

tfg

memoria

bellas artes

2015-2016

MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Gate of Sin

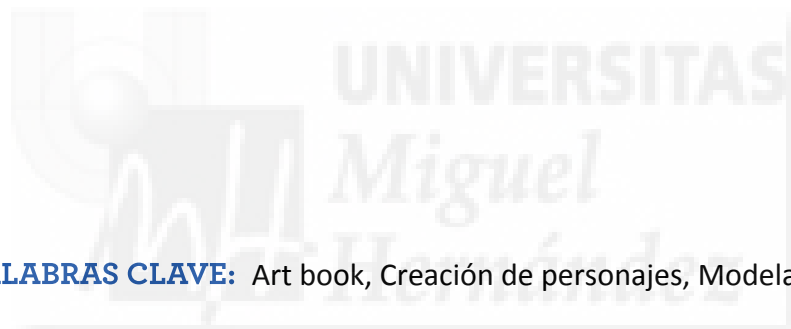
ESTUDIANTE: Gúerri Melús , Víctor Manuel

DIRECTOR/A: Maravall Llagarà, José Luis

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE ALTEA

Universidad Miguél Hernández de Elche





PALABRAS CLAVE: Art book, Creación de personajes, Modelado 3D, Creación de vide

RESUMEN: Trabajo de Fin de Grado basado en el proceso de creación de personajes propios de un proyecto de videojuego específico. En el que se proyecta el método a seguir, desde los bocetos a lápiz y de color digital, hasta finalmente su modelado en 3D. Siguiendo las pautas esenciales para el posterior desarrollo de un videojuego completo.

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA:

El proceso de síntesis 3D ha cobrado gran importancia en los últimos años. Su difusión ha sido muy amplia en distintos campos, como simulación de prototipos para su posterior construcción, proyectos artísticos y/o comerciales como producciones publicitarias y en áreas de entretenimiento como cine y videojuegos.

Una fase determinante en este proceso es la fase de modelado, la cual es muy costosa, compleja y requiere un gran número de recursos.

Con Z Brush se pretende usar un programa profesional de modelado, consiguiendo rápidamente un prototipo final, preparado para el renderizado.

Esta propuesta de Trabajo de Fin de Grado, se basa en la creación de una serie de pasos fundamentales para crear los personajes principales en un videojuego. Normalmente para la creación de un videojuego, trabajan muchas personas en equipo, es decir, que en este trabajo podremos observar que pasos hay que dar en la creación de personajes.

Dentro del proceso de creación de personajes en un videojuego, o película de animación, se divide por equipos de trabajo, de los cuales se encargan de diferentes puntos del proceso, Guión o historia del personaje, Bocetos previos a lápiz, bocetos definitivos, y a color, modelado de los personajes en 3D, Renderizado y color, y por último animaciones y programación.

En este Trabajo Realizaré dos de los pasos de la creación artística, a pesar de que se hagan por separado o diferentes personas de un equipo, que son las ilustraciones previas, medidas y cánones, y su modelado en 3D, con el programa profesional de escultura 3D, llamado Z Brush.

También la creación de un logotipo para el videojuego, que contenga una concordancia artística con el tipo de dibujo, y características que queremos dar al videojuego, que en este caso estará basado en época Renacentista, Fantasía. Con un Aspecto vivo y colorido, que nos cree una percepción de irrealidad a la vez que le damos una textura algo desgastada, haciendo referencia a la historia principal del videojuego ya que es de terror.

Crearé, diseñare y modelaré cuatro de los primeros personajes, que con el paso de los años su número aumentaría en grandes cantidades, cada uno de estos cuatro personajes, cumplirá un determinado rol, ya que es un videojuego pensado como un mmorpg, Apoyo, Luchador, Tirador y Tanque.

OBJETIVOS:

- Crear personajes y diferentes vestimentas adaptándome a unos cánones establecidos.
- Proceso de creación bajo responsabilidades añadidas para facilitar el proceso a los demás compañeros de otras secciones.
- Profundizar en el modelado y creación de videojuegos.
- Conocer y dominar su técnica.
- Crear el modelado 3D de dibujos propios.

