

tf g

memoria

bellas artes

2018-2019



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

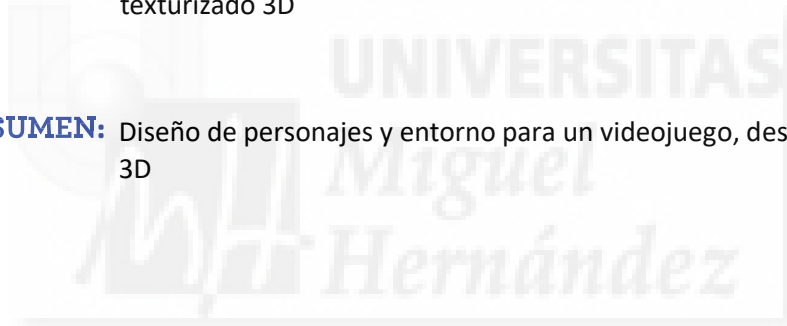
TÍTULO: *Late Contract*

ESTUDIANTE: Pablo Rico Espinosa

DIRECTOR/A: José Luis Maravall Llagarúa

PALABRAS CLAVE: ilustración digital, arte conceptual, modelado 3D, videojuegos, texturizado 3D

RESUMEN: Diseño de personajes y entorno para un videojuego, desarrollados en 3D



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 - 13
4.1 Análisis de referentes	9 - 9
4.2 Bocetos	10 - 10
4.3 Concreción	11 - 11
4.4 Adecuación al 3D Personaje	12 - 12
4.5 Adecuación al 3D Escenario	13 - 13
5. Resultados	14 - 20
6. Bibliografía	21 - 21

1.Propuesta y Objetivos

1.1 Propuesta

Se propone realizar la fase inicial del desarrollo visual de un videojuego donde se diseñarán personajes y un entorno, que serán adaptados a 3D en forma de una única escena. En proyecto se basa en juegos en tercera persona de acción donde el combate tiene prioridad y el personaje es visible durante todo momento.

La historia está situada en un mundo de fantasía donde los humanos y los monstruos coexisten. Para facilitar la vida de ambos bandos se crearon unos contratos que vinculan el alma del receptor para así controlar a monstruos y humanos que quisieran destruir la sociedad recientemente formada.

Pasados los siglos la información de cómo crear contratos fue difundida por el mundo, volviéndose los contratos algo común. Por supuesto, estos nuevos contratos no te quitaban el alma, sino que iban erosionando poco a poco la consciencia lo cual crea monstruos inconscientes. Hay más contratos, pero sin duda estos son los más peligrosos.

Late tiene un contrato vinculado a él, pero no sabe quién lo ha hecho aun así le ordena destruir a los monstruos y humanos que han perdido su consciencia.

1.2 Objetivos

- Demostrar el proceso de creación de una escena
- Diseñar personajes y entorno en base a referentes
- Modelar personajes y entorno coherentes con el arte conceptual
- Documentar técnicas 3D para modelar entornos
- Definir estilo grafico en 3D

2.Referentes

Referentes Tematicos

-**Shonen manga y anime** centrado en peleas y progresión en fuerza. Un claro ejemplo de esto es Dragon Ball, con personajes carismáticos y diseños icónicos. Las tramas suelen relatar un viaje de un personaje superando su debilidad.

Creo que estos tópicos se integran con los manierismos narrativos y jugables del videojuego y aportan a la experiencia.



Shonen Jump,2019

-**Brandon Sanderson** es un escritor estadounidense el cual ha creado un universo en sus libros llamado "cosmere", en cada planeta hay una magia y regla diferentes que seguir, detalla el proceso por el cual la magia funciona.

La manera en que enfoca la creación de mundos fantásticos y sistemas de magia inspiran a crear algo nuevo en el mundo de la fantasía.



Brandon Sanderson, Mistborn, Artista de la portada Jon Foster,2006

-**Bioshock** es un videojuego en el que se cuenta la historia de cómo una gran ciudad submarina creada con la ambición de superar todas barreras morales del ser humano, se transforma en un lugar decadente donde las personas son monstruos transformados por experimentos.

