

## 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.

#### ChuckAll

**Nombre:** Darwisi Ebo

**Sexo:** Masculino

**Raza:** Híbrido Chacal/hombre

**Pelo:** Rubio

**Ojos:** Rojos

**Clase:** Guerrero/ Héroe

**Edad:** 2200 años

**Tipo:** Atlético/ Musculado

**Armas:** Pistolas de plasmas gemelas

**Habilidad especial:** Aullido sónico

**Complementos:** Armadura de cintura para abajo, cuerpo descubierto y guanteletes dorados

Darwisi era un habitante de la ciudad egipcia de Tebas capital del gran imperio egipcio, mucho se ha especulado sobre el origen de esta criatura en la que se convirtió y que acabó siendo considerado uno de los dioses más importantes del imperio: Anubis

Darwisi era uno de los guardianes del faraón más capaces e inteligentes del imperio, cuya misión principal era acompañar y escoltar al faraón cuando recibía la visita de los dioses de las estrellas.

Estos dioses visitaban a los faraones a menudo y compartía con ellos conocimientos de astrología, medicina y demás con lo que el imperio egipcio florecía y se desarrollaba cada vez más.

En una de estas visitas los dioses consideraron oportuno llevarse con ellos a uno de los guardianes del faraón y mostrarle su mundo y su vida, el faraón ante tal honor mandó a uno de sus mejores hombres Darwisi, con la intención de que aprendiese todo lo que pudiese y lo trajese de nuevo con ellos.

Sin embargo el destino le reservaba algo diferente, como fiel soldado aceptó de buena gana la orden del faraón y fue entregado a los dioses los cuales lo hicieron pasar a uno de sus "palacios", de camino a su aposento Darwisi comprobó que compartía suerte con un animal que le seguía a distancia en todo momento, un chacal del desierto negro como el azabache y muy intrigado por lo que el humano hacía allí.

Parece que el chacal conocía ese lugar y llevaba cierto tiempo allí quizá esperándolo a él.

Durante varios días ninguno fue consciente de que el palacio había abandonado nuestro mundo y casi que el animal y el soldado hicieron amistad. Sin embargo uno de los días Darwisi se acostó temprano puesto que no se sentía bien, algo hacía que se le cayese el pelo y tuviese vómitos sanguinolentos, Darwisi sentía que su final estaba cerca pero no

alcanzaba a comprender qué era ese veneno que le estaba matando por dentro, sin embargo su compañero parecía estar perfectamente.

Los días pasaron y Darwisi no podía ni levantarse de la cama ya cuando uno de los Dioses le condujo junto con su amigo a unos baños, allí permaneció durante varios días y notó una sensación que antes nunca había conocido, sentía que cada vez que se adentraba en las aguas su mente se dividía en dos una racional y otra animal, era como si los dos seres de combinaran en uno solo, en ese momento el dolor desaparecía y la fortaleza surgía de nuevo en él.

Después de varios días de estancias en el agua Darwisi había conseguido aunar las dos mentes en una pero su amigo había desaparecido, no lograba verlo ni percibía su presencia, después de mucho buscar Darwisi exhaló un grito de terror cuando vio su cara reflejada en el agua, su amigo y él eran uno solo! se había transformado en un ser mitad hombre mitad chacal.

Permaneció largo tiempo con los Dioses y estos le prepararon para convertirse en uno de ellos: Anubis

- **Armas:** Anubis ha dejado atrás en el que era venerado como un Dios con la caída del imperio Egipcio, durante mucho tiempo ha vagado por el universo aprendiendo y observando a los demás pobladores del mismo, Como ser superior que es tiene una fuerza sobre humana y su velocidad duplica a la de un hombre normal, Usa dos pistolas doradas gemelas de plasma regalo de sus creadores a lo largo de los tiempos han ido evolucionando en forma y potencia siendo armas de gran poder de destrucción.
- **Armadura:** En su estado de Dios no precisa ninguna armadura puesto que su resistencia es mayor que la de sus compañeros, sin embargo de su reminiscencia de humano la parte inferior de su cuerpo está cubierta por una armadura actual dorada y en los antebrazos lleva unos guanteletes donde puede acoplar y usar sus pistolas
- **Habilidad especial:** Aullido sónico, un gran aullido que es capaz de derribar a varios enemigos atacantes y dejarlos paralizados durante varios segundos
- **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.