

TFG

DISSENY DE PERSONATGES PER A VIDEOJOCS PRÀCTICA

Presentat per **Mélanie Roca Grau**
Tutora: **María Carmen Lorenzo Hernández**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grau en Belles Arts
Curs 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUM

Aquest treball tracta sobre l'estudi previ a la realització d'un videojoc, pel que respecta a l'apartat de disseny i modelat de personatges en concret, mitjançant el treball en equip interdisciplinari, així com la realització d'un prototip de personatge que apareixerà al videojoc a desenvolupar amb els companys de informàtica.

PARAULES CLAU

Videojoc; Disseny de personatge; Modelat 3d; Vestimenta japonesa.

SUMMARY

This paper deals with the study prior to the completion of a game, as regards the section on character design and modeling in particular, through interdisciplinary teamwork and the realization of a prototype character appear to develop the game with fellow computer.

KEYWORDS

Videogame; Character design; 3D model; Japanese clothing.

AGRAÏMENTS

Li done les gràcies a la meua tutora, María Lorenzo, per haver acceptat la meva petició i haver-me ajudat en tot el que ha pogut. També agraeixo a Rafa Faulí el haver pensat en mi com a directora artística del seu videojoc.

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ	6
OBJECTIU I METODOLOGIA.....	7
1. VIDEOJOC.....	8
1.1 Personatges.....	8
2. VESTIMENTA TRADICIONAL JAPONESA	9
2.1 Vestits.....	9
2.2 Vestimenta Samurai.....	16
2.3 Vestimenta ninja.....	19
3. REFERÈNCIES.....	21
3.1 Aion.....	21
3.2 Final Fantasy.....	22
3.3 Assassin's Creed.....	24
3.4 Soul Calibur.....	25
4. DISSENY DE PERSONATGES.....	26
4.1 Arquera.....	26
4.2 Tahúr.....	27
4.3 Samurai.....	28
4.4 Yokai.....	29
5. PERSONATGE 3D	31
5.1 Cos del personatge.....	31
5.2 Cap del personatge.....	32
5.3 Mans i peus.....	34
5.4 Cos completament modelat.....	35
5.5 Kimono.....	36
5.6 Monyo.....	37

5.7 Texturitzat.....	37
5.8 Esquelet.....	38
5.9 Pell.....	41
CONCLUSIONS.....	42
BIBLIOGRAFÍA	43
ÍNDEX DE IMATGES	45

INTRODUCCIÓ

En aquest treball me concentrat en la realització dels dissenys previs que es requereixen per a la realització d'un videojoc, concretament en els personatges, incloent un modelat en 3D per a poder veure un resultat final satisfactori. Per aquest motiu vaig parlar amb uns amics d'informàtica que estaven realitzant un videojoc de forma independent, per a unir-me al seu projecte i informar-me respecte la naturalesa del joc, en quina època i lloc s'ambientava, i quines llicències hem podia permetre per a cada disseny.

Una vegada vaig saber que el joc era de rol d'acció tipus món obert, ambientat en el Japó antic, hem vaig informar sobre la vestimenta i complements tradicionals de la seva cultura, tenint sempre en compte que no havia de ser exactament aquesta, més be m'havia de servir com a font d'inspiració, ja que els dissenys havien de ser originals i exclusius per aquest joc en concret.

Amb tota la documentació clara, només hem calia buscar altres artistes que és dedicaren al àmbit del disseny per a videojocs, començant per els jocs que més m'agradaven gràficament parlant, per a tindre alguna referència amb més experiència que aportés un toc més professional al meu treball.

Finalment, hem vaig posar a dibuixar possibles personatges que pogueren concordar amb l'ambientació i regles del videojoc, tenint en compte la seua personalitat i la seua funció dins del joc. Amb una amplia possibilitat de dissenys davant, hem vaig reunir amb els meus companys d'informàtica, vam elegir el més adequat d'ells, i vaig realitzar una representació d'aquest en 3 dimensions per a veure més clar el resultat de l'estètica final del videojoc.

OBJECTIU I METODOLOGIA

Sempre m'han agradat molt els videojocs, i sempre m'havia causat curiositat saber quines pautes es seguien en la seua creació, per aquest motiu el meu principal objectiu era explorar i formar-me sobre el treball artístic a desenvolupar prèviament a la realització d'un videojoc, darrerament vaig decidir que també crearia un prototip de personatge modelat en 3D per al videojoc, al mateix temps que aprofitava aquesta experiència per unir-me a gent amb els mateixos coneixements i condicions que les meves, i poder realitzar un treball satisfactori dins de les nostres possibilitats, es a dir, la possibilitat de crear un videojoc de forma independent. Treball en equip interdisciplinar.

Respecte a la metodologia, per a treballar amb una idea, primer havia de conèixer-la, per aquest motiu vaig investigar i hem vaig informar en primer lloc del treball a realitzar, es a dir, el primer pas va ser la investigació. Després, el segon pas va ser la creació de idees, vaig començar a dibuixar alguns esborranys per anar trencant mà, i hem vaig quedar amb les idees que més m'agradaren. Finalment, el tercer i últim pas va ser la creació d'un prototip, hem vaig reunir amb l'equip per elegir un dels dissenys acuradament i representar-lo en 3D amb l'estètica més propera a la final del videojoc.

1. VIDEOJOC (DESCRIPCIÓ)

Aquest és un videojoc de rol d'acció del tipus món obert, ambientat en el Japó antic, amb certes llicències, realitzat de forma independent amb uns estudiants d'informàtica, i que encara està en procés de desenvolupament, per aquest motiu tampoc disposa de cap títol concret. El jugador caracteritza un personatge humà, amb una sèrie de dissenys predeterminats tant l'aparença física (cabell, cara, color de pell, altura, etc.), com l'estil de lluita que tindrà el personatge (guerrer, mag, arquer, etc.). La vista del joc serà en tercera persona, permetent veure el personatge creat en tot moment.

1.1. PERSONATGES (2 TIPUS)

Els personatges a dissenyar seran completament amb aparença humana i presentaran dos tipus diferents: els personatges personalitzats per cada jugador, i personatges predeterminats amb una història i una funció concreta (NPC's).

1.1.1. *Personatges personalitzats (jugadors)*

Aquest personatges seran creats pels jugadors, els quals podran elegir primer la classe, seguit de les característiques físiques.

1.1.1.1. Classe (determina les habilitats)

En un principi hi hauran 10 classes de personatge que es dividiran segons el tipus d'armadura (metall, cadena, cuir i tela), seguen aquest el principal factor que influeixi en l'aparença de la mateixa.

1.1.1.2. Aparença física

El jugador podrà elegir entre diferents rostres (elegint també ulls, nas boca i orelles per separat), diferents estils de cabell, detalls del cos (altura, amplària i llargària d'extremitats), to de pell i color de ulls, nas boca i cabells.

1.1.2. *Personatges predeterminats (NPC's)*

Aquest personatges seran dissenyats amb unes característiques determinades, que no es podran elegir ni modificar, segons el paper que exercís al joc.

2. VESTIMENTA TRADICIONAL JAPONESA

La vestimenta, per excel·lència, i per ser la més reconeguda japonesa des de fa molt temps és la *yukata* o *quimono*, que és com una bata llarga que arriba fins als turmells, que fa sentir-se còmode, se sosté a la cintura per un llistó gruixut, *Obi*, o cinturó, que per la part de darrere es fa nus fent una mena de monyo. La *yukata* s'usa, en aquests dies, només per a les festes populars, en les dones s'usen *yukatas* de variats i alegres colors, i en els homes, s'usa una mica més masculí, potser una peça d'un color fosc.

Una altra part important de la vestimenta japonesa són les *geta* similars a unes sandàlies de fusta, amb dues peces de fusta perpendiculars com a sola.

2.1. VESTITS

2.1.1. *Jinbei*



Jinbei

El *jinbei* està fet amb teles que permeten la transpiració, i es fa servir com a camisa de dormir o roba de casa. Normalment, els japonesos fan servir el *jinbei* només dins de les seves pròpies cases, o fora de la casa quan van a llocs propers com per exemple, per recollir el correu o anar en un encàrrec local o fins i tot de vegades al anar de compres o menjar en un restaurant local. De vegades el *jinbei* s'utilitza com a substitut del *yukata* durant un festival d'estiu, en general pels homes i els nens, però sovint també per a les dones joves, aquests, tendeixen a ser de color més brillant i, sovint compten amb gravats de personatges de la cultura popular i motius.

El *jinbei* consisteix en un top i uns pantalons curts a joc, encara que alguns tenen pantalons llargs. Tradicionalment estan fets de cànem o cotó i es tenyeixen d'un color uniforme, sovint anyil, blau o verd (encara que actualment tenen gravats que van des de textures o línies simples a complexos i colorits motius florals). La part superior s'assembla a una jaqueta de màniga curta o sense mànigues que cau als malucs. Es lliga tancat, tant dins com fora de la jaqueta, amb l'interior lligat primer, la jaqueta de doblegat a l'esquerra de la persona, i després lligat a l'exterior.

2.1.2. Keikogi



Keikogi

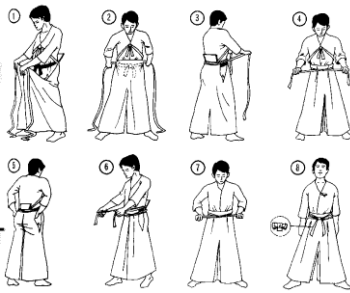
El *keikogi* o *keikogui* (稽古着 *keikogi*, Roba o uniforme d'entrenament) és un terme que, en el context de les arts marcials modernes (現代武道 *gendai budō*) De Japó, s'usa per descriure l'abillament que s'empra en les classes. Aquest uniforme va ser desenvolupat per Jigoro Kano i es va introduir en la pràctica del judo a partir de 1907, en el karate Do en els 1920, en l'Aikido en els 1930, i successivament en altres marçials tradicionals com el kendo, el ninjutsu, i altres modernes, inclusivament no japoneses des de llavors.

Comunament, es compon de tres elements: una jaqueta sense botons, denominada *uwagi* (上着), uns pantalons, denominat *zubon* (ズボン) i el cinturó, denominat *obi* (帯). En alguns casos, s'inclou l'ús de *hakama* (袴), que és una faldilla pantaló més llarga i amb plecs. El nom i algunes característiques varien depenent per a la pràctica de quina art serà usat. El color és generalment igual i blanc al *uwagi* i el *zubon* sent el color del obi diferent moltes vegades indicant el nivell del practicant.

2.1.2.1 Uwagi

És la jaqueta d'entrenament on es noten majors diferències entre els arts marcials en els quals s'empra. Al Judo i en la major part dels estils de Jujutsu està confeccionada a la part superior amb cotó lligat a cada encreuament el que li dona molta resistència però també una major rigidesa i té una costura horitzontal a la part frontal però no en les mànigues, així com un faldó de tela més fina a la part inferior. En Karate i Aikidō generalment és de cotó més fi, no té la costura frontal però té les mànigues curtes o cosides per donar major mobilitat i tenir menor pes. En Kendō està confeccionada amb el mateix tipus de cotó lligat que en Judo, però no té la costura horitzontal i de l'aiguavés, ja que es porta dins del *hakama*, i les mànigues són més curtes, quedant a l'altura del colze.

En vestir-se la solapa esquerra cobreix la dreta. Aquesta forma de cobrir una solapa amb l'altra és l'herència de l'època feudal, on els samurai portaven la seva katana a la banda esquerra. Si cobrissin la banda esquerra amb el dret, sovint l'empunyadura es enganxaria amb la solapa dreta al desembeinar, la qual cosa podria significar la mort davant un adversari ràpid. Així mateix, cobrint la solapa dreta amb l'esquerra es pot amagar un ganivet per dins, que desenvainarà ràpidament introduint la dreta sota aquesta. Una etiqueta amb la marca del keikogi sovint es posa a la part inferior de la solapa corresponent.



Obi en Hakama

2.1.2.2 Obi

El cinturó del *keikogi* es realitza en una sola peça de roba doblegada diverses vegades al llarg i tradicionalment dóna dues voltes a la cintura i es lliga al capdavant amb un nus especial molt ferm a uns tres centímetres per sota del melic del qual porta el keikogi. El color del obi en alguns estils està vinculat al nivell d'aprenentatge i desenvolupament de l'art marcial tradicional al practicant, els colors i els nivells són diferents segons arts, federacions i estils.

2.1.2.3 Hakama

La *hakama* va ser originalment dissenyada per guerrers samurai com a protecció per les seves cames mentre muntaven a cavall. És una peça prisada sobre un quimono i es divideix entre les cames com pantalons o, més comunament, no partides, de manera que s'assembla a una faldilla. S'usen principalment per assistir a festes de ball, arts o festivals d'arts marciais japonesos.



Samue

2.1.3. Samue

El *samue* és la roba de treball tradicional d'un monjo Zen japonès. Feta d'un material lleuger però tenyit de marró o anyil per distingir-lo dels vestits de cerimònia, el *samue* el fan servir els monjos quan participen en el manteniment o neteja dels temples o treball al camp. Alguns homes japonesos usen una variació de la *samue* com una peça de vestir casual general.

2.1.4. Kimono

El *kimono* o quimono (着物) és el vestit tradicional japonès, que va ser la peça d'ús comú fins als primers anys de la postguerra. El terme japonès mico significa "cosa" i *ki* prové de *kiru*, "portar".