Aunque jugablemente no se relacione con mi propuesta, su temática y ambiente tétrico son un claro referente.



Bioshock, 2K ,2007

Referentes Técnicos

-**Gorillaz** es una banda de música donde todos los integrantes son animados y situados en un mundo diferente al nuestro trayendo una excusa para crear música que se aleja de otras bandas. El diseño de los personajes fue creado por Jamie Hewlett.

La referencia principal que obtengo son el estilo grafico de Hewlett junto al toque urbano de la banda.



Jamie Hewlett, ilustración digital, 2019

-**Darksiders** es un juego post apocalíptico donde controlas a uno de los jinetes del apocalipsis: "Guerra" el cual debe restaurar el orden entre el cielo y el infierno.

El director de arte de este videojuego es **Joe Madureira** conocido por ser dibujante para Marvel. En el caso de Darksiders es la referencia de cómo debería sentirse i jugarse el tipo de juego que planteo con movimiento rápido y frenético y con una estética que integra el 3D y el cómic.



Darksiders, THQ, 2010

3. Justificación de la propuesta

Esta propuesta ha surgido a causa de mi trayectoria como artista. En el principio del grado tenía experiencia previa en arte digital, pero siempre he creído que me faltaba algo que apoyara mis conocimientos y especialidad que buscaba.

Más tarde en el grado llegué a la conclusión que el 3D, con todo lo que conlleva (animación, texturizado, esculpir), era aquello que necesitaba para tener más valor como artista en mundo de los videojuegos.

A partir de entonces he estado cerca de 2 años aprendiendo 3D y colaborando en la creación de un videojuego con un equipo a distancia, aunque nuestro objetivo no es monetizarlo sino crear una pieza de portfolio y ver qué sucede.

En base a todo este conocimiento previo decidí utilizar mi experiencia en los ámbitos del arte digital y 3D para mostrar una pequeña parte del proceso de creación artística que conlleva un videojuego.