2. REFERENTES

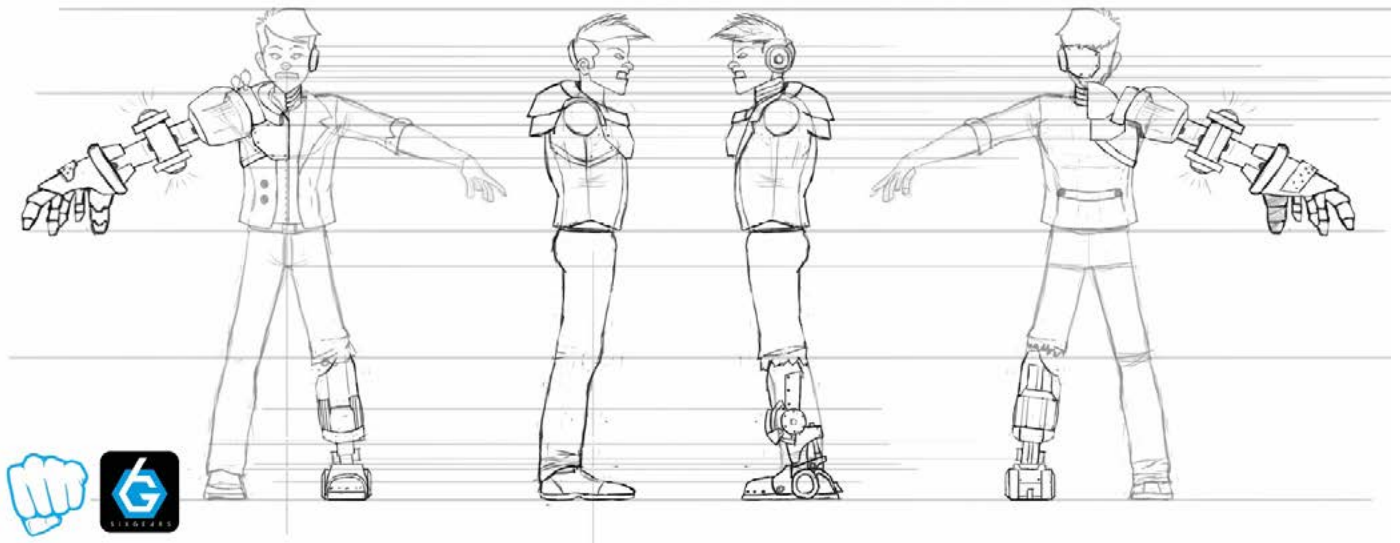
En este caso, para crear a nuestros personajes, debemos tener en cuenta varias cosas, primero la época a la que pertenecen, esto no solo influye evidentemente en la ropa, complementos, artilugios, armas o armaduras, sino que también a su estilo de peinado, pero además debemos tomar varios factores en cuenta a la hora de su creación, como sería su historia, ya que depende de ésta, puede cambiar la edad, el rostro, el tipo de cuerpo, piel y musculatura, si contiene algún elemento propio y único de su historia, como podría ser una cicatriz o tatuaje, e incluso su capacidad económica, ya que ésta podría y debería variar su vestimenta. En un apartado más psicológico y más preparado para la animación de este, tendremos que tener en cuenta su personalidad, ya que ésta delimitará su forma de moverse, acciones durante la historia del videojuego, comentarios e incluso la voz.

Además hay que tener en cuenta los apartados técnicos, la facilidad para poder animarlos depende también, de la cercanía de la vestimenta pese a ser fantástica, de ser real y punible, ya que las ropas y armaduras son creadas para poder moverte correctamente con ellas, en un dibujo estático tal vez pasaría inadvertido un mal engranaje, o cierto elemento que no permitiera su movimiento con facilidad, por ejemplo los cómic creados por B de Batman, al crear las películas, se dieron cuenta que la máscara integral del héroe no era funcional ya que no permitía el movimiento del cuello, pero al ser creados para un videojuego en el que el personaje va a ser animado, es indispensable que la vestimenta sea funcional, además siempre que creamos elementos fantásticos o inventados, es bueno coger elementos reales existentes que nos otorguen dos cualidades, la primera es que nos evoqué a la época en la que se encuentra el personaje, y la segunda que nos de sensación de realidad dentro de lo fantástico, es decir que sea creíble.

