

Character Rendering

Site: DILo Game Academy
Course: 2D Game Art Batch 4
Book: Character Rendering
Printed by: Muhammad Alfa
Date: Monday, 10 May 2021, 10:12 PM

Table of contents

1. Pengantar
2. Rendering
3. Processing Sketch & Line Art
4. Coloring

1. Pengantar

Character Rendering, atau polishing, adalah aktivitas di mana kita memproses sketsa menjadi produk yang siap untuk digunakan dan juga dipresentasikan, in this case, character sprite. Di part ini setidaknya artist bertugas memproses sketsa agar terlihat rapi.

Di sini hanya akan membahas spesifik sesuai sample yang kita buat. Software yang digunakan adalah clip studio paint. Tapi untuk istilah yang digunakan pada software lain masih sama.

Materi yang akan dibahas:

3.1 Objective

3.2 Rendering

3.3 Processing The Sketch

3.3.1 Lineart

3.3.2 Coloring

- Blocking

- Base Coloring

- Add Details

3.3.3 Shading

3.3.4 Finishing

3.2 OBJECTIVE

Intention

- Mengenalkan proses rendering dasar pada artist

Task

- Memproses sketsa yang sudah dibuat menjadi produk finish

Definition of Done

- Hasil finish karakter dari artist presentable dan siap untuk dianimasikan.

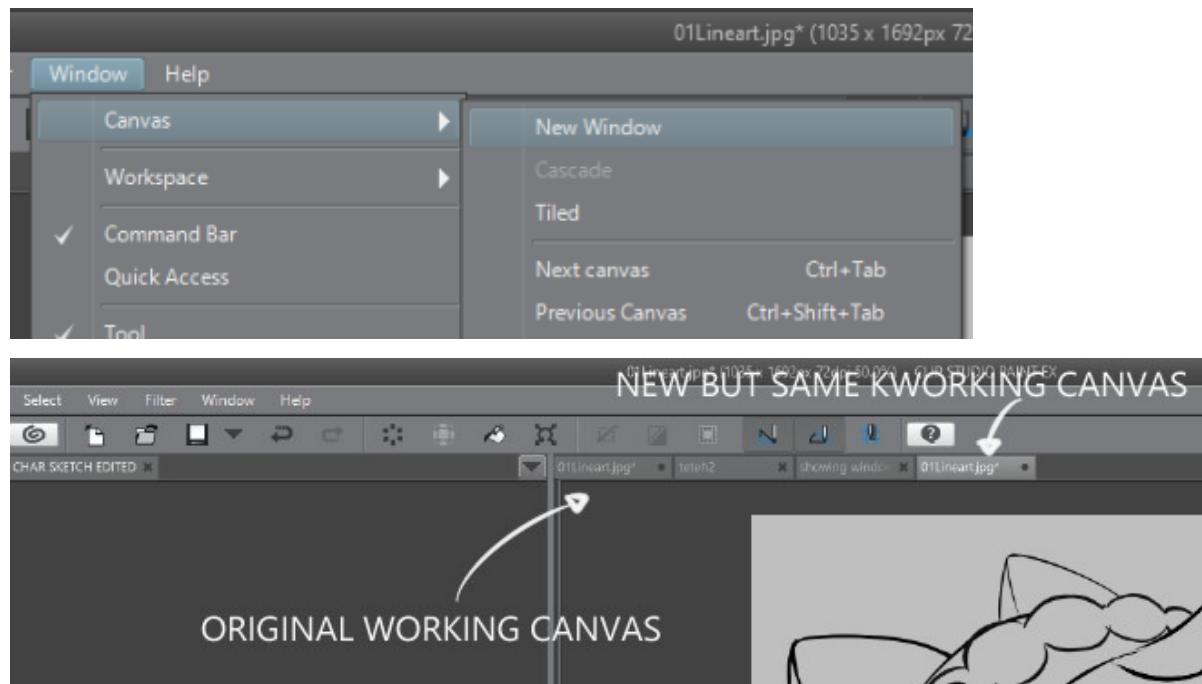
2. Rendering

Sebenarnya banyak istilah yang dipakai artist untuk menyebut proses ini. Lebih spesifiknya biasa kita sebut lineart, coloring, shading, dan polishing. Tapi intinya sama, yakni memproses sketsa menjadi produk finish. Tantangan dalam fase ini bagi artist yaitu bagaimana agar energi dan mood yang ada pada sketsa masih bisa bertahan sampai hasil akhirnya atau bahkan lebih bagus.

