

## PROYECTO 4

### Diseño de personaje completo para juego multijugador

1.- En el siguiente texto podéis encontrar las características para el diseño de un personaje ideado para ser uno de los héroes seleccionables y jugables del proyecto 4. Usar técnicas creativas para desarrollar el personaje y realizar bocetos y diseño del mismo usando documentación para situarse en la zona de diseño correcto.

#### ROUGE FLAME

**Nombre:** Alexandre Dupour

**Sexo:** Masculino

**Raza:** Caucásica

**Pelo:** Castaño Claro

**Ojos:** Azul Grisáceo

**Clase:** Guerrero/ Héroe

**Edad:** 33 años

**Tipo:** Atlético/ Musculado /delgado

**Armas:** Rifle de Drones

**Habilidad especial:** Lanza de Fuego / Cuerpo en llamas

**Complementos:** Armadura simple formada por brazaletes, pechera, espinilleras, realizada completamente en kevlar y un material ignífugo

Traje pegado al cuerpo resistente al fuego

Alexandre es el hijo de una familia adinerada del norte de Francia (Normadie), a la edad de 13 años mientras participaba en una cacería organizada por su familia en los terrenos de su finca, Alexandre se separa del grupo buscando un extraño ser que ve a lo lejos.

Después de hora y media siguiendo el rastro del ser llega a una cueva en la que se adentra, la oscuridad de la cueva no le deja ver nada mientras avanza escuchando una especie de gruñidos y quejidos al fondo de la cueva.

Avanzando rápido Alexandre no se da cuenta que el suelo desaparece bajo sus pies y cae por un acantilado del interior de la cueva, la oscuridad no le deja ver nada mientras grita y desciende a gran velocidad y piensa que ha llegado su hora, sin embargo el descenso se hace cada vez más largo y cada vez más lento hasta que finalmente se ve flotando en la oscuridad.

Alexandre rebusca en su chaleco y encuentra una caja de cerillas y rápidamente enciende una, sin embargo el fuego parece estar vivo y de la cerilla pasa a su mano y de su mano a todo su cuerpo, pero no siente dolor, no siente el calor, no siente nada, es como si él mismo fuese el fuego. Algo había cambiado en él.

Sin tiempo a adecuarse y ver que lo que le rodea es el vacío Alexandre siente como su cuerpo es atraído hacia arriba y comienza a ascender envuelto en llamas, hasta llegar a la cima desde donde cayó.

Mirando su reloj habían transcurrido 34 horas desde que entrase en la cueva, Alexandre había encontrado un agujero interdimensional.

Años después de este incidente Alexandre trabaja para el gobierno mundial bajo su pseudónimo Rouge Flame , luchando contra los invasores que vienen de dimensiones externas atravesando el portal, y todos aquellos que intentan usar los agujeros en beneficio propio.

- **Armas:** Alexandre usa un rifle de positrones que usa su propio fuego corporal para extraer las partículas y lanzarlas, si bien no es mortal con un solo tiro su cadencia y munición ilimitada le hacen muy peligroso
- **Armadura:** Su armadura es ligera pero protectora, realizada con Kevlar se adapta perfectamente al cuerpo Alexandre, realizada en materiales totalmente ignífugos para resistir las altas temperaturas corporales
- **Habilidad especial:** Alexandre puede volver su cuerpo entero en llamas durante 15 segundos hasta agotar el oxígeno que lo rodea durante este tiempo es invulnerable ya que derrete y rechaza cualquier tipo de munición, una vez transcurrido este tiempo debe esperar 7 minutos hasta poder volver a usar su poder.  
También tiene la capacidad de incendiar cualquier parte de su cuerpo a voluntad sin límite de tiempo ya que consume menos oxígeno y formar con las llamas una lanza que puede lanzar a gran distancia y que fulmina al objetivo
- **Referencias IMPORTANTES**
  - **The respawnables**
  - **Team Fortress III**
  - **World zombination**
- **Estilo gráfico:**  
**CARTOON**

**2.- Descartar todos aquellos elementos y diseños que no superen los niveles de requisitos del documentos de diseño y justificar el descarte de los mismos respetando siempre el estilo gráfico impuesto en el personaje.**

Se tendrán que adjuntar todos los documentos usados para la creación del personaje donde se aprecien las técnicas creativas usadas y las justificación por escrito de los resultados aceptados y aquello que han sido descartados y el porqué de ese descarte.

Ha de adjuntarse también todas aquellas imágenes y referencias usadas para llevar a cabo el diseño del personaje. No se aceptarán referencias en las cuales se haya usado la imagen para calcarla encima y añadir alguna parte sobrante, el diseño ha de ser completamente original .

De la misma manera ha de adjuntarse una explicación de cómo se ha llegado a la fase final del diseño y por qué se han aceptado los resultados considerados como válidos.

Tamaño máximo una carilla.

### **3.- Realizar la rotoscopia del personaje y del armamento del mismo**

Se realizarán dos rotoscopias una con el personaje mostrando frontal, perfil, espalda y  $\frac{3}{4}$ , y la otra con el arma de frente, perfil, superior y aquellas vistas que sean necesarias para comprender el aspecto de la misma.

El material de rotoscopia que se entregue ha de estar limpio y entintado, no se admitirán bocetos sin la terminación correcta.

### **4.- Usar color para darle profundidad al personaje y hacer pruebas de color para obtener variaciones que poder seleccionar sobre el arte anteriormente creado en la rotoscopia**

Se deben adjuntar al menos 3 pruebas de colores diferentes del personaje y el arma teniendo en cuenta que tanto el personaje como el arma deben tener un coloreado afín ya que ambas partes constituyen un todo, de la misma manera ha de referenciarse cuál ha sido el resultado seleccionado y el porqué de esa selección.

### **5.- Realizar el modelado del personaje y el arma, texturizado, el setup y rigging del mismo.**

### **6.- Realizar los ciclos de animación del personaje**

Los ciclos de animación mínimos que han de realizarse para el personaje son los siguientes:

- Stand/ IDLE (pose neutra)
- Andar
- Correr
- Saltar
- Disparar
- Recibir daño
- Morir
- Movimiento especial

### **7.- Aislar el arma y un brazo para la vista en primera persona**

Al tratarse de un juego multijugador la vista en primera persona es muy importante, por lo tanto es necesario que de el modelo que se ha creado se aisle el arma y un brazo o dos dependiendo del arma para la vista en primera persona.