Los primeros referentes fueron armaduras y vestimenta de la época renacentista en la que se basa el videojuego.



El siguiente paso es el dibujo de los personajes, del que como vemos debe tener una medida o guía para su posterior animación o modelado.



Y por último podemos ver una imagen de un modelado 3D, es un modelo preparado con la postura básica del modelado para la animación posterior, y un referente de la misma temática que Gate of Sin, aunque con un estilo mas Cartoon.



3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG (sigla en inglés de massively multiplayer Online role-playing game), son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos.

¿Por qué un MMORPG?, por varias razones, la primera es que es un juego competitivo en el que mides tu habilidad contra oponentes de todo el mundo, lo que hace que el juego sea mucho más difícil de convertirse en algo aburrido, ya que los modos de dificultad son ilimitados, lo ponen tus rivales, además en los videojuegos una de las funciones importantes, es mantener a los jugadores con un nivel de éxito, para que no queden frustrados y quieran seguir jugando, en este caso este problema se vería en gran parte solventado gracias a que cuando ganas contra alguien real, produce de por sí una sensación de satisfacción, además de poder jugar con amigos desde cualquier punto del planeta.

La segunda es que al ser un videojuego íntegro online, la posibilidad de que sea pirateado, es casi nula, y si así fuera, sería posible su expulsión de del juego, también la posibilidad de ir mejorando y actualizando el juego de manera gratuita, con solo descargar parches, en los que entre otras cosas aparecerían cada vez mas personajes jugables.

La tercera y más importante, el éxito de los MMORPG, y su sistema único online está más que demostrado, que es lo que más atracción tiene hoy en día, ya que las empresas que lanzan este tipo de juegos son hoy por hoy, las que más dinero generan, por poner un ejemplo, Riot con su juego de este estilo llamado League of Legend, tiene más de setenta millones de usuarios en todo el mundo, sus ganancias son tales que el juego es gratuito, con algunas opciones de pago como diferentes vestimentas para tu personaje, e incluso realizan un torneo mundial anual por equipos con un gran premio en metálico para los campeones, de hecho aunque no ganen, los profesionales de este juego pueden vivir de ello grabando gamplays propios y subiéndolo a la plataforma Youtube.

En lo que se refiere a la época elegida y el género del juego, por un lado es por gusto personal y conocimiento propio sobre el tema, y por otro la cantidad de jugadores de rol que suelen tener preferencias en fantasía y ciencia ficción, con lo que aumenta la probabilidad de éxito.

El mundo de los videojuegos, es uno de los poco que no sufre caídas económicas en estos años de crisis donde varios sectores han visto mermados sus beneficios, es un mercado en alza, y que cada día más gente se interesa en este mundo tanto a nivel aficionado como profesional, e incluso en España comienzan a salir títulos sobre ésta mención.

Por otro lado como artista, e implementado mis conocimientos de ilustración, con el desarrollo de las mismas en 3D, un interés de un mercado que cada día se hace más fuerte.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

En primer lugar para crear los personajes, estudiamos su historia, su función dentro del juego, y de ésta manera podemos empezar los primeros bocetos a mano, teniendo claro un tipo de canon, yo usaré uno de siete cabezas, el cual creo que se adapta mejor a la fantasía.

