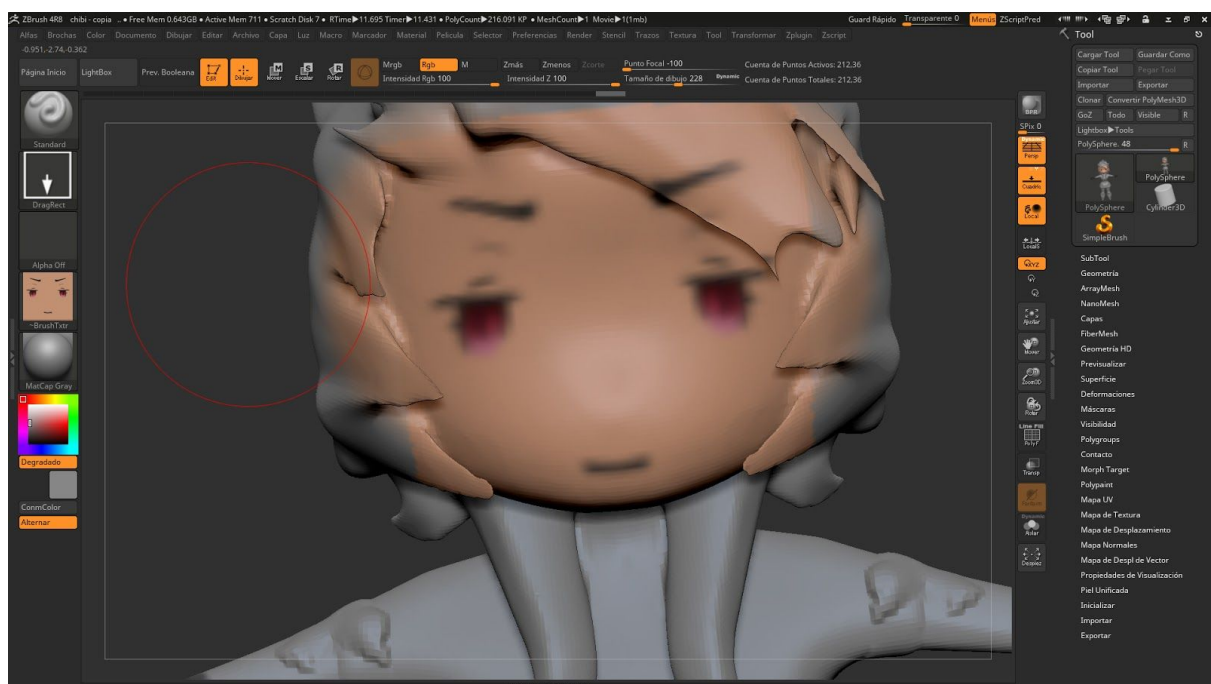


Figura 41: zBrush paso 9 Fuente: Elaboración Propia

Una vez hayamos terminado de pintar nuestro personaje, podemos variar la angulación de las luces y renderizar un modelo para su muestra el cual será nuestra carta de presentación del modelo 3D definitivo.



Figura 42: renderizado final zBrush fuente: elaboración propia

III- Resultados del proyecto

Una vez finalizamos con todos los pasos tenemos a nuestro personaje renderizado listo para formar parte de cualquier presentación de un proyecto.

Cuando acabamos con el proceso, a continuación haremos una valoración desde el punto de vista académico planteando tanto si han habido contratiempos y cómo se han solventado, como si se cumplen o no los objetivos marcados al comienzo del proyecto

9- Valoración del proceso creativo y valoración por objetivos

Valoración del proceso Creativo: En términos generales podemos afirmar que todo ha ido según lo esperado, incluso los contratiempos eran de esperar debido a algunas limitaciones o porque durante el proceso de creación de personajes siempre se dan:

Concepción del personaje: El momento en el que configuramos nuestro personaje mentalmente es complicado, pues por nuestra mente pasan muchas ideas que llevadas al papel no son lo esperado y eso puede resultar frustrante. Debido a que no conseguía unas orejas que resultaran creíbles decidí aparcar ese apartado y centrarme en otros, fue así como el personaje cambió de sexo y por tanto varió sus formas. Una vez configuré al personaje definitivo me centré en esas orejas, que enseguida salieron adelante con un par de pruebas.

Modelado 3D: Este problema era obvio que iba a existir, pues parte del reto del proyecto era enfrentarme a un software de modelado 3D sin formación previa. Sin embargo el problema inicialmente fue mayor de lo esperado ya que enfrentarse a una interfaz totalmente desconocida en principio te bloquea e impide continuar. Para solucionarlo accedí a tutoriales de dominio libre en la plataforma Youtube para aprender conceptos básicos como el uso de pinceles, los tipos y los modos de trabajo, el resto del proceso sí que se realizó mediante ensayo y error.