4. Proceso de producción

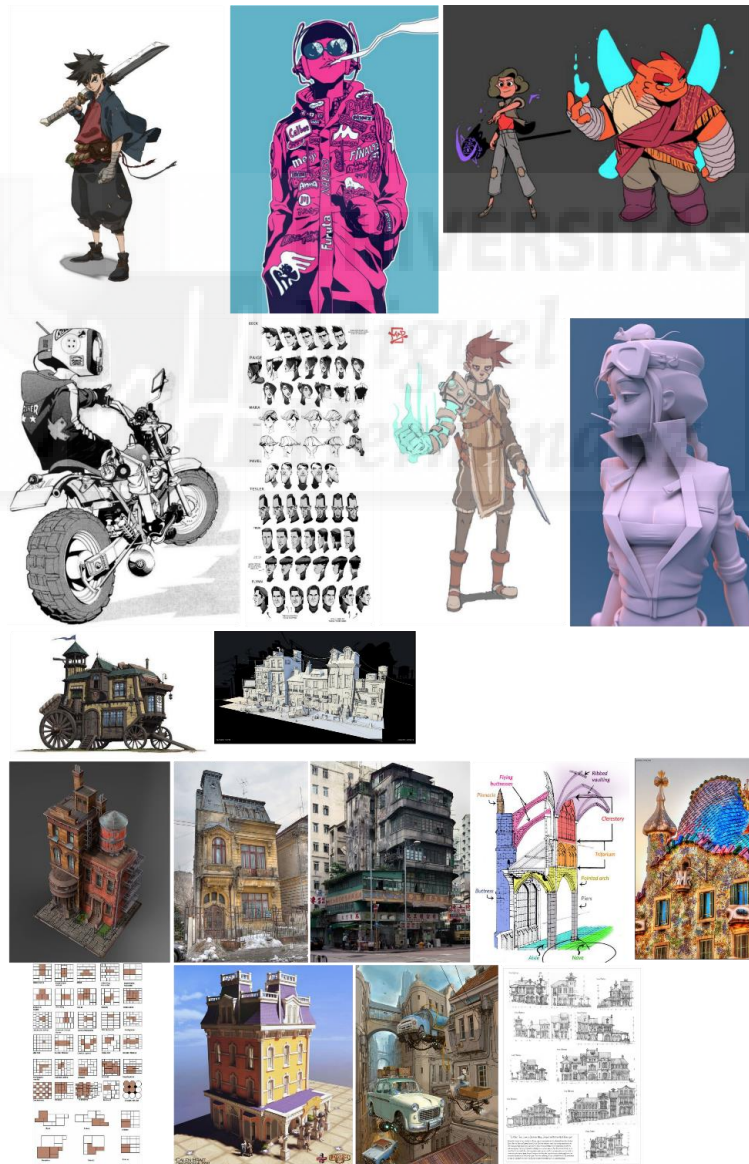
4.1 Análisis de referencias

En este apartado se muestra la búsqueda del estilo gráfico en el que se presentará el videojuego.

Para los personajes el foco de la búsqueda fue la estilización con ropa urbana, mezclando fantasía con elementos contemporáneos en términos de moda y tecnología.

En cuanto al estilo me enfoque en aquellos que simplifican la forma, aunque en este punto del proceso no estaba claro, como de simple o complejo sería.

Para el entorno hice una búsqueda de edificios siglo XIX que acabé mezclado con *steampunk*.



Referentes escenario y personaje

4.2 Bocetos

En base a los referentes se experimenta en busca de un diseño interesante que se adecúe al concepto escrito.

En la **izquierda** de la imagen se encuentran los bocetos iniciales para el **personaje principal**. Decidí no definirlo en la sinopsis de la historia para tener mayor libertad en el momento de diseñarlo, las dos