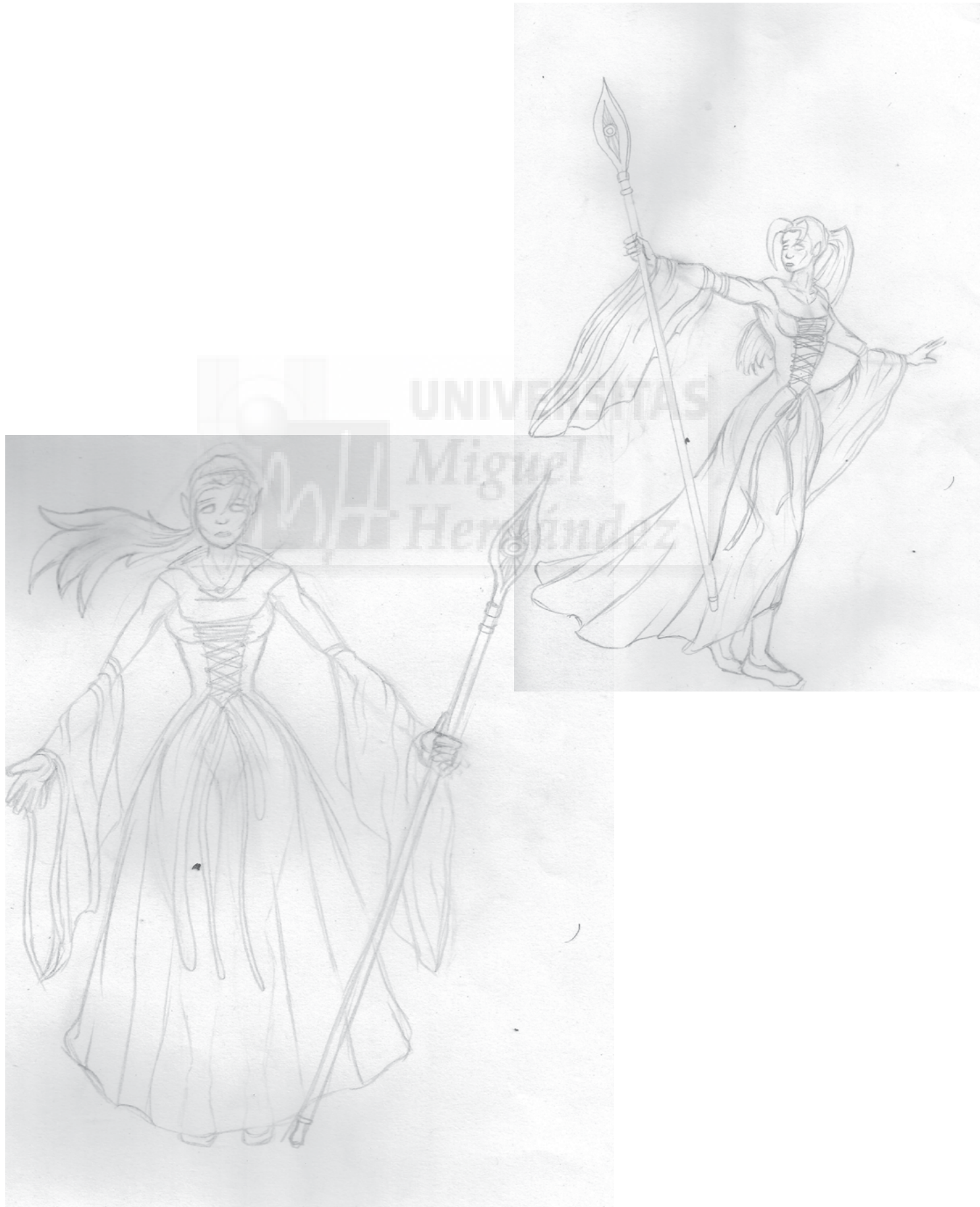
Fiora, Es una guerrera del Renacimiento, tenemos que recordar que no existían como tal, y no se preparaba ropa de combate para ellas, la mejor opción, ha sido conjugar una vestimenta de espadachín ligero, junto con un corsé y una Torera típicos de la época, ya que además su rol es la de Asesina o luchadora, lo que insta a que lleve ropa ligera para ser más rápida.



Horek el Tanque, en ésta ocasión, decidí basarme en los vikingos y bárbaros, para darle ese aspecto rudo, por ello realicé unos primeros bocetos como vikingo. Para vestirlo de forma adecuada a la época del juego, debía coordinar su rol de tanque que es toda armadura, con vestimenta propia, así que aprovechando que también es un mundo fantástico, decidí mezclar elementos de armadura completa con trajes típicos del Renacimiento, dotándole de un inmejorable aspecto de dureza pero sin parecer atemporal como hubiera pasado si le hubiera dotado de una armadura completa, ya sea vikinga o medieval.