Els quimonos tenen forma de lletra "t" i arriben fins als peus, amb escots en pico i àmplies mànigues. Hi ha diversos tipus de quimonos usats per homes, dones i nens. El tall, el color, la tela i les decoracions varien d'acord al sexe, l'edat, l'estat marital, l'època de l'any i l'ocasió. El quimono es vesteix cobrint el cos en forma envoltant i subjectat amb una faixa ampla anomenada obi.

Antigament, el quimono es confeccionava amb un material rústic però quan Japó va ser influenciat per la cultura xinesa i coreana, es va introduir la seda, fent que el quimono fos un vestit sumptuós.



Kimono

Actualment, la majoria dels japonesos utilitza roba occidental però acostumen a vestir-se amb kimonos en ocasions especials com casaments, cerimònies o festivals tradicionals.

Els accessoris per acompanyar al quimono són els *geta* (chinelas de fusta) o els *zori* (sandàlies baixes fetes de cotó i cuir) i *lostabi* són mitjons tradicionals que separen el dit polze de la resta dels dits per calçar la sandàlia .

Per a gairebé tots els quimonos (encara que per al *Jinbei* no cal) es necessita d'un cinturó que faci que les solapes d'aquest quedin fixes . Aquest cinturó es diu *Obi* (com vaig dir anteriorment). Aquest és una faixa ampla de tela forta que es porta sobre el quimono i que es lliga a l'esquena de diferents formes. Existeixen molts tipus de *Obis* i formes de lligar-los , cadascuna s'usa per a ocasions diferents, les més representatives són tres: *Maru Obi*, *Fukuro Obi* i *Nagoya Obi*.

Antigament, el nus de l'*Obi*, entre les treballadores del sexe, anomenades *sentiran*, era realitzat per la part davantera, ja que pel seu treball necessitaven desfer i fer-ho constantment sense cap ajudant.

2.1.4.1 Maru Obi

És la manera més formal d'usar-lo. Aquest tipus d'*Obi* avui dia és molt difícil de veure'ls pel gran cost que tenen. Tenen decoració pels dos costats.



Obi per a kimono

2.1.4.2 Fukuro Obi

Tenen decoració per una sola cara.

2.1.4.3 Nagoya Obi

Aquest és un tipus d'*Obi* bastant modern. És el preferit per la gent, per ser més lleuger. Té un tall bastant especial, el que ho fa fins i tot més fresc.

2.1.4.5 Shiromoku

S'usa el terme *shiromoku* per referir-se al *uchikake* totalment blanc. Significa de manera literal "blanc pur". Originàriament va ser utilitzat per les dones de la noblesa per a les ocasions formals, però ara representa un component essencial en el vestit nupcial japonès.



Shiromoku



Uchikake

2.1.4.6 Uchikake

El *uchikake* és una part del vestit nupcial. És un quimono de mànigues llargues ricament adornat amb brodats de colors molt brillants i amb motius generalment de grues, pins, aigua que flueix i flors. Està confeccionat amb la millor seda i la part inferior està emplenada per donar-li més volum. S'usa sobre del *shiromuku* com una capa i sense obi.

2.1.4.7 Furisode



Furisode

El *furisode* és el quimono més formal que usen les dones joves, en concret les solteres. Es caracteritza per uns motius molt colorits i exuberants i de llargues mànigues, que generalment arriben fins als turmells. Aquestes característics són per atreure els possibles pretendents. Usos: Cerimònies nupcials (només per a dones joves i solteres), per a la primera cerimònia del te de l'any, graduació de l'institut, etc.

2.1.4.7.1 Kakeshita

El *kakeshita* és un furisode d'un sol color. Igual que l'*uchikake* posseeix una vora acolchado. Usos: durant la cerimònia.

2.1.4.7.2 Hikifurisode o Hanayome

És un furisode de noces usat per la núvia després de la cerimònia. Té mànigues llargues i motius de brillants colors per tot el kimono. Usos: després de la cerimònia nupcial (banquet, etc.)

2.1.4.8 Mofuku



Mofuku

Mofuku és el quimono japonès tradicional que s'usa quan s'expressa tristesa, per exemple en a els enterraments o Hoji (servei commemoratiu budista). L'usin dons de qualsevol estat civil. És totalment negre si cap tipus d'ornamentació, llevat de l'escut familiar (el Mofuku porta 5 escuts). Usos: enterrament o servei commemoratiu budista.

2.1.4.9 Kurotomesode



Kurotomesode

El *kurotomesode* és el quimono més formal per a les dones casades . El patró d'aquests quimonos es regeix per regles més conservadores. Per això, els colors són més sobris i les mànigues més curtes (entre 55 i 70 centímetres). És de color negre de fons i té magnífics motius en la part inferior col·locats de forma asimètrica, amb la part més important concentrada en l'esquerra. Com més edat té la dona, el motiu és més petit i es col·loca més cap a la part inferior. En el cas d'una dona més jove major és el motiu i més brillants són els colors que el componen. És el més formal i per això té 5 escuts (mon o *kamon*) estampats, a la part superior de les mànigues i a l'esquena. Los accessoris que s'aparellen han de ser sempre de color daurat o argentat. Usos : cerimònia nupcial i recepció de la cerimònia. Tan sols el poden usar les parents més properes als esposos (mares i germanes casades). La resta de les convidades casades, segons l'etiqueta, portarien *irotomesode* amb cinc mon.

2.1.4.10 Irotomesode



Irotomesode

Aquest tipus posseeix un color de fons, i igual que el *kurotomesode*, els motius es troben a la part inferior. Al Japó el *irotomesode* pot ser portat també per dones solteres. Segons el nombre de mon (escuts), es decideix la formalitat del quimono. Pot tenir 5, 3, 1 o cap escuts. Es pot substituir el *irotomesode* per un *hōmongi* en una cerimònia formal. Un *irotomesode* amb un escut és més formal que portar un *hōmongi*. En el cas d'una cerimònia nupcial les convidades que portarien aquest quimono estarien casades però sense ser família directa dels nuvis (mares i germanes), per tant, tant amigues i altres parents haurien vestir en tal ocasió. Conjuntant-lo amb *obi* i *zouri* platejats o daurats tal com correspon segons la etiqueta. Usos: Cerimònia nupcial i cerimònia formal.

2.1.4.11 Hōmongi



Hōmongi

Hōmongi literalment significa quimono de visita i ho poden portar tant dones solteres com casades en ocasions semi-formals (visites o festes). Pot ser de qualsevol color i els patrons asimètrics estan tenyits al voltant del cos sense trencar-se per les costures. És menys formal que els anteriors i normalment difereix el material exterior amb el de l'interior (folre). El llarg de les mànigues varia segons l'estat civil.

2.1.4.12 Iromuji



Iromuji

La seva característica principal és la d'un únic color. Pot incorporar motius del mateix to. És possible usar-lo en ocasions semi-informals i és ideal per a la cerimònia del te. En incorporar un escut a la part posterior de l'esquena es converteix en una vestimenta més formal. Una peça que es pot usar sense importar l'edat o l'estat civil. Està confeccionat amb seda crep o *Tsumugi*.

2.1.4.13 Tsukesage



Tsukesage

No porten cap escut. Són d'ús semi-informal. Els brodats, tints i teixits vénen des de l'espatlla en mà esquerra, així com en mà dreta i al posterior.

2.1.4.14 Komon

El *komon* és un quimono per ser usat diàriament, per tant és el més informal. Els delicats petits patrons es distribueixen regularment decorant la tela, que es tenyeix usant plantilles. Usos: per sortir a comprar, un dinar informal, diàriament, etc.

2.1.4.14.1 Edo Komon



Komon

Edo-komon és un tipus de *komon* caracteritzat per petits punts disposats formant motius més grans. És l'únic *komon* que pot portar escuts. En mirar de lluny un *kimono* d'aquest tipus semblarà que és d'un color sòlid, per això equival quant a formalitat a un *iromuji* i es pot usar en les mateixes ocasions. Esta tècnica es va originar i va difondre durant el període Edo, quan la classe samurai era la dominant. (sense escut, mon) cerimònia del te (té la mateixa formalitat que un *iromuji*).

2.1.4.15 Yukata



Yukata

El *yukata* és un quimono lleuger d'estiu. El nom deriva de les paraules "*yu*" que significa "bany" i "*katabira*" que significa "sota la roba". Originalment ho usaven els nobles de l'era Heian (datant de 794 AD a 1185) després del bany. Avui en dia els fan servir els homes i les dones, principalment per assistir als festivals d'estiu. Tendeixen a ser de colors més brillants que els quimonos.



Kimono masculino

2.1.4.16 Kimonos masculinos

Per als homes hi ha *kimonos* amb diversos estils i característiques, a diferència dels quimonos femenins, la seva indumentària és bastant simple. D'altra banda, el quimono masculí és diferent al de les dones, ja que en ells les mànigues estan unides al cos, separades per uns centímetres i les mànigues són més curtes per poder fixar l'Obi sota elles.

El *kimono* típic sol ser de colors mats i foscos, com el negre, el cafè, els verds i els blaus foscos. Els *kimonos* més casuals poden ser de colors més brillants, com el morat clar, el verd i el blau.

2.2. VESTIMENTA SAMURAI

Part del seu vestuari, a part del *hakama*, també estava compost pel quimono de llargues mànigues, lligat a la cintura per un *Obi gime* (cinturó), del qual penjaven les dues espases reglamentàries (la *katana* i el *wakizashi*), i de vegades especials usaven el *katanigu* (jaqueta d'espatlles prominents), portaven *tabis* i sandàlies de palla o *geta* (suecs de fusta).

Part de la indumentària característica del samurai, es trobava en la seva armadura. Aquesta (a diferència de les armadures occidentals) era lleugera, tot i estar formada per plaques de ferro lacat en forma d'escates, que anaven subjectes a teles de seda o de cuir, el que facilitava el treball en el transport de la mateixa.

L'armadura estava destinada a la protecció del samurai, però no per això devia restar agilitat en el moviment o força en l'atac. La seva investidura havia de permetre fins i tot nedar amb ella, i escalar alts murs o turons, sense que fos un llast per al samurai.

El col·locar una armadura, igual que per a una geisha posar-se un quimono, era una feina que es prenia el seu temps. Primer es col·locaven la roba interior, i un quimono molt prim de seda, posteriorment uns leotards de cotó, mitjons de cuir, uns pantalons curts de tela estampada, usaven protectors en les parts baixes, i calçaven botes de pell. Seguidament es col·locaven les mànigues de l'armadura, que portaven un protector a la part de l'aixella, i després col·locaven el peto, el qual portava incorporat un faldó, després es col·locava un *obi* on portaria les seves espases penjades a la cintura, i finalment es col·locava les grans musculeres on s'introduïa l'asta amb l'estendard del clan, anomenat *sashimono*.



Vestimenta samurai 1



Vestimenta samurai 2



Vestimenta samurai 3

El coll del samurai quedava protegit per un collaret de ferro, el qual evitava que fos decapitat pels seus enemics. El seu cap la revestia d'un passamuntanyes, per col·locar el casc, el qual s'ajustava juntament amb un llarg protector per al coll, i la màscara de ferro, la qual representava un dimoni, bàrbar o fantasma. El casc estava rematat amb un ornament, que generalment consistia en unes banyes en forma de mitja lluna, però aquest ornament només era portat pels samurais d'alt rang.

Alguna vestimenta addicional, podia ser una armilla de pell que usaven per sobre de l'armadura, o una llarga capa.

Els samurais anaven proveïts de totes les seves eines per al combat, arc, fletxes, espases, cordes, i un sac per portar els caps decapitats dels seus enemics.

2.2.1. Armes Samurai

2.2.1.1 Katana

Arma principal dels samurais, és una espasa japonesa que feia al voltant d'un metre de llarg i que portaven tots els samurais, encara que no la sabessin fer servir. Actualment anomenem *katana* aquelles espases d'origen japonès, però la realitat és que la paraula *katana* vol dir espasa en japonès i ells usaven aquest concepte per referir-se a tot tipus d'espases.

2.2.1.2 Himogatana

Una daga de 25 centímetres feta enterament d'acer.

2.2.1.3 Kozuka

Un ganivet de quinze centímetres de llarg, esmolat només per un dels seus costats, fàcilment transportable a la butxaca o a la beina de la *katana*. Es llança al cap o al coll de l'objectiu.

2.2.1.4 Kubikiri

Una daga lleugera de 40 centímetres.

2.2.1.5 Tanto

Un ganivet que servia per protegir l'honor del seu portador i s'utilitzava únicament pel ritual del seppuku, mal conegut a occident com hara-kiri (suïcidi).

2.2.1.6 *Wakizashi*

Una espasa una mica més petita que la *katana* (60 cm aprox.) que utilitzaven com a arma auxiliar. De la mateixa manera que la *katana*, la *wakizashi* era una arma que els samurais sempre portaven.

2.2.1.7 *No-Dachi*

Armes equivalents a les espases de dues mans de la cavalleria a l'edat mitjana europea.

2.2.1.8 *Day-Kyu*

Arc gran que s'utilitzava a cavall; es podia utilitzar a peu però a la pràctica no es feia servir així.

2.2.1.9 *Yumi*

Arc petit per les tropes d'infanteria.