ideas prominentes eran un niño con una espada o una adolescente con poderes psíquicos, en los primeros bocetos experimente con hacer el personaje redondeado e "infantil", pero más tarde me decanté por un estilo con formas más complejas ya que se acercaba más a la estética que buscaba.

En la **derecha** de la imagen se encuentran los bocetos para **escenarios y monstruos**.

En el caso de los escenarios los había definido en la historia de manera simple diciendo que transcurría en una ciudad, así que planteé diferentes escenarios urbanos con monstruos relacionados a ellos, los monstruos fueron diseñados en base a animales y criaturas mitológicas, pero manteniendo el estilo del personaje.



4.3 Concreción

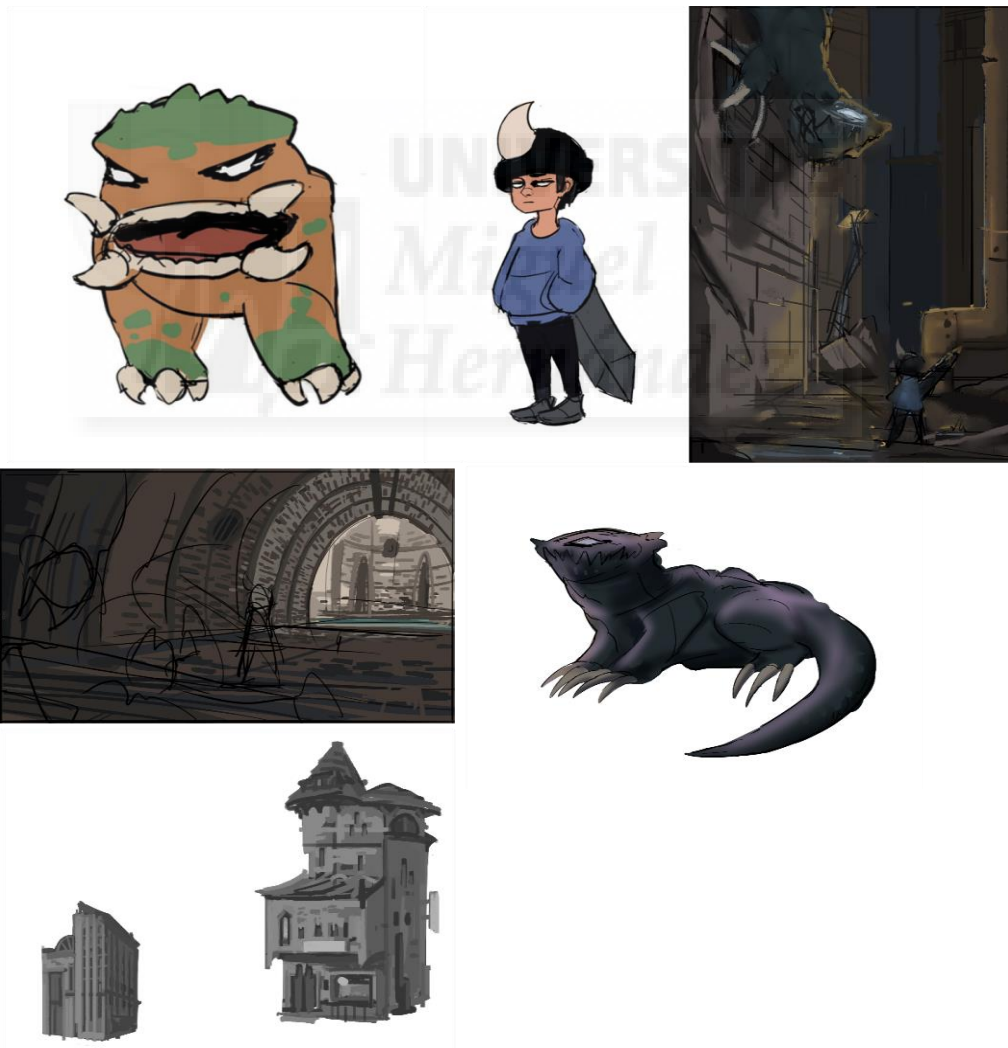
Como protagonista me decante por el diseño de un niño con espada, cuerno y ropa de deporte creo que la mezcla de fantasía con lo contemporáneo con el estilo grafico que tiene, lo hace resaltar respecto a los otros diseños.