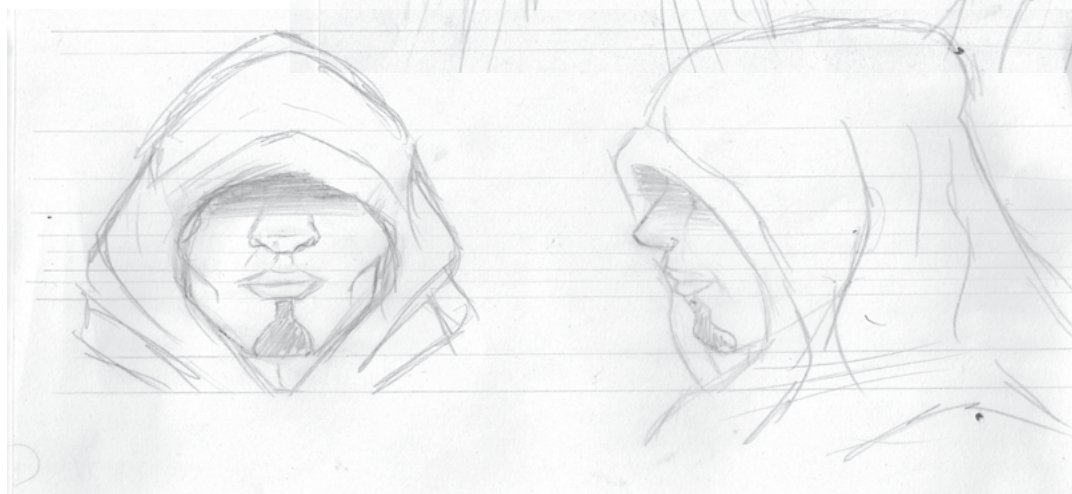
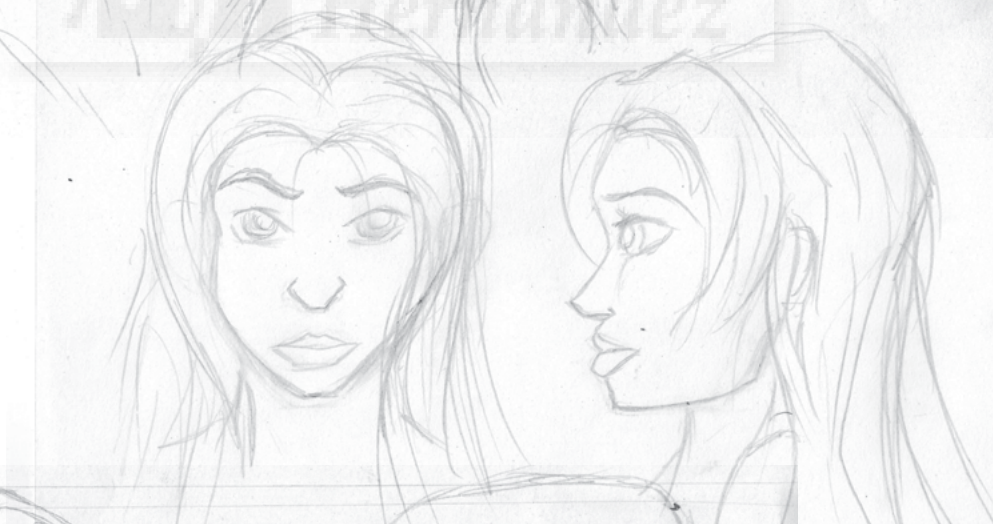
Arianna es el campeón de apoyo, una hechizera que potencia y cura a sus aliados, por ello intenta siempre evitar el enfrentamiento cuerpo a cuerpo, por ello portara un vestido elegante y costoso de la época, ya que solo las personas con poder adquisitivo pueden estudiar los misterios de la magia, y ella debe ir cómoda con su elegancia y ligera para no entorpecer sus pasos.



Jay, el tirador, el más rápido de todos, pero débil de salud, por lo que deberá ayudarse se su camuflaje y su armadura muy ligera para escapar si aparecen problemas, aunque portando una de las mayores habilidades de daño con su ballesta, Jay debe llevar una armadura muy muy ligera, ya que depende de su rapidez para sobrevivir, una capucha y colores verde y marrón camuflaje para poder esconderse o huir sin que le vean. La ballesta era muy utilizada en la época por su poderos golpe, aunque empezaban a verse las armas de fuego, para ese entonces había ballestas de repetición y además, no hacen ruido, con lo que Jay puede Asesinar a su oponente sin que le descubran inmediatamente después.