2.2.1.10 *Ashi-kyu*

Arc d'origen occidental per les tropes a peu, té una mida intermitja entre el *Dai-kyu* i el *Yumi*.

2.2.1.11 *Ono*

Arma d'una mà semblant al martell.

2.2.1.12 *Naginata*

Mena de llança llarga amb la fulla amb forma d'espasa àrab.

2.2.1.13 *Yari*

Llança típica de les tropes a peu.

2.2.1.14 *Tetsubo*

Arma feta totalment de metall amb forma de bastó.

2.2.1.15 Tessen

Tot i que no és una arma en si mateixa, tots els militars d'alt rang portaven un ventall amb plaques metàl·liques per poder donar ordres de manera visual.

2.3. VESTIMENTA NINJA

La vestimenta més comuna era molt simple però dissenyada per cobrir les seves necessitats de llibertat de moviment. La jaqueta era molt similar a la que s'usa actualment en el judo o el karate, però sense llaços o cordons per evitar que s'enganxessin a un objecte mentre escalaven o corrien. Els pantalons eren similars als que utilitzaven els samurais quan muntaven a cavall, els quals vestien juntament amb uns mitjons japonesos anomenats *tabi* i unes sandàlies anomenades *waraji*. La diferència principal amb la vestimenta dels samurais era que els ninges o *shinobi* utilitzaven una cogulla que cobria la meitat del rostre o només deixava al descobert els ulls. Sobre la vestimenta solien portar un tipus d'armadura lleugerament semblant a la utilitzada pels *ashigaru*.



Vestimenta ninja

L'ús extensiu de disfresses és esmentat en diferents cròniques antigues del Japó. Si el ninja necessitava passar molt de temps analitzant les característiques de les tropes enemigues o les característiques defensives dels castells, el més convenient era disfressar-se com un *komusō*, una secta de monjos zen que tocaven el *shakuhachi* (una mena de flauta japonesa) i portaven una gran cistella al cap. Quan es requeria lliurar algun missatge personalment, la millor disfressa era la de *yamabushi*, monjos de les muntanyes que sovint eren convidats a fer pregàries i beneïr les cases dels habitants. Així mateix, interpretar el paper d'un ballarí *sarugaku* o d'un titellaire podia ser molt útil per entrar en una ciutat fortificada o fins a les estances del dàimio i, encara que habitualment eren escorcollats a l'entrada, el simple fet de conèixer la disposició general dels murs i portes del castell resultaria informació summament valuosa per al rival.

2.3.1. Armes i equipament ninja

L'arma més important per a un ninja era la típica espasa japonesa coneguda comunament com a *katana*, també anaven amb una versió més curta i recta de l'usual, anomenada *ninjatō* o *shinobigatana*. Com que aquesta espasa podia ser usada tant ofensiva com defensivament, no hi havia necessitat d'utilitzar cap tipus d'escut i això facilitava que aquests guerrers viatgessin més lleugerament. A diferència dels samurais que solien portar-la al cinturó, a causa a la mobilitat que requerien els *shinobi*, l'espasa era portada a l'esquena, amb la *Tsuka* (mànec) propera a l'orella esquerra i el fil cap a fora.

Dins de l'arsenal d'un ninja hi havia una gran quantitat d'armes i artefactes diferents, entre ells els principals eren:

2.3.1.1 *Shuriken*

Shuriken són les armes més identificades amb aquest grup militar.

2.3.1.2 *Kanigawa*

Corda per escalar amb 3 o 4 pics de metall.

2.3.1.3 *Explosius*

Granades de magnesi. Diferents bombes de fum anomenades *endan* i *torinoko*.

2.3.1.4 *Verins i antídots*

2.3.1.5 *Garrot*

2.3.1.6 *Toniki*

Diverses pues.

2.3.1.7 *Fukiya*

Sarbatanes amb dards verinosos.

2.3.1.8 *Shuko*

Artells de metall.

2.3.1.9 *Tetsubishi*

Punxes que llançaven al piso o al rostre de l'enemic.

2.3.1.10 *Kusarigama*

Falç unit a una cadena.

2.3.1.11 *Yumi*

Arcs plegables de mida molt menor als utilitzats comunament.

3. REFERÈNCIES

El treball d'altres artistes professionals de l'àmbit del disseny de personatges per a videojocs hem semblava essencial, i per a estar segura que s'adequés al meu projecte, vaig elegir artistes de videojocs que coneixia i m'agradaren.

3.1 AION (MMORPG)

Aion (아이온: 영원 의 탑, també conegut com *Aion: The Tower of Eternity*) és un joc de rol en línia multijugador massiu (MMORPG) publicat per NCsoft , un important desenvolupador de jocs de Corea. El joc combina PvP (jugador contra jugador) i PvE (jugador contra entorn). Aquest era el més semblant al estil de joc que estàvem buscant nosaltres, ja que el jugador crea el seu propi personatge a partir diverses característiques físiques dissenyades prèviament, i també presenta personatges amb historia i unes característiques predeterminades.

No vaig aconseguir trobar cap dissenyador en concret que es dedicarà a aquest joc, no obstant si que vaig trobar una mica de *concept art* que hem va servir com a guia.



Aion 1



Aion 2



Aion 3

3.2 FINAL FANTASY (RPG)

Final Fantasy (ファイナルファンタジー) és una franquícia de mitjans creada per Hironobu Sakaguchi i desenvolupada per *Square Enix* (abans coneguda com *Squaresoft*), sent també propietat d'aquesta. La franquícia se centra en una sèrie fantàstica de videojocs RPG.

D'aquest joc destacaria particularment dos artistes que m'han influenciat al meu treball: *Akihiko Yoshida* i *Tetsuya Nomura*.

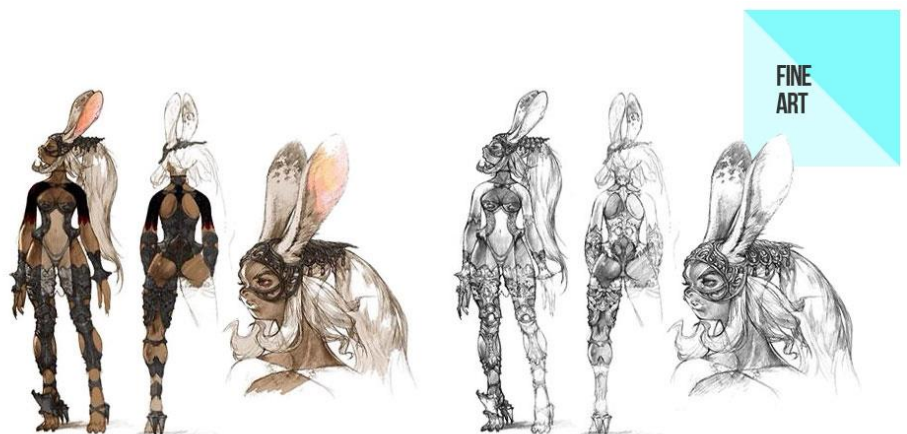
3.2.1. Akihiko Yoshida



Akihiko Yoshida: *Final Fantasy XII* 1

Akihiko Yoshida (吉田明彦, *Yoshida Akihiko*) és un dissenyador de personatges de *Square Enix*. Ell ajuda a crear les imatges de personatges i vestuari de la qual van a aparèixer en el personatge del joc. *Yoshida* es va unir a *Squaresoft*, la companyia, que es fusionaria després amb *Enix* per esdevenir *Square Enix*, el 1995. Els seus treballs inclouen el disseny de personatges per *Final Fantasy Tactics*, *Final Fantasy XII* i *Final Fantasy Tactics: The War of the Lions*. També ha treballat extensament en la *Nintendo DS* remake de *Final Fantasy III*, *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* i *Bravely Default*, i és el dissenyador principal de *Final Fantasy XIV*.

Abans de treballar en *Final Fantasy Tactics*, *Akihiko* va treballar al *Quest*, juntament amb *Yasumi Matsuno*, de *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* i *Ogre Battle: March of the Black Queen*, un parell de estratègia jocs de rol que es considera extensament ser els predecessors de *Final Fantasy Tactics*.



Akihiko Yoshida: *Final Fantasy XII* 2

3.2.2. Tetsuya Nomura

Tetsuya Nomura (野村哲也, *Nomura Tetsuya*) és un director de videojocs i dissenyador de personatges de *Square Enix*. Va ingressar en la companyia, llavors coneguda com *Square Co Ltd*, en la dècada de 1990, i va guanyar prominència quan va ser seleccionat per esdevenir el principal dissenyador de personatges de *Final Fantasy VII*.



Tetsuya Nomura: *Final Fantasy XIII*
1

En comparació amb altres dissenyadors de personatges de la saga *Final Fantasy*, els dissenys de *Tetsuya Nomura* tendeixen a ser més moderns i més centrats en la ciència ficció que els primers lliuraments dels jocs *Final Fantasy* ambientats en un món medieval. Els jocs de *Nomura*, en particular, tendeixen a tenir històries que són més fosques en el to. A més, els seus noms per als personatges tendeixen a inspirar-se en la ciència física i el clima, en particular, el cel, la terra i el mar; el personatge central té gairebé sempre el nom basat en el cel. *Nomura* també crea els noms de personatges inspirats en les seves personalitats.



Tetsuya Nomura: *Final Fantasy XIII* 2

L'estil de *Tetsuya Nomura* és similar a l'estil tradicional de dibuix animat japonès, però també es basa en les influències occidentals. Molts dels dissenys de personatges de *Nomura* per a jocs com *Final Fantasy* i *Kingdom Hearts* han estat criticats per l'ús excessiu de les corretges i tancaments, així com per a molts dels personatges masculins que tenen aparences andrògines, i que molts dels seus personatges femenins es mostren amb vestits reveladors. Els dissenys de *Nomura* es van convertir en dibuixos més normals en comparació amb els realitzats abans del *Kingdom Hearts II*. Més dissenys recents d'ell, com el *Lightning* de *Final Fantasy XIII* o l'*Aqua* de *Kingdom Hearts Birth by Sleep*, no mostren l'ús excessiu de les corretges o les cremalleres, sinó que se centren en els accessoris creatius de cintes o les jaquetes de disseny individual.

L'estil de *Nomura* ha estat definida pels colors vibrants, així com la fusió única d'influències orientals i occidentals. El seu treball ha arribat a ser ben conegut a causa de *Final Fantasy*, i el seu estil d'obres d'art ha estat estimat i criticat per molts, sobretot per veterans de *Final Fantasy* fans, a causa del gran canvi en l'estil tradicional japonès *Yoshitaka Amano* de, que era responsable de els anteriors *Final Fantasy* títols.

3.3 ASSASSIN'S CREED (ACCIÓ/AVENTURA)

Assassins Creed és una llarga saga molt popular dels jocs de món obert que barreja acció, aventura i el sigil en una sola experiència. Els jocs sovint tenen un enfocament en la història de la humanitat amb els fets més populars que abasten les Croades, el Renaixement, la Revolució Americana i arriba fins a l'edat dels pirates del segle XVIII.



Assassin's Creed 1



Assassin's Creed 2

A cada joc els jugadors manegen un personatge del Credo dels Assassins el qual experimenta records del passat a través del dispositiu, *Animus*, que és capaç d'aprofitar els records genètics.

Ela *gameplay* en *Assassins Creed* està definitivament centrat en reproduir la llibertat. Els mons del joc són impressionantment grans amb un munt d'opcions per a l'exploració. El segon i més important element d'aquesta experiència és la manera els jugadors poden acostar-se a un objectiu particular de múltiples maneres, incloent el sempre popular (i generalment preferit) enfocament de sigil.



Concept Art Copyright © 2009 Ubisoft. All Rights Reserved

Assassin's Creed 3

L'estil d'aquest és el més realista possible, i recrea amb precisió cada detall de l'època que representa, ja sigui per la indumentària, o per l'entorn on es desenvolupa la història.

3.4 SOUL CALIBUR (LLUITA)



Soul Calibur

SoulCalibur (ソウルキャリバー *SōruKyaribā*) és un videojoc 3D basat en armes, un joc de lluita desenvolupat per *Project Soul* i produït per *Namco*. És el segon joc de la sèrie *Soul*, precedit per *Soul Edge* (1996). Originalment llançat en les màquines recreatives en 1998, va funcionar al *Namco System 12 hardware*. El 1999 va ser portat a la *Dreamcast* amb gràfics millorats i noves característiques. La versió nord-americana va ser llançada al setembre de 1999 com un títol de llançament per a la *Dreamcast* i va ser part de l'èxit del llançament de la nova consola. Estava disponible com a títol descarregable en Xbox 360 's Basar de Xbox Live el 2008.

Desenvolupat en estreta col·laboració amb *Namco* 's *Tekken* equip de desenvolupament, presenta uns gràfics realment realistes. El títol va portar moltes innovacions al joc de lluita de gènere que inclou un fort èmfasi en les armes i un sistema únic de moviment de vuit posicions. *Soulcalibur* és àmpliament considerat com un dels millors títols de *Dreamcast* i és un dels jocs més aclamats per la crítica de lluita de tots els temps .