En cuanto a los monstruos opte por aquellos que tenían una presencia más prominente en los escenarios.

Respecto a las escenas comencé a conceptualizar dos, una en las alcantarillas y otra un barrio de la ciudad. Más adelante decidí llevar al 3d, el escenario de la ciudad, porque me permitía una mayor libertad en términos de modelado y diseño.

Una vez decididos los diseños que llevaría a cabo experimente con la paleta de colores para los personajes, para esto me centre colores que resaltaran entre los marrones y grises del escenario.

También definí el volumen de los edificios para facilitar la adecuación al 3D.



Pruebas de color y volumen, ilustración digital, 2019

4.4 Adecuación al 3D Personaje

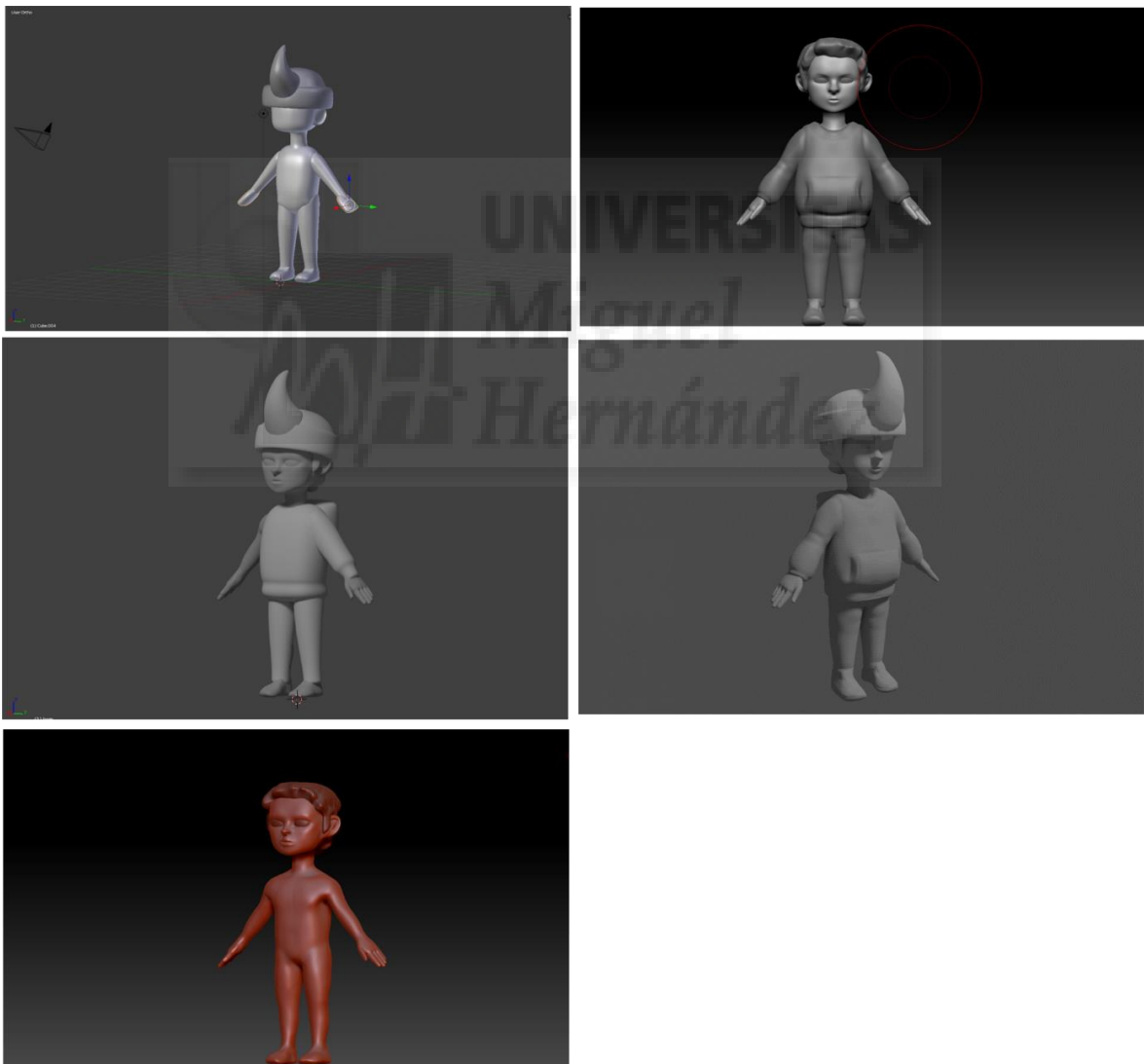
Aquí se muestra el proceso de modelado inicial del personaje, en la primera fase busca representar las proporciones generales del modelo con geometría básica la cual se une para formar una única pieza, en la siguiente fase se comienza el modelado mediante la escultura digital aquí podemos ver como la escultura cambia acercándose a la visualización inicial del arte conceptual.

La ropa del personaje sigue el mismo proceso de bloqueo inicial y esculpido.

Una vez terminado el esculpido se procede a la retopología y UV *unwrapping*.

Retopología es un proceso mediante el cual se reduce el número de polígonos de un modelo y adaptan sus características para poder ser animados y texturizados.

UV *unwrapping* proceso mediante el cual se transforma el modelo 3D en 2D para poder ser texturizado. Se llaman UV porque los ejes X, Y, Z se utilizan en 3D.



Renders del proceso,3D,2019

4.5 Adecuación al 3D Escenario

La adecuación del escenario fue más complicada, ya tanto el texturizado y el modelado eran diferentes.

Cuando comencé el escenario me concentre en averiguar cómo modelar el edificio de manera eficiente y encontré una manera de trabajo que consiste en modelar las ventanas para crear una malla a la que después añades las puertas y el tejado. A partir de este punto hice un bloqueo general de la escena con simples prismas rectangulares, mientras trabajaba me di cuenta de que estaba modelando más de lo que aparecería en la cámara así que comencé a buscar un ángulo desde el cual pudiera comenzar la composición.

Una vez determine el ángulo lleve la escena a una versión nueva de *Blender* para poder editar la luz y las texturas en la escena en tiempo real.

Aquí tuve problemas con el texturizado, inicialmente las texturas se proyectaban deformadas, luego averigüé que podía proyectar la textura al modelo de manera cubica lo cual evitaba toda deformación.