Finalmente, después de elegir los elementos que queremos para nuestro personaje y de descartar otros, realizaremos las medidas oportunas de nuestros personajes tanto en de sus cuerpos como de sus caras.



Después medidas del personaje y boceto final a color utilizando el programa Photoshop.







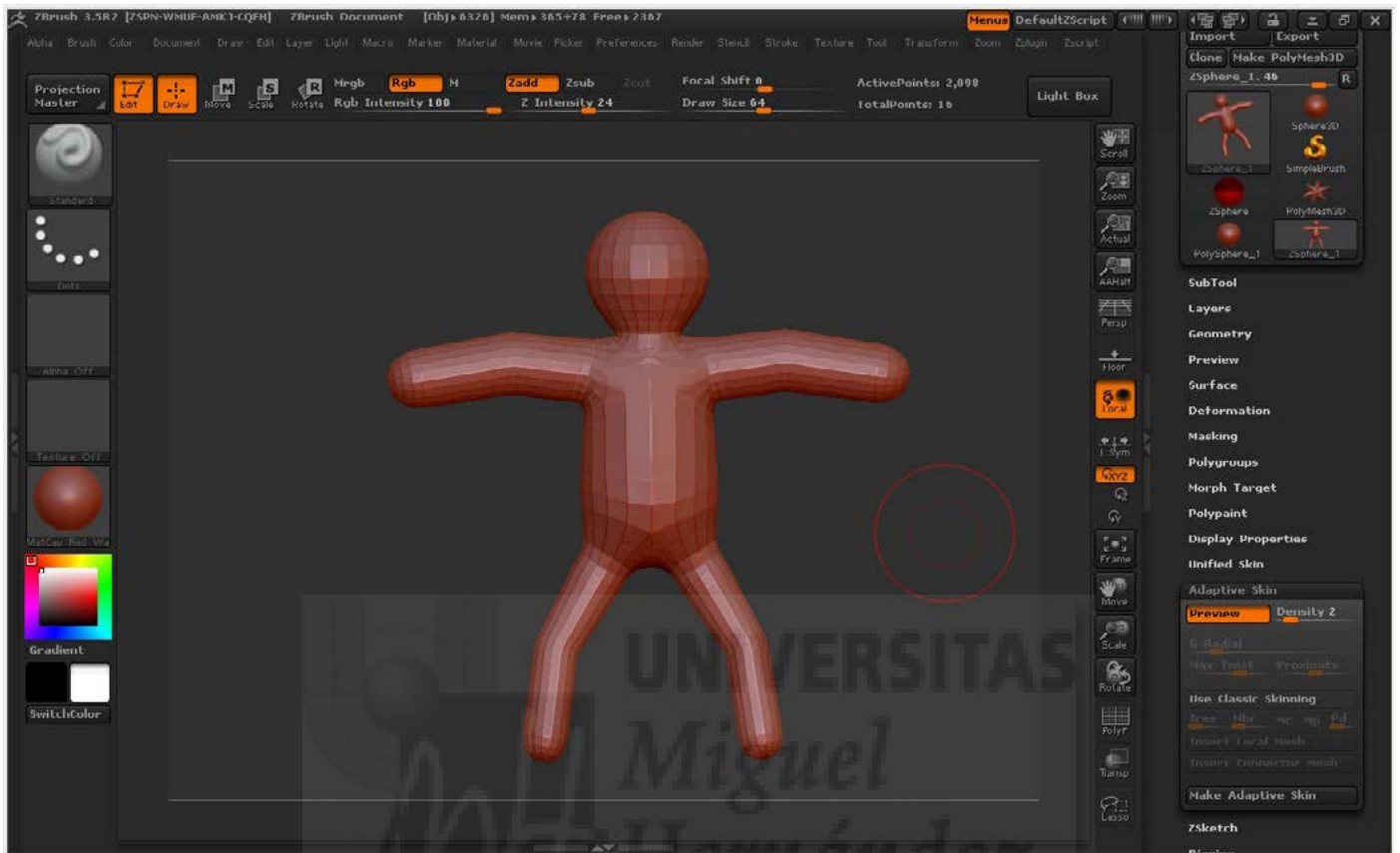


También la creación del logotipo, con el programa Illustrator y por último dándole texturas en el Photoshop, siguiendo el colorido y la temática tanto del videojuego “Gate of Sin”, como el habitual en este tipo de juegos.