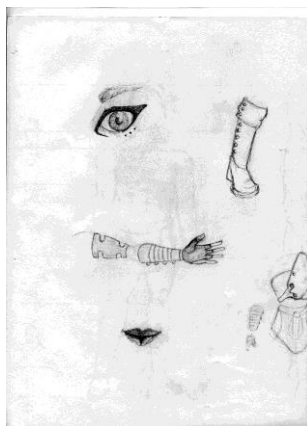
4. DISSENY DE PERSONATGES

Amb tota la informació anterior assimilada, hem vaig posar a dibuixar possibles personatges per al nostre videojoc. Primer, hem vaig dedicar a buscar i pensar possibles poses que definiren la personalitat del personatges principals de la història. Després ja pensaria en les diferents possibilitats que podrien presentar els personatges personalitzats per cada jugador.

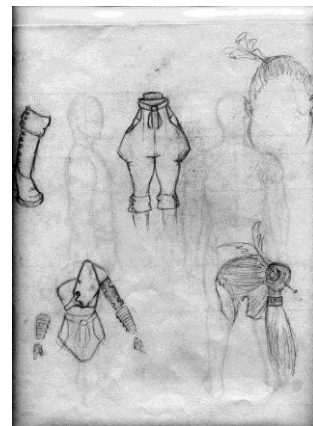
4.1 ARQUERA (ALIAT)

Sakiko (nom compost de *Saki*, que significa rialla, florir) és de bon cor, alegre, feliç i despreocupada, i sempre està plena d'energia, que de vegades xoca amb els membres del grup més estoics. Admira Kazumi (significa pau i bellesa) com un model a seguir, està impressionada amb la seva naturalesa equànime calma. Sakiko tracta de mantenir una actitud positiva, encara que fa un fort contrast quan està molesta, i malgrat la seva aparentment feliç exterior, amaga a l'interior algunes inseguretats, sobretot quan es tracta del seu futur i el que ella vol ser. Ella pateix d'astraphobia, la por als llamps, després d'un accident que implicà al seu germà Takeshi (significa audaç, atrevit).

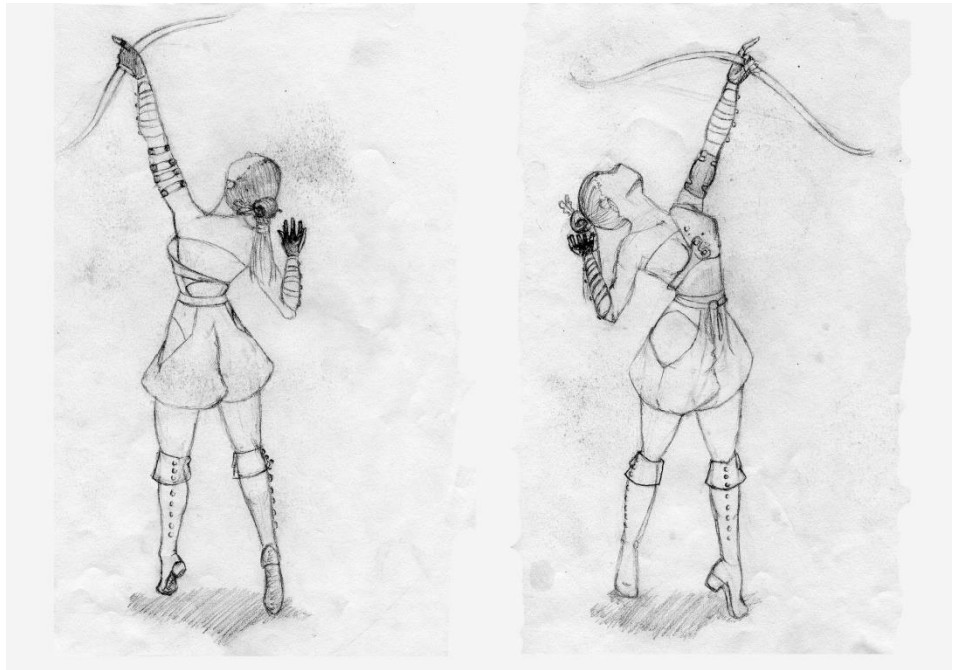
La vestimenta està composta per diversos complements necessaris per al tir amb arc, com son el protector de pit, braços, i guants de cuir. El pantalons, són una *hakama* convertida a la part inferior en uns pantalons apegats al cos, que s'introdueixen dins d'unes botes altes de cuir. Els ulls i els cabells són clars, i els du completament pentinats i arreplegats al darrere per a facilitar la seva visió, adornats amb una petita reproducció d'una fletxa platejada amb plomes. També porta els ulls i un toc als llavis pintats amb pintura negra.



Arquera 2



Arquera 1

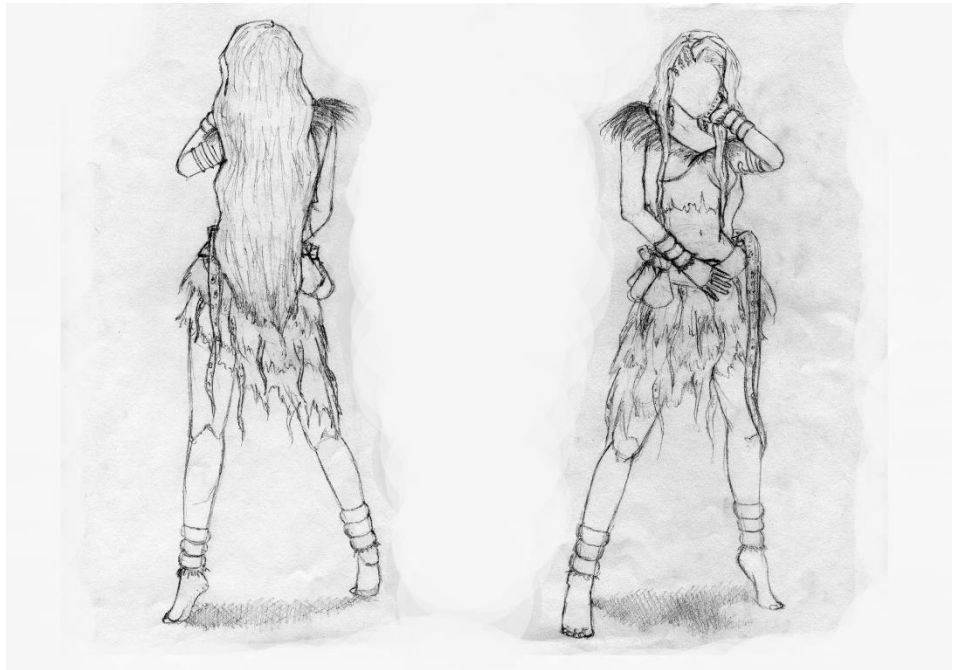


Arquera 3

4.2 TAHÚR (ALIAT)

Kazumi és optimista i alegre, i diverses vegades intenta animar els seus companys d'armes. Com es va criar a l'interior de la selva més salvatge de la zona, Kazumi sosté que ella pot tenir cura de si mateixa, i és capaç de lluitar contra les tropes enemigues tota sola, no obstant, es capaç de treballar en equip si es dona el cas. Quan Kazumi ha pres una decisió sobre alguna cosa, ella no escolta a ningú que li porte la contrària. Kazumi li té molt d'apreci a Sakiko i sempre cuida d'ella procurant que no li facin cap mal.

Al criar-se a l'interior de la selva, lluny de la civilització, el vestuari de Kazumi no mostra cap semblança amb la vestimenta tradicional japonesa, va amb trossos de tela esgarra i amuntada per tal de donar més volum. No porta cap calçat, ja que li agrada sentir tot el que xafa, però sí porta polseres de fusta en braços i cames, un braçalet d'or cargolat en forma de serp i uns sacs amb tot el que necessita per emprar la seva màgia vudú. Els ulls són clars, els cabells són foscos i llargs, i els porta solts i despentinats excepte per la part dreta, la qual està composta per tres petites trenes apegades al cap.



Tahúr

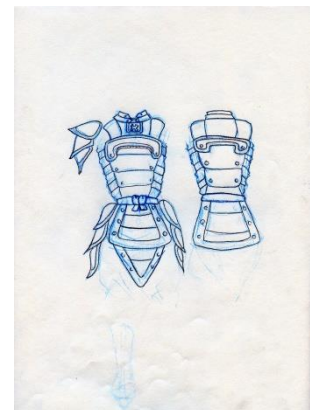
4.3 SAMURAI (ALIAI)

Takeshi és alt i prim, ulls clars, i li encanta fer parlar la seua germana Sakiko. És enèrgic, fort, confiat en les seves pròpies habilitats, i fa intents de fer amistat amb tothom que coneix. Takeshi no retrocedeix davant qualsevol desafiament o confrontació, i sempre tracta de defensar el que creu just, encara que això no vol dir que sigui imprudent, ja que coneix el seu lloc en un camp de batalla i segueix les ordres sense vacil·lar.

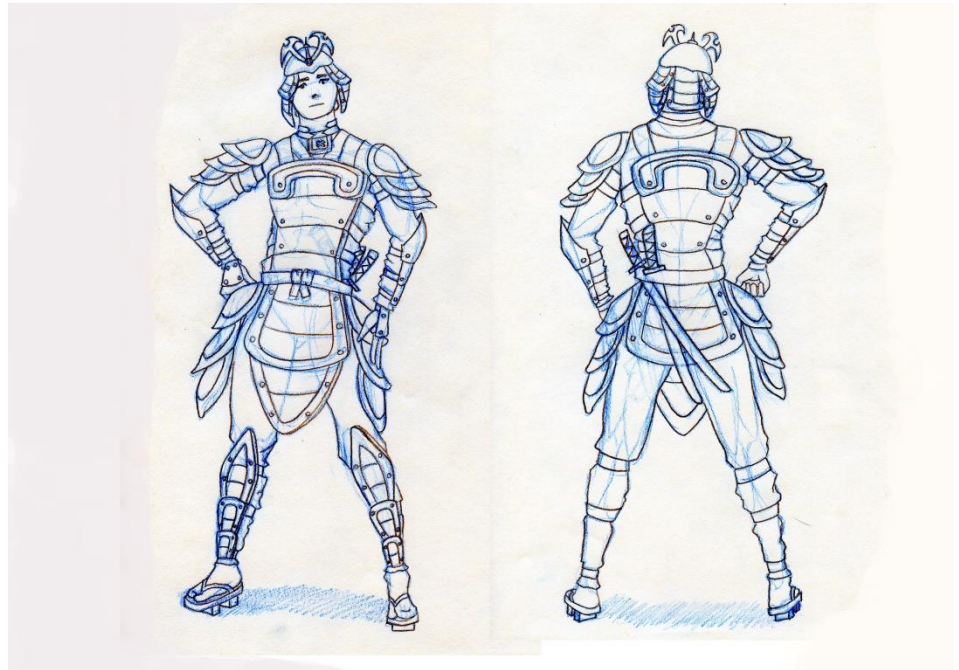
Takeshi fa servir una armadura típica de samurai, un petó amb faldó col·locat acuradament sobre el seu keykogi obscuro, junt amb els protectors de braços i els protectors de les cames col·locats sobre uns mitjons blancs i calça geta o sabates de fusta. També porta unes muscleres, un collaret protector de ferro, un casc i a l'obi porta les seves espases penjades.



Samurai 2



Samurai 1



Samurai 3

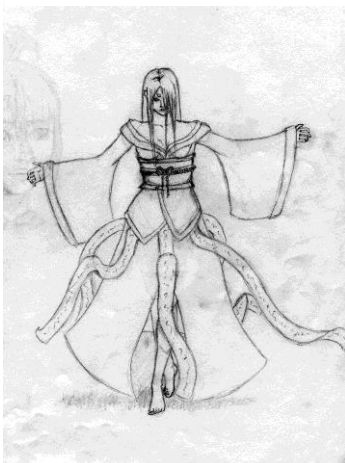
4.4 YOKAI (ENEMIC)



Yokai 1

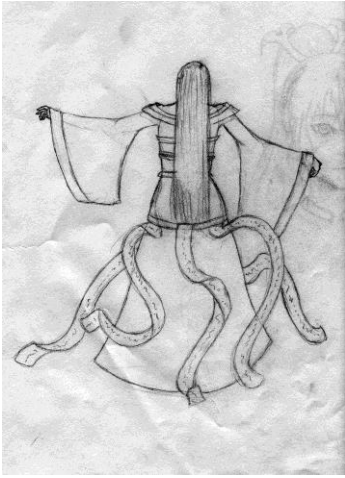
El que més clar teníem era el enemic principal, la Yokai nomenada en vida Chiai (significa amor etern), la qual és severa, mordaç, i no somriu sovint. Ella era, però, de bon cor, atenta i molt intel·ligent. Després d'haver perdut el seu promès per culpa de les grans guerres entre països veïns, Chiai es va tornar reservada i preferia mantenir les seves emocions tancades, per examinar el món amb realisme i lògica. No obstant, el odi la va anar consumint per dins i va acabar transformant-se en un monstre venjatiu que odia a tota la humanitat.

Pel que respecta a la seva aparença, presenta tant els ulls com el cabells foscos, els quals llueixen solts, despentinats, llargs i li tapen gran part de la cara, a la qual porta maquillatge tradicional de geisha, amb la cara completament blanca, com la seva pell, exceptuant els llavis, ulls i celles, els quals presenten un color roig sang, a conjunt amb l'esmalt d'ungles. Els cabells recorden a Sadako (xiqueta casta i fidel), la xiqueta de la pel·lícula "Ringu", però d'aspecte en general s'assembla més a la Yuki-onna o dama de les neus.



