

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.

GARnesha

Nombre: Saraiyu Sharishah

Sexo: femenino

Raza: Híbrido águila/mujer

Pelo: negro

Ojos: blancos

Clase: Guerrero/ Héroe

Edad: 3000 años

Tipo: Atlético/ Musculado

Armas: lanza que puede lanzar proyectiles láser

Habilidad especial: Aleteo de fuego

Complementos: Armadura de cuerpo entero que no deja ver nada de su ser excepto sus enormes alas

Saraiyu nació para convertirse en una sacerdotisa del templo de Ganesha en la india, como tal fue adoctrinada en la sabiduría y técnicas de combate para defender el templo de los atacantes que querían imponer una nueva religión en el territorio, sabía que un día tendría que dar su vida para proteger su religión y su pueblo.

Sin embargo el destino le tenía reservado algo diferente durante uno de los ataques a su templo resultó gravemente herida y los sacerdotes más ancianos decidieron llevarla al templo del gran Dios Garuda para que la guiase de la mano al mundo de los muertos ya que su salvación no era posible, las heridas eran muy graves y cuantiosas y solo podían otorgarle un final digno de una sacerdotisa.

Esperando la hora de su muerte Saraiyu recita la oración a Ganesha y entra en un profundo sueño. En él Garuda Y Ganesha hablan sobre la inmensidad del universo y la trascendencia de las formas en seres terrenales. Ella no comprende nada de lo que le están contando pero siente que el dolor desaparece. Garuda se dirige a ella con sobriedad y la toca con una de sus alas susurrando unas palabras que no llega a comprender.

Todo se vuelve dolor y oscuridad siente como su cuerpo se quiebra y desgarrar, siente el calor que no termina durante días hasta que finalmente todo acaba.

Saraiyu abre los ojos y piensa que ha abandonado el mundo de los vivos y se encuentra en el reino de los muertos acompañada por Ganesha Y Garuda sin embargo no es así.

Ve a los mismo sacerdotes que la transportaron al templo como gritan y huyen despavoridos hacia el exterior, algunos van rezando mientras salen del templo.

No alcanza a comprender lo que ocurre pero nota cómo su cuerpo antes delgado y liviano se ha vuelto más lento y pesado y que algo en su espalda le hace que caiga hacia atrás si no se encorva un poco. De repente repara en algo... sus manos antes pequeñas y finas se

han convertido en una especie de garras de águila con 4 dedos! sus piernas son musculosas y terminan también en garras y parte de su cuerpo está cubierto por un plumaje caoba.

Saraiyu busca un espejo y cuando encuentra en el su reflejo no puede creer lo que ve, se ha convertido en una especie de águila humana, lo que la empujaba a encorvarse son dos enormes alas que salen de sus omoplatos, su cara sigue siendo la misma pero carece de iris y pupilas, sin embargo puede ver a kms de distancia.

Aterrada por su aspecto abandona el templo para siempre y decide ocultarse en las montañas.

Al tiempo Saraiyu volverá a entrar en contacto con el ser humano pero eso es otra historia...

- **Armas:** Saraiyu ha sido instruida en muchos artes de combate sin embargo el manejo de la lanza es su mejor destreza, posee una lanza otorgada por los dioses que realiza descargas láser a la par que asesta golpes mortales.
- **Armadura:** Avergonzada de su aspecto Saraiyu usa una armadura completa, sin embargo su armadura tiene un aire antiguo y artesanal, realizada en acero asemeja a las formas de su cuerpo incluso el plumaje y cubre todas las partes de su anatomía
- **Habilidad especial:** Aleteo de fuego es el arma especial de Saraiyu, despliega las alas y lanza plumas llameantes que son capaces de derribar a varios enemigos a la vez y prenderlos en llamas
- **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.



ESCUELA SUPERIOR
DE VIDEOJUEGOS
Y ARTE DIGITAL