Jangan lupa saat jadi sprite nanti, karakter utama yang akan jadi salah satu point of interest, jadi buatlah karaktermu somehow stand out di mata ketika dia akan dijejerkan bersama background dan elemen lain nantinya.

Tips before starting:

Karena sprite yang akan ditampilkan kecil dan kita bekerja di canvas yang lebih besar sebaiknya kita tetap mengecek, bagaimana sprite tersebut terlihat nantinya, untuk memastikan shading dan adjustment yang kita aplikasikan terlihat dan efektif ketika spritenya digunakan dalam game. Hal ini bisa dilakukan di painttool SAI, CSP, maupun Adobe Photoshop.. Jangan sampai setelah dirender ternyata lineartnya nanggung atau shadingnya tidak terlihat atau membuat spritenya tererlihat penuh.





3. Processing Sketch & Line Art

Sketsa

Bagaimana cara mengkeep energi yang ada dalam sketsa? Selain dengan percaya diri, yaitu dengan cara memahami gambar / style sketsa kamu sendiri . Sketsa bisa dibilang adalah cara kita memancing otak kita untuk membuat visuaisasi yang lebih matang. Jadi sebelum memulai lineart, bisa coba dirasakan dulu, apa yang membuat sketsamu ini menarik.



misalnya mata almondnya yang besar penuh harapan, curve senyumannya yang bikin dia keliatan happy bersemangat, dll. Atau kalo belum terbiasa, bisa dengan sering mengecek proses rendering kita dengan sketsa final yang kita punya.

Untuk ukuran kanvas, sebenarnya bisa disesuaikan dari kebutuhan karakternya. Karena butuh fleksibel sebagai preview on screen dan sprite yang nantinya terlihat kecil, kita membuatnya dengan ukuran sekitar 1000 pixels dan 72 dpi karena yang kelihatan nanti tidak perlu besar dan hanya di layar.

Lineart

Mungkin agar terdengar lebih mudah, proses lineart adalah proses menggambar ulang sketsa karakter yang sudah ada, dengan sama menariknya tapi lebih rapi. Proses Lineart ini bisa dibilang adalah proses yang menentukan bagaimana kita merepresentasikan ulang energi dari sketsa. Lineart yang baik dapat membantu pemain nanti untuk menikmati visual kita dari segi estetika maupun visual clarity.