Un Demonio en la empuñadura referente al tema del videojuego, igual que la espada terminando con forma de llave, haciendo referencia a las llaves de la puerta del pecado, título del juego



En un principio, cuando vayamos a crear uno de los personajes en modelado, en el programa ZBrush, comenzaremos utilizando la opción de esferas, lo que nos permite crear una especie de esqueleto con el cual podemos colocar cada elemento del cuerpo en su sitio según su canon, y construir y modelar a partir de allí, recordando que la postura ha de ser la de brazos en cruz para facilitar el trabajo de los animadores y de renderizado.



Siempre modelaremos con poligonación baja, y conforme nos acerquemos a la forma, subiremos ésta para poder otorgarle más detalle, esto se hace así ya que si empezáramos a modelar con demasiados polígonos, quedaría un modelado tosco y poco natural, debe subir el número de polígonos conforme damos vida a nuestra creación.

Aquí vemos a Fiora, desnuda, y en baja poligonación.

Es bueno realizar el cuerpo desnudo para no perder las luego será más fácil vestirlos con la opción “extract”, ya que pintaremos la zona donde queremos añadir una prenda con una máscara, y podremos incluso elegir el grosor del nuevo subpolígono resultante.





Arriba vemos un ejemplo claro de extract, en z Brush. Y Ya por último, solo nos quedará definir, dar detalle y modelar de manera correcta a nuestros personajes, en alta poligonación, para que queden realistas, ahora solo sirve tu habilidad con el uso de los pinceles de z brush, hay miles de ellos, aunque los más usados, son los genéricos standar, move, smurf, y los clay build.(mover, alisar y los construidos comos si manejaras arcilla). Abajo vemos el rostro y el pelo en detalle de Horek.



5. RESULTADOS

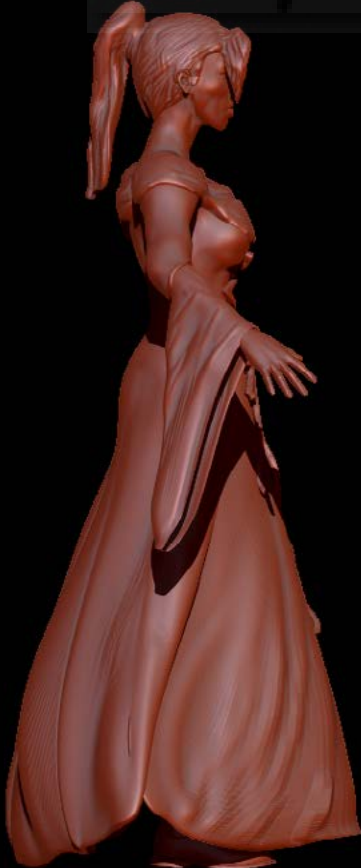
El proceso más importante por tanto es abrir zBrush, Dónde sirviéndonos de los dibujos anteriores como guía, esculpiremos al personaje, para ello crearemos el esqueleto con z esferas para indicar la posición de cada elemento del cuerpo, y después iremos modelando con los diferentes pinceles del programa hasta tener el efecto deseado. Recordar que debe hacerse en ésta postura o con los brazos en cruz ya que facilita el trabajo para el animador, personalmente prefiero ésta postura ya que la otra es más antinatural y al tener que realizar un movimiento mayor, es fácil que no se doble bien una articulación, dándonos como resultado, un Bug de animación.





UNIVERSITAS
MIGUEL
DE CERVANTES







6. BIBLIOGRAFÍA

https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea

<http://www.generacionyoung.com/tecnologia/videojuegos-consolas/tecnologia-como-crean-personajes-videojuegos/>

<http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

<http://hipertextual.com/archivo/2013/11/aplicaciones-modelado-3d/>

ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy

Editorial: John Wiley & Sons

ISBN: 9781457109027

Proyectos de Animación 3D

Editorial: Anaya Multimedia

ISBN: 9788441527515

Modelado Digital

Editorial: Anaya Multimedia

ISBN: 9788441532113