Yokai 2

La seva vestimenta és un *Iromuji*, un quimono senzill, d'un únic color i no presenta cap escut ni estampat, ja que al morir el seu primer i convertir-se en un esperit venjatiu, aquest personatge ha deixat darrere seu tota la seva humanitat, i no presenta cap estat civil ni edat concreta. El quimono és principalment roig, ja que aquest color transmet agressivitat, ira i a la cultura japonesa molts dimonis com els *Tengu*, que eren esperits venjatius, vestien de roig com alguns sacerdots.



Yokai 3



Yokai 4



Yokai 3



Yokai 6



Yokai 7

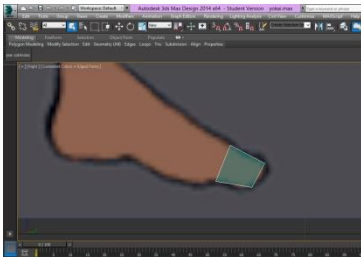
5. PERSONATGE 3D

Amb una gran variació de personatges per a elegir, havia arribat el moment d'elegir un d'ells per a representar-lo en 3 dimensions. L' elegit va ser el que suposadament seria el enemic de la saga, un *yokai*, un fantasma japonès amb l'aparença de una dona, blanca, amb els cabells llargs i negres tapant-li gran part de la cara, maquillada com una *geisha* i vestida amb un *kimono* molt típic a la cultura japonesa.

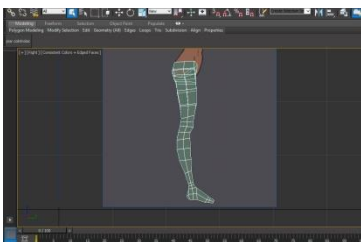
El programa a fer servir era el *3ds max*, amb aquest programa i l'ajuda d'alguns tutorials, vaig començar a modelar el personatge i li vaig posar un esquelet per a que es podés moure.

5.1 COS DEL PERSONATGE

Per a començar a modelar el cos del personatge, hem vaig fer servir de dos dibuixos, un de front i l'altre de perfil d'aquest, integrat a dos plans del creats amb el programa que hem serviren com a guia. Després vaig començar modelant la forma del cos, creant una caixa xicoteta a la punta del peu, i seguint el perfil del model, vaig anar extrudint-la fins formar una cama.

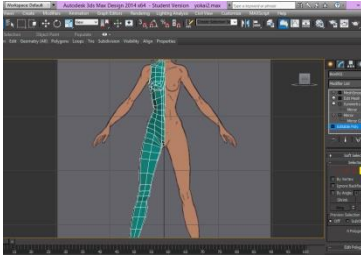


Modelat del cos 1

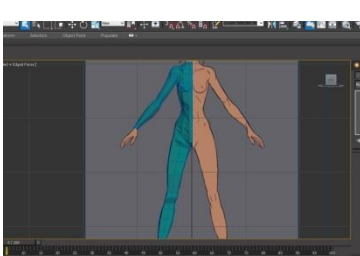


Modelat del cos 2

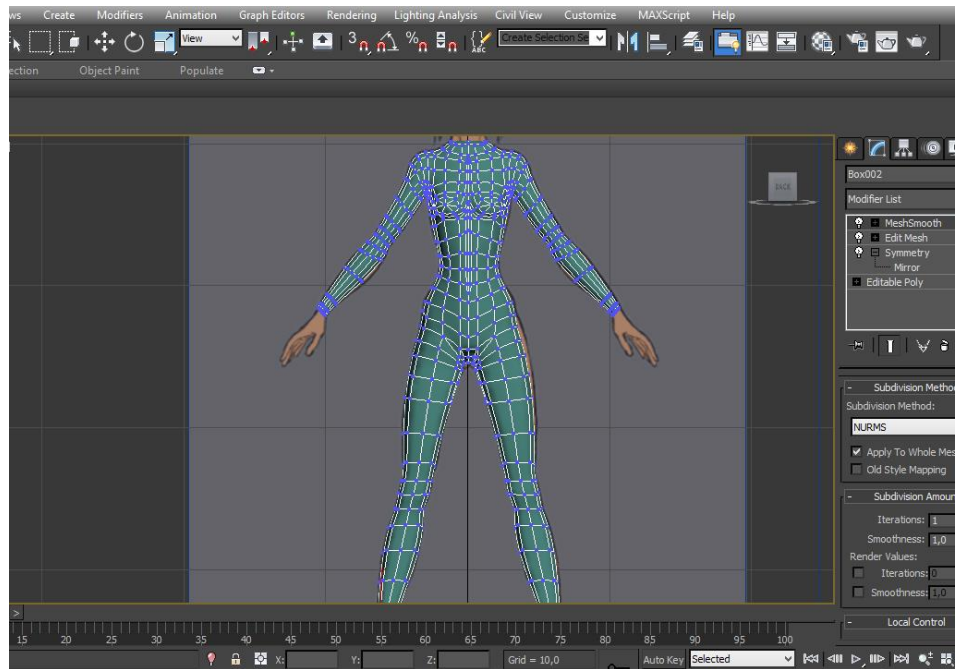
Per a comprovar que tot anava ve, vaig posar la vista frontal, i vaig emprar l'habilitat de simetria, la qual creava una cama idèntica a la que havia modelat jo, com un mirall. Com vaig veure que encaixava perfectament, vaig començar a modelar la meitat del tors, fins a arribar al coll, i vaig acabar amb el modelat del braç, nomes fins a la monyica, la mà la faria més avant. Per a finalitzar el modelat del cos, vaig utilitzar la simetria, així el tenia tot complet.



Modelat del cos 3



Modelat del cos 4



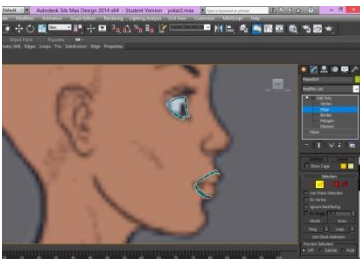
Modelat del cos 5

5.2 CAP DEL PERSONATGE

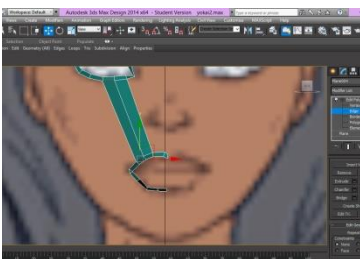
Amb la vista de perfil posada novament, vaig crear un pla a l'altura del llagrimall de l'ull, i els vaig anar extruint fins tindre tota la forma de l'ull. Seguidament vaig repetir l'operació amb la meitat del llavi, sols la meitat, ja que després empraria la simetria per a completar ambdues meitats del cap.

Per a continuar amb la resta del modelat del cap, vaig emprar la ferramenta *attach*, que convertia ambdós elements en un, i vaig començar a unir les diferents vores amb la ferramenta *bridge*, que creava un pla entre una vora i altra. Unint i creant més vores de la peça, vaig acabar modelant tota la cara, exceptuant la cara, el crani del model.

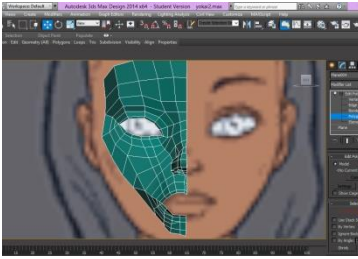
El següent pas, era centrar-me en els detalls del nas, com son les aletes i els forats, i en la forma de la boca. Una vegada modelada la cara al meu gust, vaig crear més plans fins arribar al coll del model.



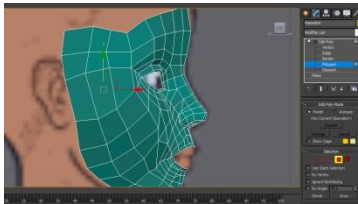
Modelat del cap 1



Modelat del cap 2



Modelat del cap 3



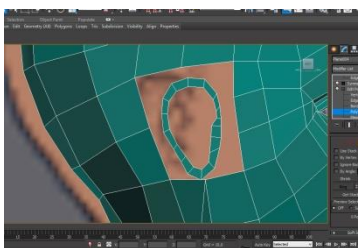
Modelat del cap 4



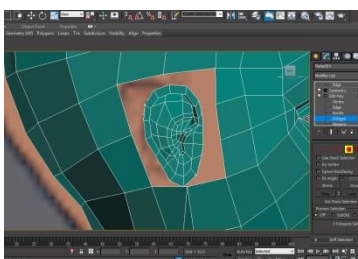
Modelat del cap 5



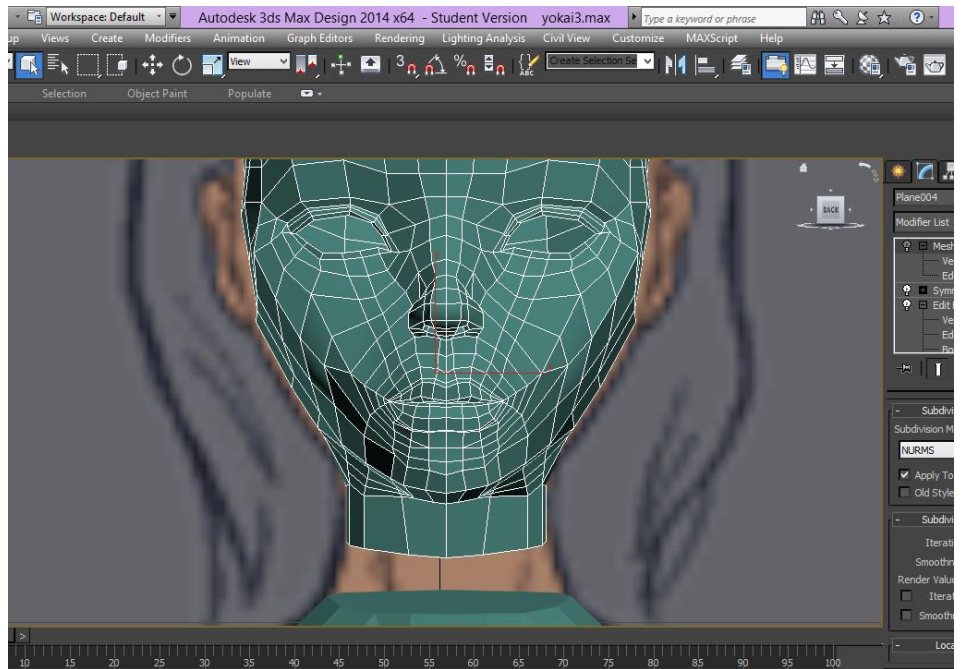
Modelat del cap 8



Modelat del cap 7

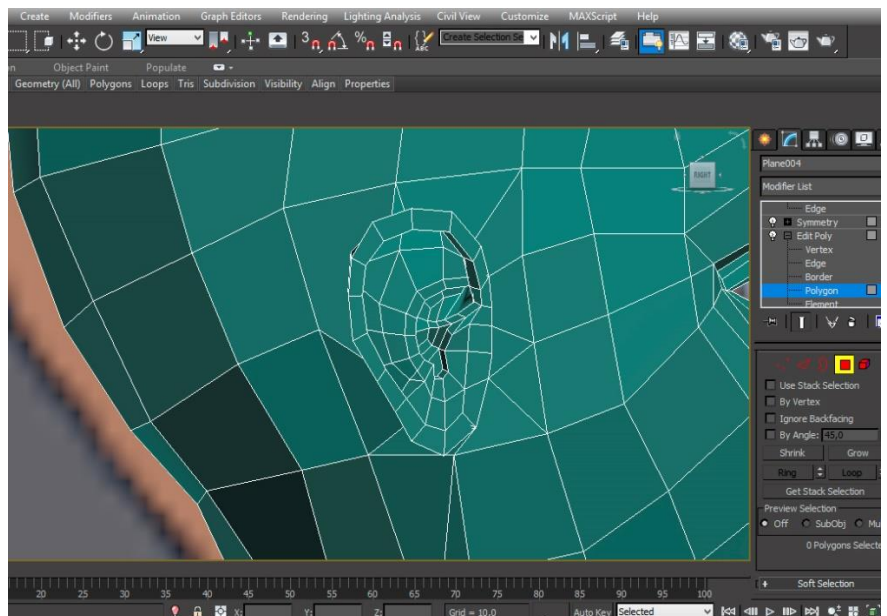


Modelat del cap 9



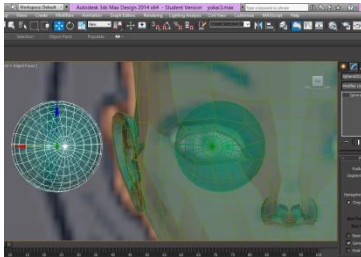
Modelat del cap 6

Per a col·locar i modelar l'orella, vaig eliminar les quatre cares del crani on es situaria, i vaig repetir la mateixa operació que amb els ulls i la boca, vaig crear un pla, i a partir d'aquí vaig traure'n més fins tindre la forma de l'orella. Després, vaig començar a crear més plans i a modelar l'interior, fins a tindre un bon resultat. Una vegada ja amb l'orella feta, vaig emprar *attach* per a unir-la a la resta del cap, i vaig crear uns vèrtex sobres els vèrtex de l'orella, per a unir-la amb el cap creant més plans, i emprant la ferramenta *weld*, la qual servia per unir vèrtex.