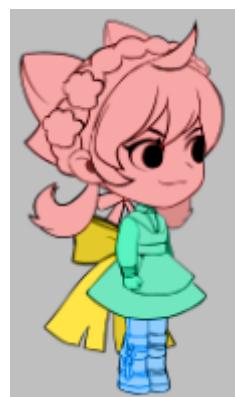
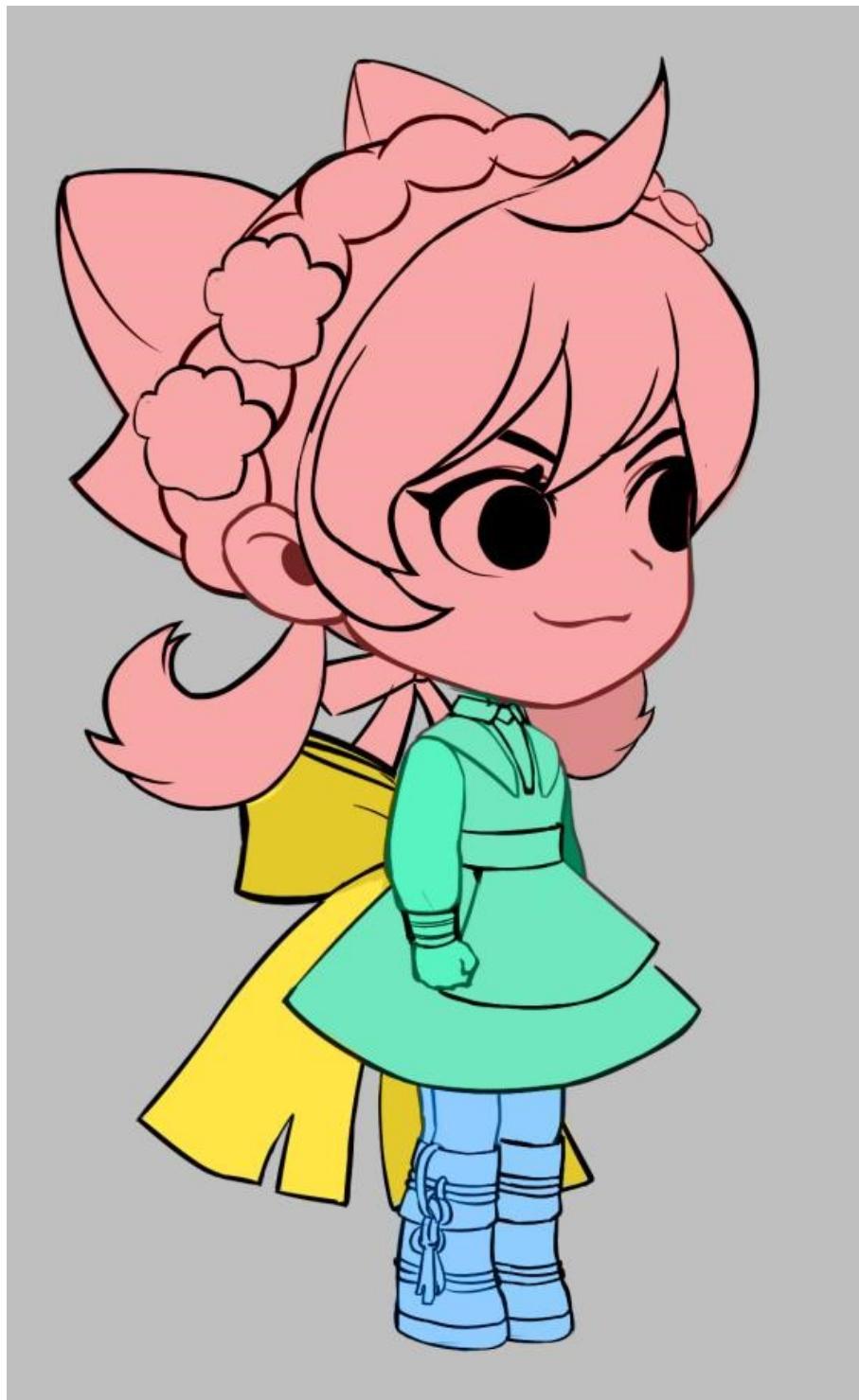
4. Coloring

3.3.2 Coloring

Proses coloring adalah di mana artist mengaplikasikan warna pada karakter.

- BLOCKING

Karena konteks karakter sekarang adalah sprite yang akan dianimasikan penting untuk teliti dalam menjaga kualitas si karakter agar tetap bersih, terhindar dari kebocoran dan lubang pixel yang tak kasat mata sehingga PNG file yang disave nanti bersih dan efektif. Proses blocking membantu kita membuat selection instan di area tertentu, sebagai base layer clipping, maupun masking nanti.



-BASE COLORING

Adalah kegiatan kita mengaplikasikan local color atau warna dasar pada karakter. Karena sudah ada sketsa warna, bisa color pick dari sketsa dengan menggunakan eye dropper.