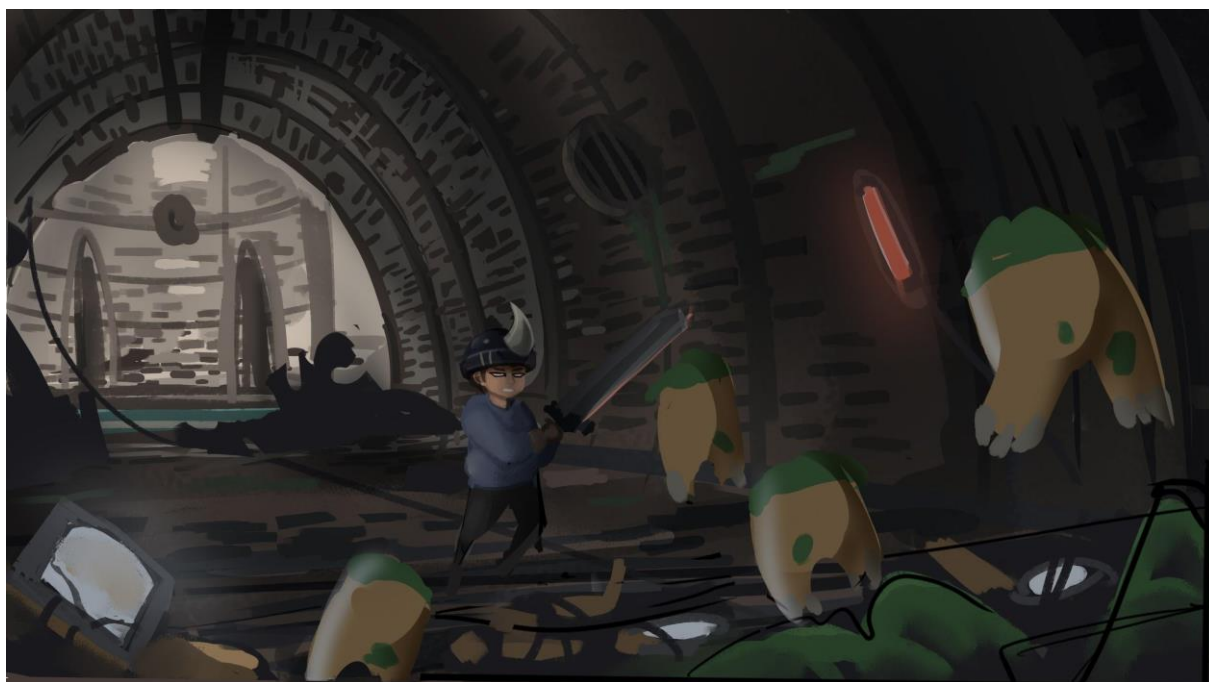
5. Resultados



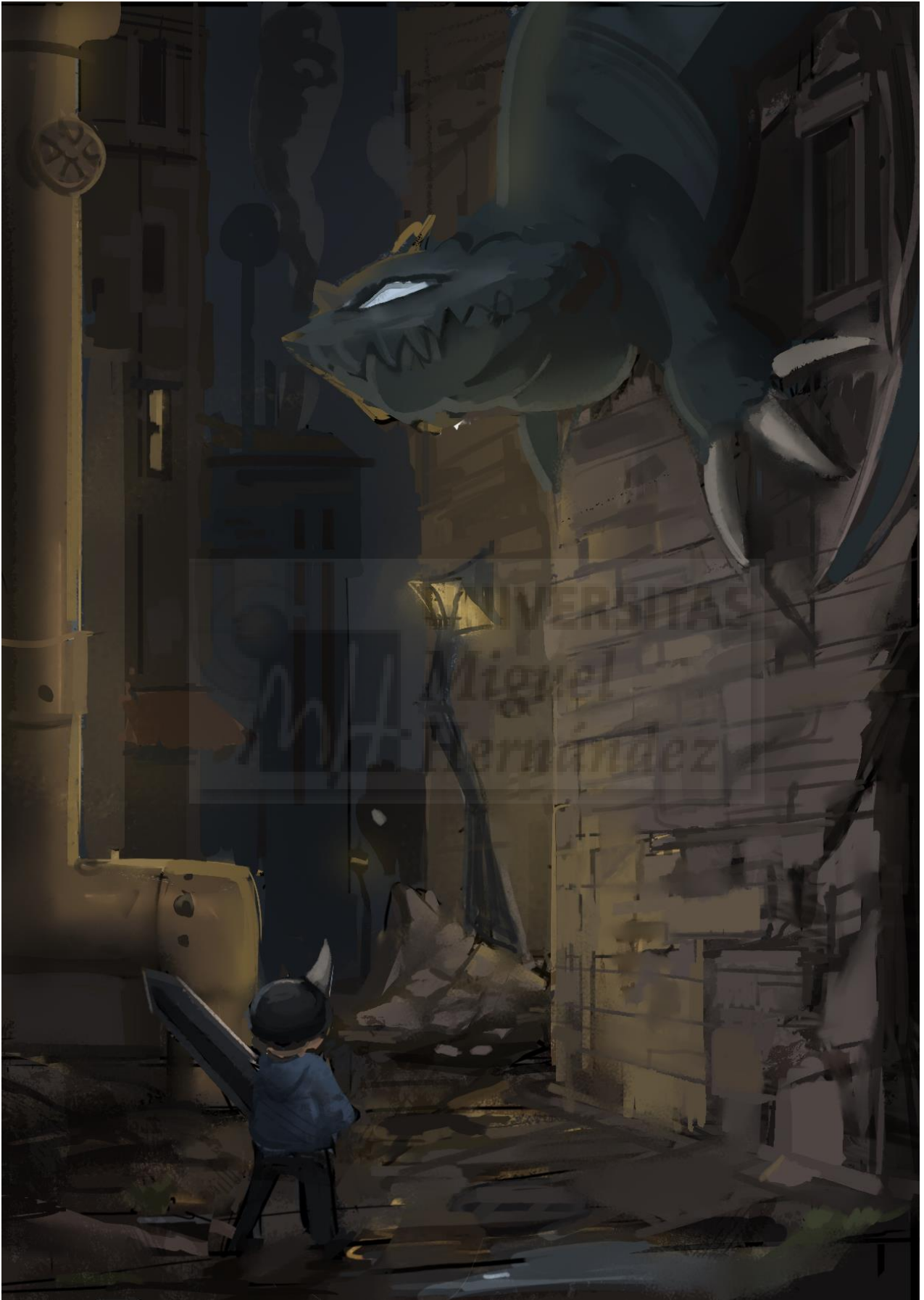
Late concept final, ilustración digital, 2019



Late modelado y texturizado 3D, 2019



Escenario alcantarillas, ilustración digital, 2019



Escenario ciudad, ilustración digital,2019



Monstruo1, Ilustración digital ,2019



Monstruo2, Ilustración digital ,2019



Monstruo2, modelado 3D ,2019



Fotogramas de Escena Ciudad, video ,2019

Link al video

<https://vimeo.com/342000968>



Edificio1, modelado 3D ,2019



Edificio2, modelado 3D ,2019



Escena ciudad, modelado 3D ,2019

Bibliografía

Brandon Sanderson

El imperio final (*Mistborn: The Final Empire*, 2006), publicada en España por Nova en 2008.

El pozo de la ascensión (*Mistborn: The Well of Ascension*, 2007), publicada en España por Nova en 2009.

El héroe de las eras (*Mistborn: The Hero of Ages*, 2008), publicada en España por Nova en 2010.

Aleación de ley (*Mistborn: The Alloy of Law*, 2011), publicada en España por Nova en 2012.

Sombras de identidad (*Mistborn: Shadows of Self*, 2015), publicada en España por Nova en 2016.

Brazales de duelo (*Mistborn: The Bands of Mourning*, 2016), publicada en España por Nova en 2017.

John Shirley

BioShock: Rapture, 2011, publicado por Tor books

Kurt Papstein, Mariano Steiner, Mathieu Aerni

ZBrush Characters and Creatures, 2015, publicado por 3DTOTAL

Chris Solarski

Drawing Basics and Video Game Art, 2012

Scott Robertson

How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination, 2013

Videojuegos

Darksiders.THQ.2010

<https://es.wikipedia.org/wiki/Darksiders>

Bioshock.2K.2007

<https://es.wikipedia.org/wiki/BioShock>