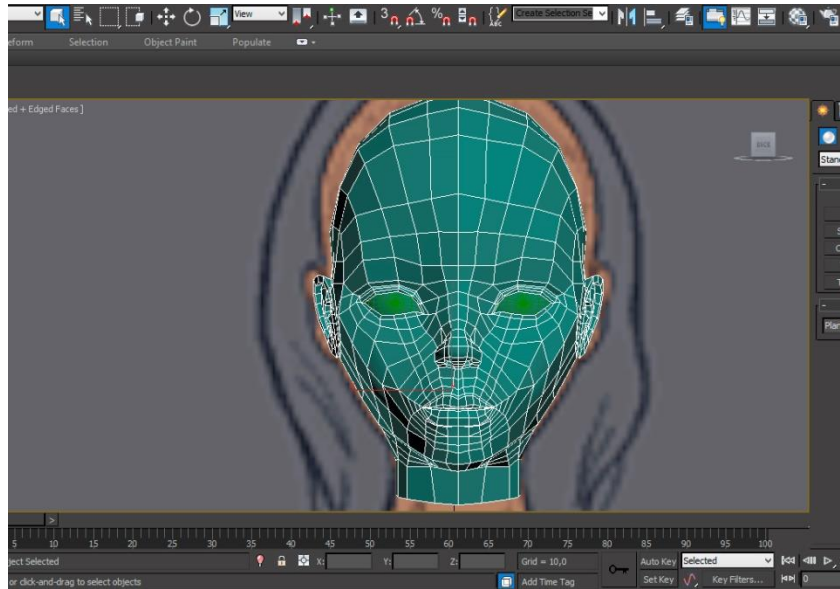


Modelat del cap 10

Finalment amb el cap modelat, i aplicada la simetria per a completar la part que faltava, vaig crear dues esferes, que farien d'ulls.



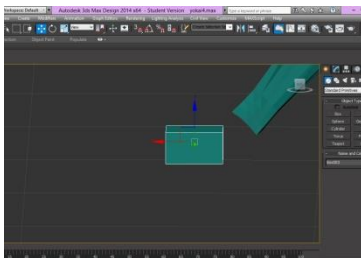
Modelat del cap 11



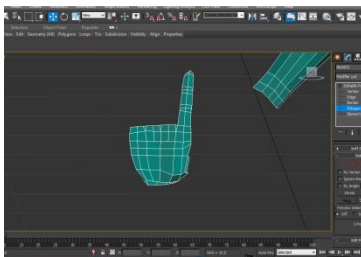
Modelat del cap 12

5.3 MANS I PEUS DEL PERSONATGE

Per a modelar la mà, vaig crear una caixa, tal i com havia fet al modelat del cos, vaig anar extrudint-la fins obtenir un dit. Vaig donar-li forma al dit, i el vaig clonar tres vegades per a tindre els quatre dits més llargs, els quals vaig ajustar i unir a la caixa. Finalment, vaig crear el polze per a completar la ma, la vaig alinear amb el cos, per a poder unir-la a la monyica, amb *attach i weld*, i la simetria ja s'encarregava de crear l'altra mà.



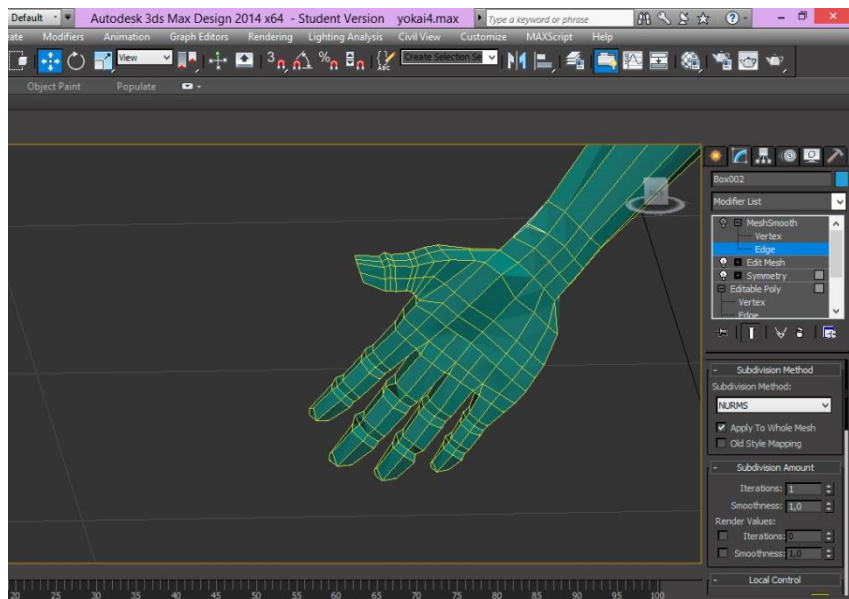
Modelat de la mà 1



Modelat de la mà 2

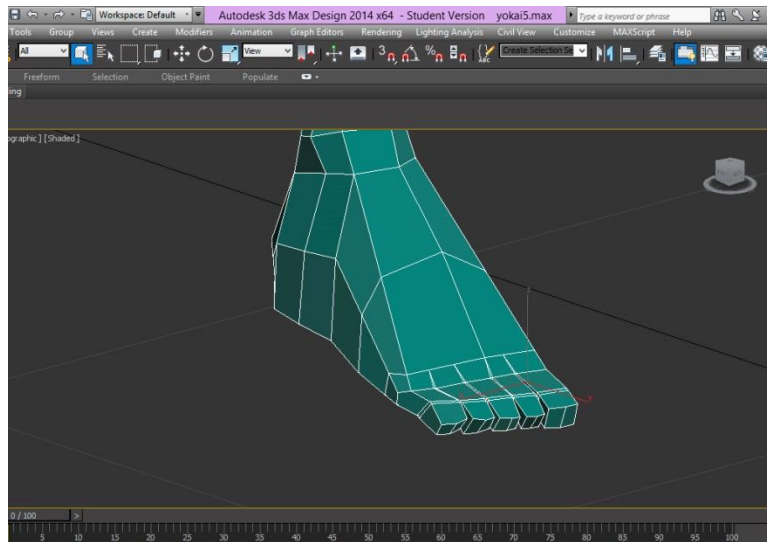


Modelat de la mà 3



Modelat de la mà 4

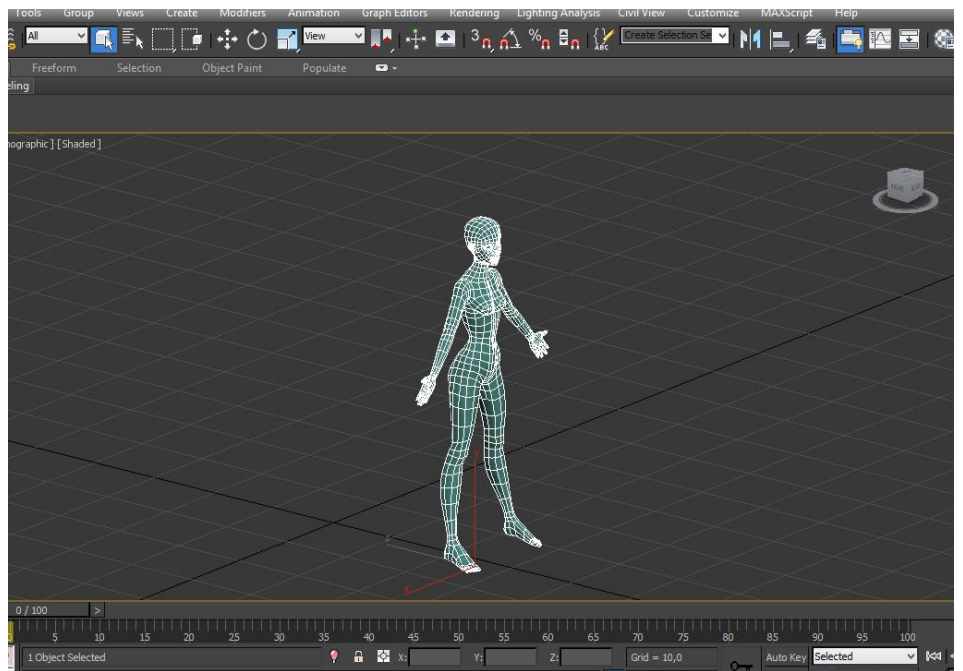
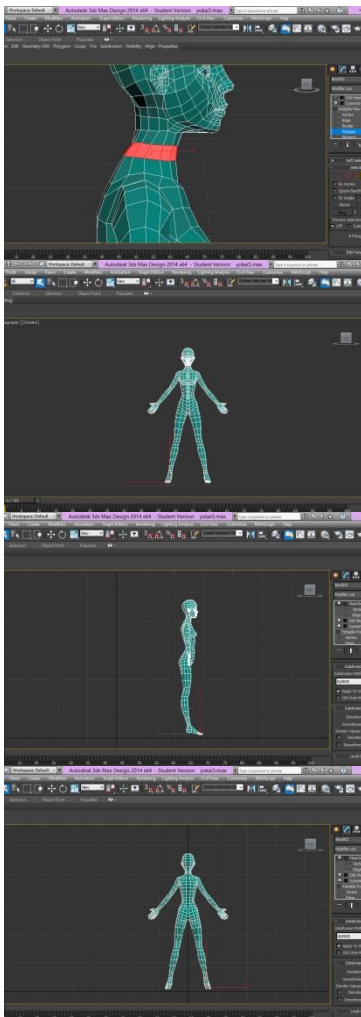
Per al peu, vaig tallar mes cares que hem permeteren donar forma als dits.



Modelat del peu 1

5.4 COS COMPLETAMENT MODELAT

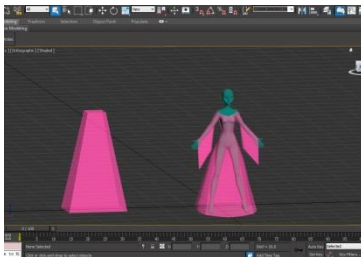
Amb tot el cos completament modelat, l'únic que hem calia era unir el coll per tal de formar una única peça, la qual cosa vaig fer unint les vores amb la ferramenta *bridge* nomenada anteriorment.



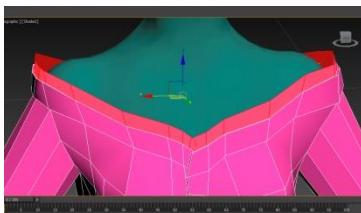
Modelat complet

5.5 KIMONO

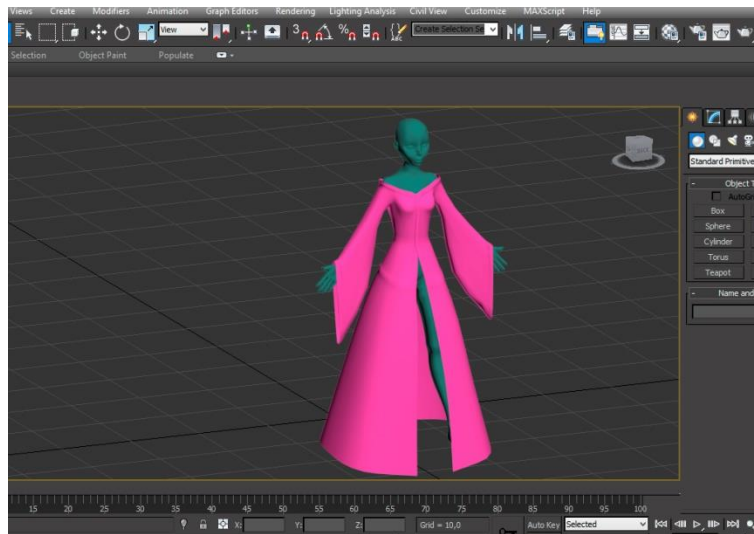
El *kimono*, el vaig modelar a partir d'una caixa, que tancarà tot la peça del cos, deixant únicament cap i mans fora. Vaig començar sonant-li la forma més aproximada al cos, i en base això vaig començar a donar-li la forma corresponent.