- ADD DETAILS

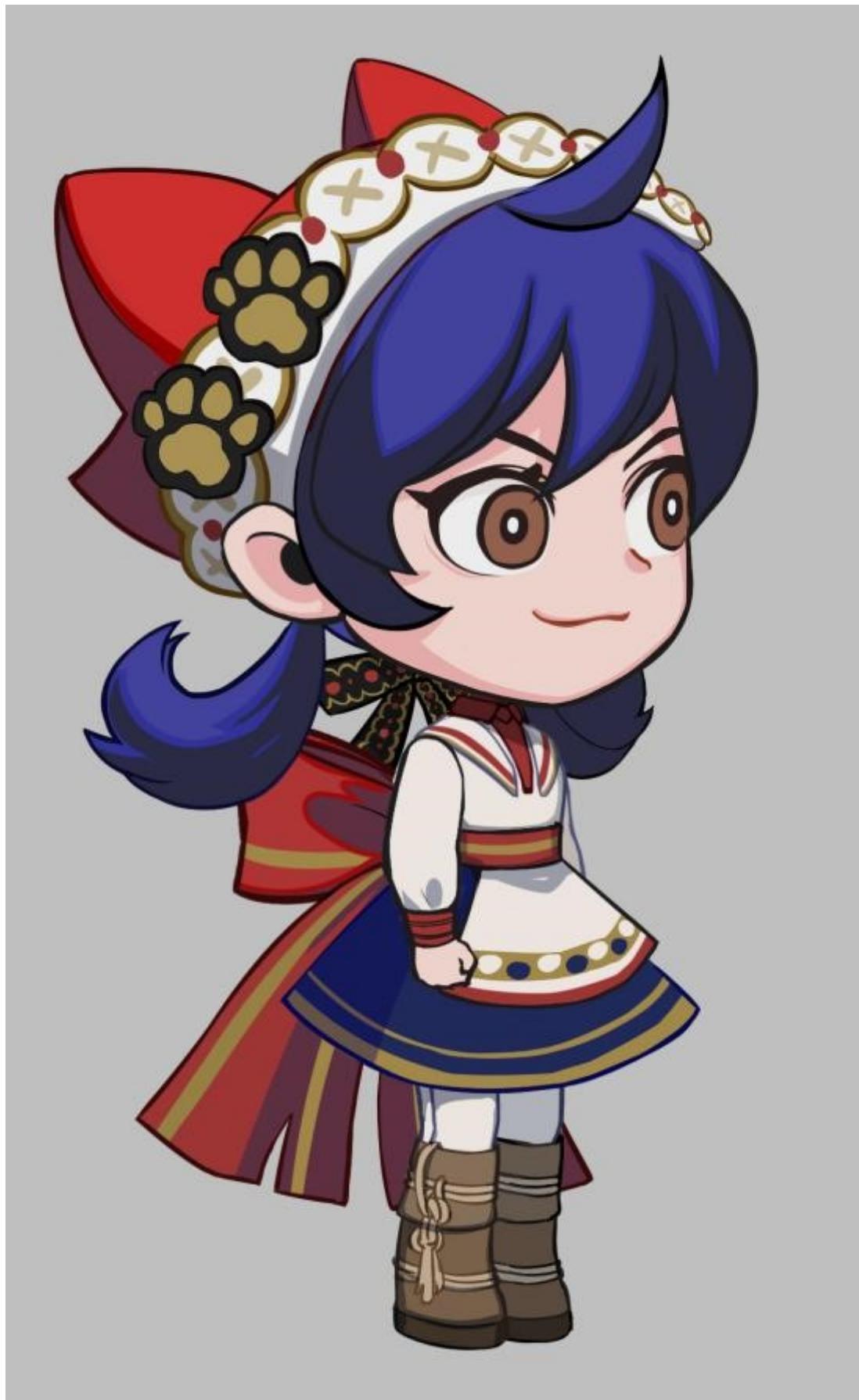
Menambahkan detail dari design character yang tidak di lineart.



3.3.3 Shading

Shading adalah proses di mana kita mengaplikasikan cahaya ataupun bayangan pada gambar kita. Di fase ini, sangat penting untuk artist untuk membuat calon sprite ini bisa stand out sesuai dengan kebutuhan gamenya. Ingat untuk display sebesar apa gambar ini akan disajikan. Cek lah zoom out si karakter setiap saat ketika

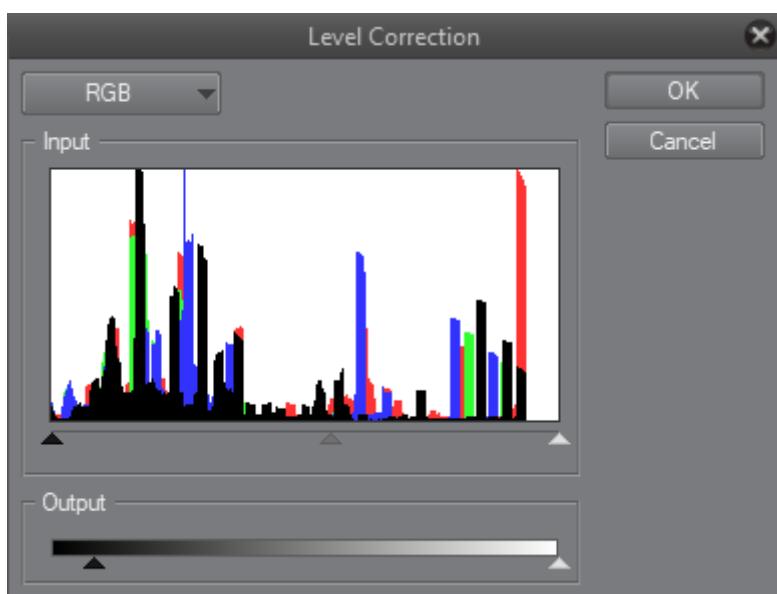
mengaplikasikan shading. Jangan sampai effort shading yang kita aplikasikan tidak memberikan impact karena terlalu tipis atau karena terlalu kompleks malah menganggu visual clarity dari karakter ini.