Valoración por objetivos: Al comienzo del proyecto se debían plantear una serie de objetivos por parte del tutor y el estudiante para asegurar el éxito al final del proyecto. Analicemos a continuación si hemos cumplidos con estos objetivos:

Hipótesis principal: Crear una guía para la creación de personajes de videojuegos en 3D utilizando las estéticas chibi y fantástica medieval

Positiva: Se ha conformado una guía comprensible para cualquier usuario desde la concepción del proyecto hasta la finalización del mismo

1- Investigar el diseño de personajes de corte fantástico dentro del mundo de los videojuegos con estética *chibi/super-deformed* para la creación de la guía.

Positiva: En el apartado de “Referencias” se marcan diferentes ejemplos que ayudan a establecer puntos en común para la realización de nuestro propio personaje.

2- Conocer las diferencias y similitudes entre creación de personajes para videojuegos en contraposición con guías destinadas a personajes de animación.

Positivo: En el apartado “Origen del proyecto” se mencionan las esta relación entre los manuales que existen y cómo están desapareciendo

3- Hacer una guía de creación de personajes para videojuego que sea a su vez un documento de consulta útil para otros.

Positivo: La guía una vez finalizada resulta clara, comprensible y no se requiere formación previa.

4- Aprender el uso de software para llegar a crear un modelo de personaje 3D para videojuegos profesional para la guía.

Positiva: Mediante el ensayo y error y la consulta de dudas concretas con tutoriales se ha conseguido finalizar el proyecto adquiriendo el conocimiento necesario del uso de zBrush.

5- Crear un personaje propio de videojuegos desde la fase de desarrollo en bocetos hasta el modelado en 3d final

Positiva: Todo el proceso ha sido cubierto de principio a fin desde el origen al renderizado definitivo pasando por el 2D y el resultado es satisfactorio.

IV- Conclusiones

En conclusión, el presente Trabajo de Fin de Grado ha logrado cumplir con los objetivos planteados en un comienzo, es decir, hacer un manual de creación de

personaje para videojuegos con las estéticas establecidas, la creación de un personaje propio y conocer los entresijos del proceso.

A través de la investigación y las referencias para el proyecto se ha aprendido sobre los pasos necesarios y los elementos que debe contener un personaje de estética chibi, sobre cómo dar un aspecto infantil y desenfadado, y las ventajas que conlleva el uso de este estilo como puede ser un nivel menor de detalle.

Se ha utilizado toda la formación académica recibida en el grado de Comunicación Audiovisual así como todos los conocimientos aprendidos de forma autodidacta antes y durante el proceso.

Para terminar, cabe decir que la sensación sobre el producto final es muy positiva, que se han alcanzado todos los objetivos y que se ha aportado algo útil para que otras personas puedan realizar un proceso similar.



V- Bibliografía:

Amano Y. (2020). Yoshitaka Amano. Japón. Recuperado de

<https://www.yoshitakaamano.com>

Beastars (TV Series 2019–). (2019). Recuperado de

<https://www.imdb.com/title/tt11043632/>

Capcom (2007) Super Puzzle Fighter Turbo HD Remix Concept Art. Europa y EE.UU. Creative Uncut. Recuperado de:

https://www.creativeuncut.com/art_super-puzzle-fighter-2-turbo-hd-remix_a.html

Dupuis A. (2015). Vivi Ornitier - Retrogasm Art Competition. Artstation. Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/LarYv>

Enix, S., Square Enix, & Akihiko, Y. (2019). The Art of Bravely Default. Milwaukee, Estados Unidos: Dark Horse Comics.

Festival de cine fantástico de Elche [Fantaelx]. (2017, noviembre, 27). Gallego Bros y José Manuel Meneses - V Festival de Cine Fantástico de Elche - FANTA ELX

[Archivo de video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=SB6IG13N4y4>

Izumisawa Y. (2016) World of Final Fantasy Concept Art. Japón. Creative Uncut.

Recuperado de: https://www.creativeuncut.com/art_world-of-final-fantasy_b.html

Kujumi. Final Fantasy Trading Arts Mini Volume 02. Berlin: Kujumi. Recuperado de <https://www.kujumi.de/en/trading-figur/videogames/final-fantasy-trading-arts-volume-02-mini-figur-terra-branford-final-fantasy-vi/a-1307>

Lau S. (2013) Darkstalkers Resurrection Concept Art. Japón. Creative Uncut. Recuperado de: https://www.creativeuncut.com/art_darkstalkers-resurrection_a.html

Nishimura K. (1997) Street Fighter II Concept Art. Japón. Creative Uncut. Recuperado de: https://www.creativeuncut.com/art_street-fighter-3_a.html

Nomura T. (2001) Final Fantasy X Concept Art. Japón. Creative Uncut. Recuperado de: https://www.creativeuncut.com/art_final-fantasy-10_a.html

Nomura T. (2008) Dissidia Final Fantasy Concept Art. Japón. Creative Uncut. Recuperado de: https://www.creativeuncut.com/art_dissidia-final-fantasy_a.html

Saito , Y. (Productor) y Hosoda, M. (Director). (2012). Ōkami Kodomo no Ame to Yuki [Película]. Japón: Studio Chizu.

Salamanca E. (2017). Rayna Chibi 3D. Artstation. Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/VY8oP>