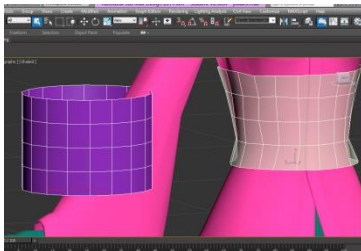
Modelat kimono 2



Modelat kimono 1

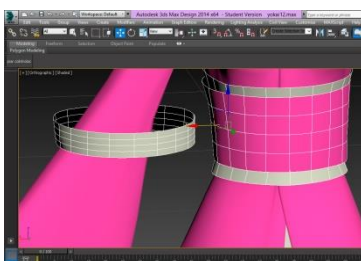


Modelat kimono 3



Modelat kimono 4

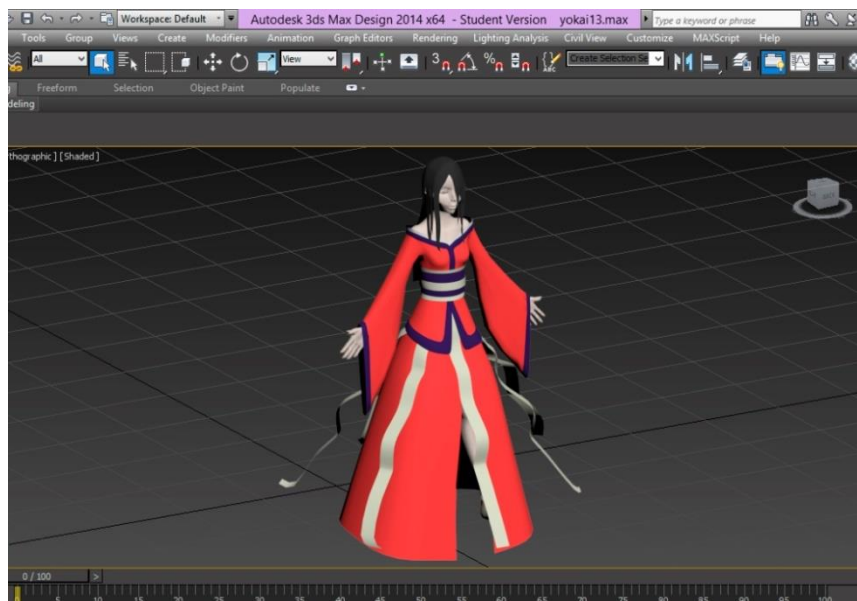
Per al *obi*, vaig emprar tres cilindres, que vaig adaptar a la cintura, i el coll interior el vaig fer copiant el de la peça principal, i disminuint-li una mica la mida. Respecte a les cintes blanques que ixen de baix la peça principal, vaig modelar un rectangle pla i el vaig copiar cinc vegades, i després les vaig situar al seu lloc corresponent.



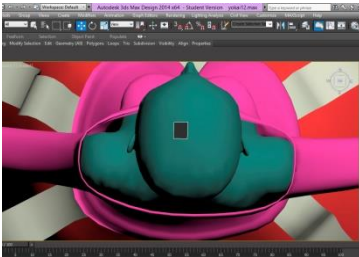
Modelat kimono 5



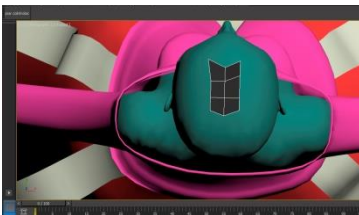
Modelat kimono 6



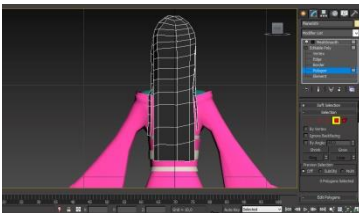
Modelat kimono 7



Modelat del monyo 1



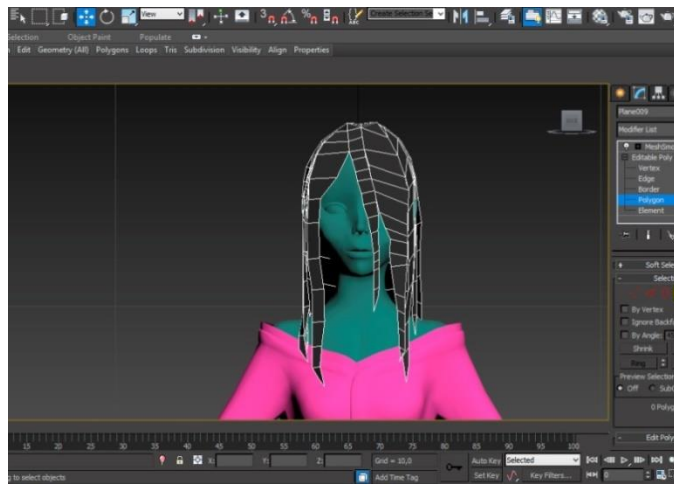
Modelat del monyo 3



Modelat del monyo 2

5.6 MONYO

Per a modelar el monyo, vaig posar la vista de dalt, hem vaig situar just al cap del model, i vaig crear un pla. A partir d'aquest pla, vaig anar creant-ne mes i donant-los la forma i la llargària desitjada.

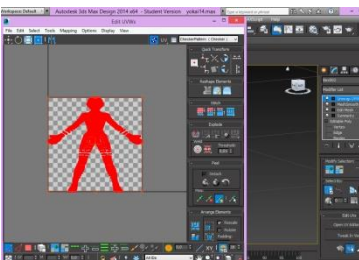


Modelat del monyo 4

5.7 TEXTURITZAT

La textura del personatge havia de ser senzilla, només amb els colors adequats al *kimono*, i a la pell, ja deixava veure un bon resultat final.

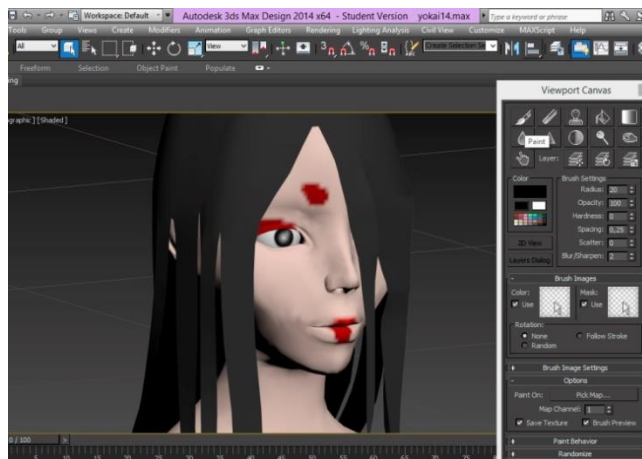
Per als ulls i per a la cara, vaig emprar la ferramenta *Viewport Canvas*, que hem permetia pintar la pupil·la i l'iris a l'ull, i simular la pintura roja a les celles, ulls i llavis. No obstant, per a poder-ho fer així, prèviament vaig haver de realitzar un mapa *UVWs*, que hem permetés organitzar la textura segons la zona del cos que m'interessava pintar.



Texturitzat 1



Texturitzat 2

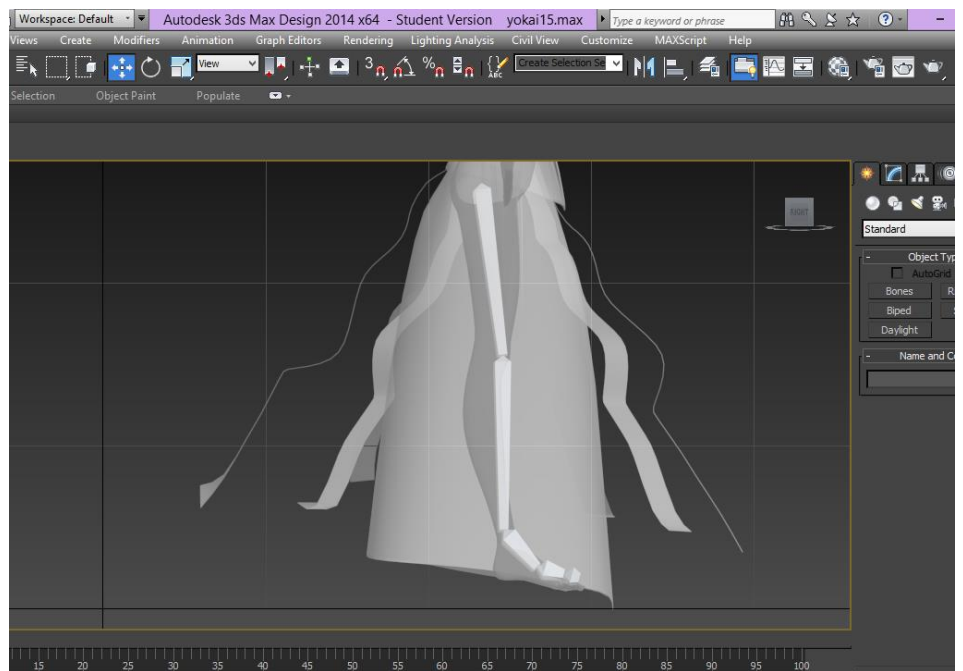


Texturitzat 3

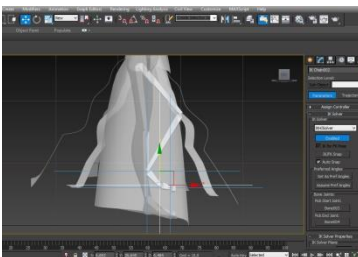
5.8 ESQUELET

L'esquelet del personatge l'havia de fer tenint en compte que era per a un motor de videojoc, per tant no podia emprar un CAT com en animació, havia de posar els ossos un a un amb els seus respectiu IK solvers.

Per començar, vaig crear els ossos de la cama dreta, vaig crear un os que anés des del maluc fins al genoll; un segon os que anés des de el genoll fins al turmell; un tercer os anava del turmell fins a la meitat del peu; un quart os que aniria des de la meitat del peu fins on comencen a néixer els dits del peu; i finalment un os per als dits. No vaig creure necessari un os per a cada dit, ja que els dits del peu no es mouen tant com els de la mà, i vaig considerar que amb un os només seria suficient.

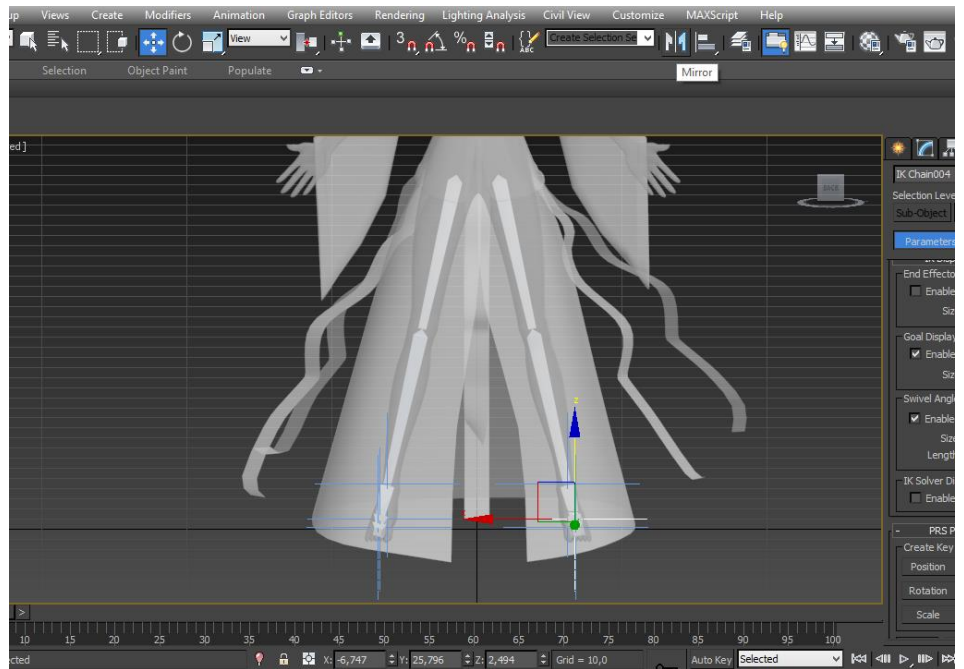


Esquelet 1



Esquelet 2

Després vaig posar els *IK solvers* (jerarquia parental), *HI solvers*, entre el primer i el tercer os; un altre entre el tercer i el quart os; i un últim entre quart i el quint. Per a estar segura que funcionaven correctament, vaig emprar la ferramenta de moure, i els vaig moure. Es movien correctament, així que vaig duplicar els ossos de la cama amb la ferramenta *mirròr* junt amb els *IK solvers*.



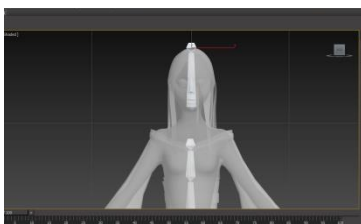
Esquelet 3

El següent pas fou crear la columna, la qual estava formada per quatre ossos que anaven des de les part baixes del model, fins al manubri del estèrnum. Seguidament, vaig posar un únic os que travessava tot el cap.

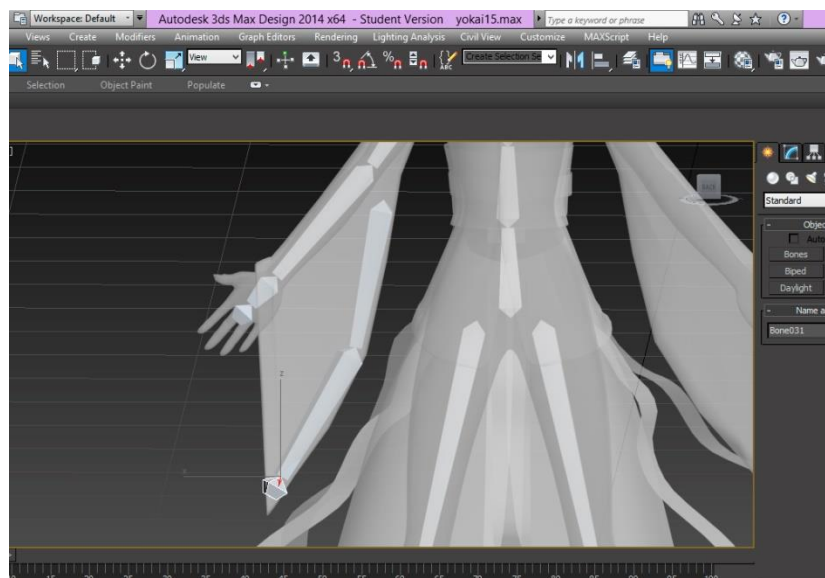
Vaig continuar amb el braç, vaig decidir posar quatre ossos: el primer d'ells a la clavícula; el segon anava des de la clavícula fins al colze; el tercer anava del colze fins a la monyica; i el quart formava la palma de la mà. Per a moure millor la màniga, vaig decidir posar dos ossos tb, un a la llarga i l'altre ocupava l'amplària de la màniga que penjava.