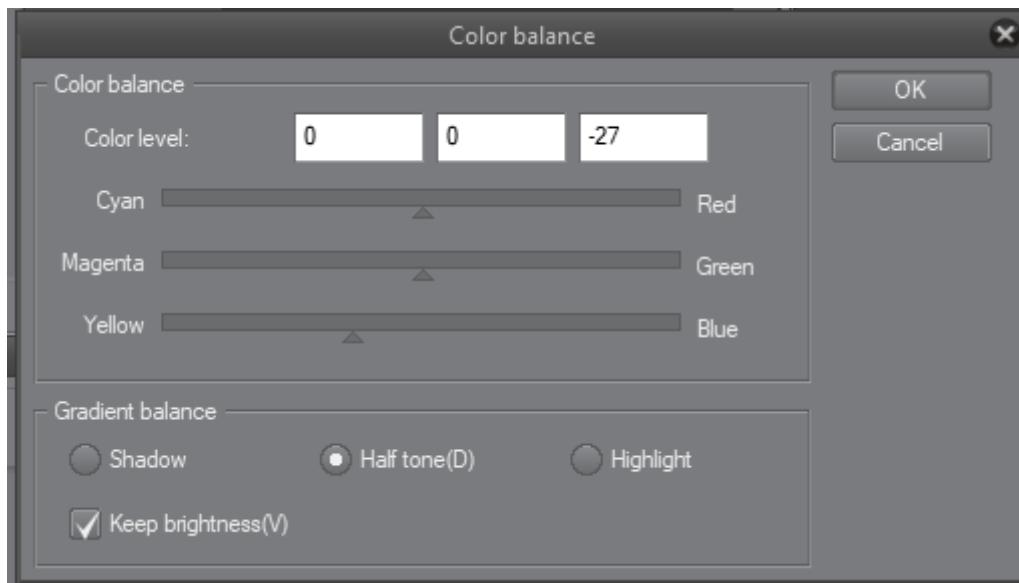


3.3.3.5 Finishing/ Polishing/Touch up

Ini optional, bisa dilakukan ketika elemen mock up sudah jadi (tapi pastikan karakter tidak berubah banyak) bisa dilakukan dari awal misalnya ingin mencoba dengan range value yang lain, atau intensitas kontras yang berbeda.

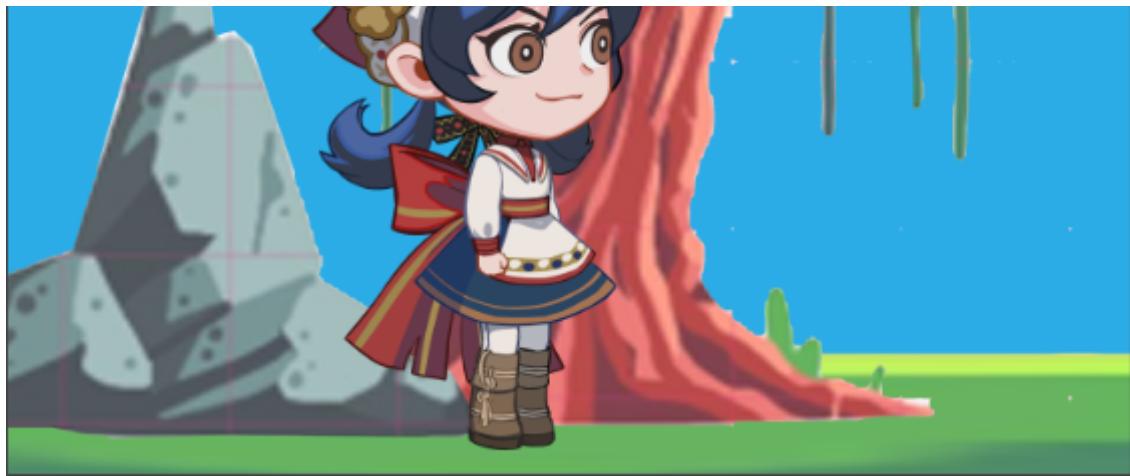






Masih sama. pastikan adjsutment yang dilakukan masih mendekatkan visual calon sprite ini sesuai dengan referensi dan objek yang sudah dibuat agar sprite karakter masih nampak satu kesatuan dengan objek lainnya.





3.3.4 Done

Karakter Sprite selesai dan siap untuk diproses ke tahap selanjutnya.