Esquelet 4

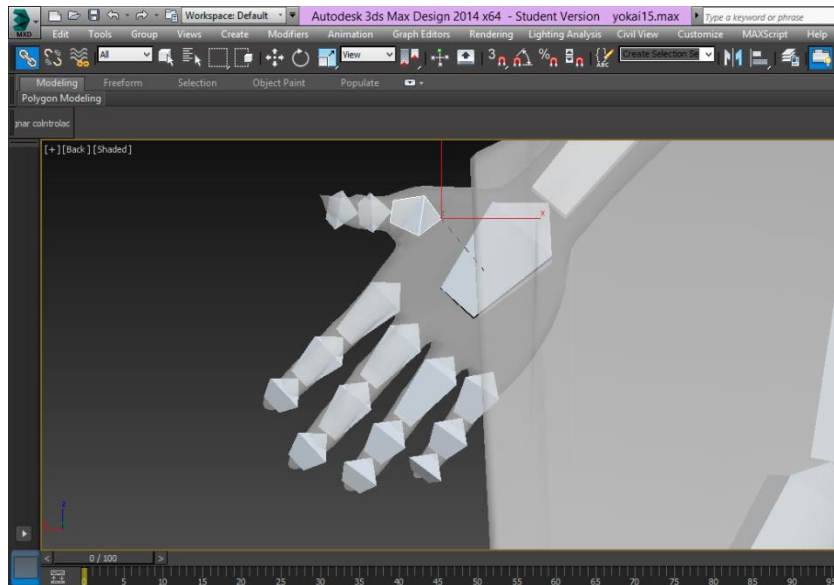


Esquelet 5



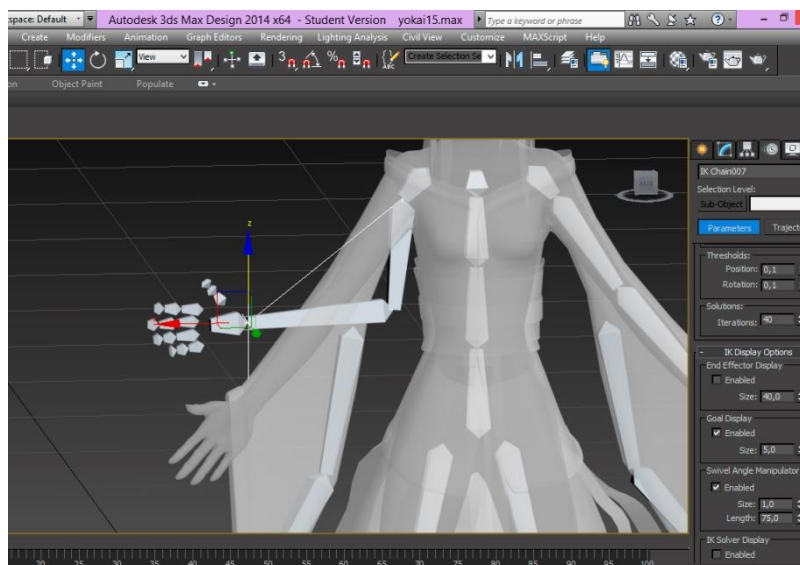
Esquelet 6

Als dits de la mà, a diferència del peu, vaig decidir posar ossos, per a que el moviment semblés més natural. Vaig posar tres ossos a cada dit, depenent de per on s'anés a doblar cadascun.



Esquelet 7

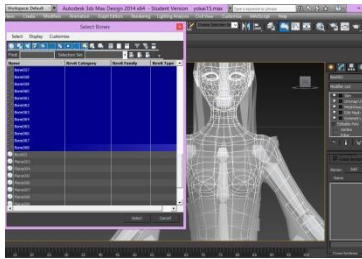
Amb tots els ossos al seu lloc, hem vaig decidir a posar un *IK solver* entre el segon os del braç i el quart, per a poder doblar ve el colze. Per a acabar, vaig vincular els ossos principals entre si: els dos primers de les cames amb el primer de la columna; els dos ossos de les clavícules i el del cap amb el del manubri del estèrnum; i, finalment, el primer de tots els dits amb l'os de la palma de la mà.



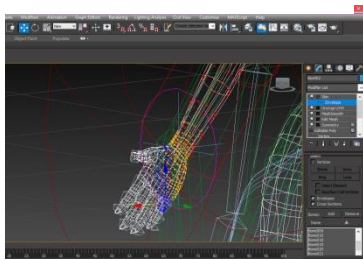
Esquelet 8

5.9 PELL

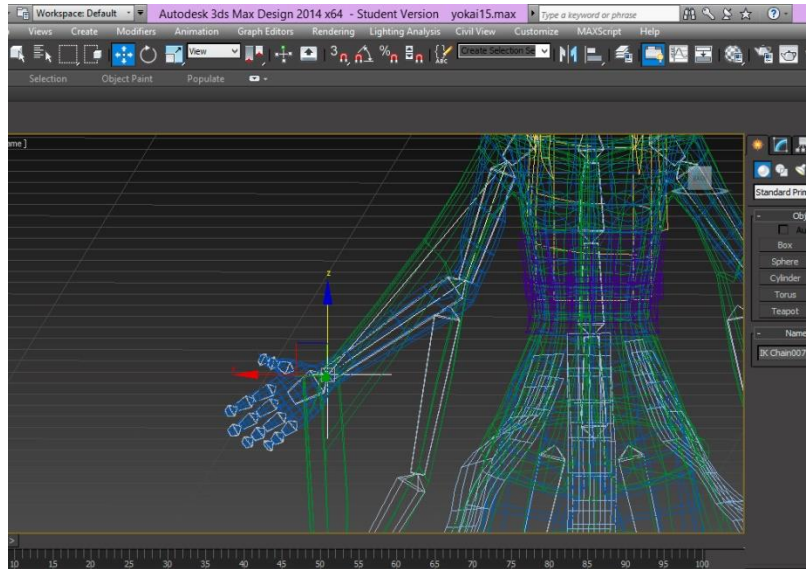
Per acabar, li vaig posar un modificador *skin*, que hem permetés moure el cos de forma natural junt amb els ossos i la roba, per la qual cosa vaig haver de regular la influència d'aquests, segons la zona on es trobaven situats.



Pell 1



Pell 2



Pell 3

CONCLUSIONS

Posant punt i final a aquest treball, he de dir que m'ha resultat molt satisfactori investigar sobre el camp del disseny gràfic relacionat amb els videojocs, a pesar que la realització d'un modelat de personatge 3d ha sigut més costos del que hem pensava, segurament degut al programa, així que per al pròxim que faça, investigaré més programes de modelat com el *zbrush*, per tal de trobar algun més ràpid i amb més possibilitats que el *3ds max*, el qual he pogut veure que està prou limitat, tant a l'hora de modelar, com a la de texturitzar, ja que per a poder pintar amb precisió algunes zones, s'ha de realitzar una sèrie d'accions, que a altres programes te les pots estalviar, produint més i millor en menys temps.

Les relacions amb els companys d'informàtica han sigut molt productives i motivadores a l'hora de treballar, a pesar de que no hem pogut acabar el projecte completament, aquest continua endavant satisfactòriament, en el qual es continuaran aplicant els coneixements adquirits a la investigació de la vestimenta tradicional japonesa i del videojocs emprats com a referents.

BIBLIOGRAFÍA

- Wikipedia: the free encyclopedia [Wiki en Internet]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 17 gener 2014]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Vestimenta_japonesa
- Dirk Huds. “La ropa tradicional para los hombres japoneses”. *eHow en español* [blog]. [Consulta: 17 gener 2014]. Disponible en: http://www.ehowenespanol.com/ropa-tradicional-hombres-japoneses-sobre_307953/
- NIPON-ZOMBIE. “Vestimenta Tradicional Japonesa”. *NIPON-ZOMBIE blog* [blog]. [Consulta: 17 gener 2014]. Disponible en: <http://niponzombie.wordpress.com/2012/04/12/vestimenta-tradicional-japonesa/>
- BART. “Vestimenta tradicional. El Kimono”. *Mundo Japon* [blog]. [Consulta: 17 gener 2014]. Disponible en: http://bartjapanworld.blogspot.com.es/2011/02/vestimenta-tradicional-el-kimono_28.html
- Raquel Méndez. “SAMURÁIS: GUERREROS DE LA MUERTE”. *Cultura Japonesa* [blog]. [Consulta: 17 gener 2014]. Disponible en: <http://culturajaponesa.blogspot.com.es/2007/04/samuris-guerreros-de-la-muerte.html>
- Morgana LeFey. “Vestimenta de combate de un samurai”. *Japon en una taza de te* [blog]. [Consulta: 17 gener 2014]. Disponible en: <http://japonenunatazadete.wordpress.com/2008/04/03/vestimenta-de-combate-de-un-samurai/>
- Chiyo Chida; Pérez Riobó, Andrés. *Yokai, Monstruos y Fantasmas en Japón*. 14ª ed. Satori, 2000.
- Wikia [Videogames]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en: [http://aion.wikia.com/wiki/Aion_\(game\)](http://aion.wikia.com/wiki/Aion_(game))
- Wikipedia: the free encyclopedia [Wiki en Internet]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy

- Wikia [Videogames]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en:
http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Akihiko_Yoshida
- Wikia [Videogames]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en:
http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Tetsuya_Nomura
- Wikia [Videogames]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en:
http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's_Creed
- Wikipedia: the free encyclopedia [Wiki en Internet]. St. Petersburg (FL): Wikimedia Foundation, Inc. 2001. [Consulta 19 març 2014]. Disponible en:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Soulcalibur>
- Michel Roger. "Modeling Joan of Arc". *3d total* [blog]. [Consulta: 24 juny 2014]. Disponible en:
<http://www.3dtotal.com/ffa/tutorials/max/joanofarc/joanmenu.asp>
- Wang Shiyong. "Making of Classical Girl". *GG Arena* [blog]. [Consulta: 24 juny 2014]. Disponible en:
<http://www.cgarena.com/freestuff/tutorials/maya/classicalgirl/classical-girl.html>

ÍNDEX DE IMATGES

Jinbei.....	9
Keikogi.....	10
Obi i Hakama.....	11
Samue.....	11
Kimono.....	11
Obi per a kimono.....	12
Shiromoku.....	12
Uchikake.....	13
Furisode.....	13
Mofuku.....	13
Kurotomesode.....	14
Irotomesode.....	14
Homongi.....	14
Iromuji.....	15
Tsukedage.....	15
Komon.....	15
Yukata.....	15
Kimono Masculino.....	16
Vestimenta samurai 1.....	16
Vestimenta samurai 2.....	16
Vestimenta samurai 3.....	17
Vestimenta ninja.....	19
Aion 1.....	21
Aion 2.....	21
Aion 3.....	21

Akihiko Yoshida: Final Fantasy XII 1.....	22
Akihiko Yoshida: Final Fantasy XII 2.....	22
Tetsuya Nomura: <i>Final Fantasy XIII</i> 1	23
Tetsuya Nomura: <i>Final Fantasy XIII</i> 2	23
Assassin's Creed 1	24
Assassin's Creed 2	24
Assassin's Creed 3	25
Soul Calibur.....	25
Arquera 1.....	26
Arquera 2.....	26
Arquera 3.....	27
Tahúr.....	28
Samurai 1.....	28
Samurai 2.....	28
Samurai 3.....	29
Yokai 1.....	29
Yokai 2.....	29
Yokai 3.....	30
Yokai 4.....	30
Yokai 5.....	30
Yokai 6.....	30
Yokai 7.....	30
Modelat del cos 1	31
Modelat del cos 2	31
Modelat del cos 3	32
Modelat del cos 4	32
Modelat del cos 5	32
Modelat del cap 1	32
Modelat del cap 2	32
Modelat del cap 3	33
Modelat del cap 4	33
Modelat del cap 5	33
Modelat del cap 6	33

Modelat del cap 7	33
Modelat del cap 8	33
Modelat del cap 9	33
Modelat del cap 10	33
Modelat del cap 11	34
Modelat del cap 12	34
Modelat de la mà 1	34
Modelat de la mà 2	34
Modelat de la mà 3	34
Modelat de la mà 4	34
Modelat de la mà 5	34
Modelat del peu 1	35
Modelat kimono 1	36
Modelat kimono 2	36
Modelat kimono 3	36
Modelat kimono 4	36
Modelat kimono 5	36
Modelat kimono 6	36
Modelat kimono 7	36
Modelat del monyo 1	37
Modelat del monyo 2	37
Modelat del monyo 3	37
Modelat del monyo 4	37
Texturitzat 1	37
Texturitzat 2	37
Texturitzat 3	37
Esquelet 1	38
Esquelet 2	38
Esquelet 3	39
Esquelet 4	39
Esquelet 5	39
Esquelet 6	39
Esquelet 7	40
Esquelet 8	40
Pell 1	41

Pell 2	41
Pell 3	41