

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.

REVG.O.D.

Nombre: Enlai Ming

Sexo: Masculino

Raza: China

Pelo: Negro

Ojos: Dorados

Clase: Sanador/ Héroe

Edad: 64 años pero aparenta 30

Tipo: Atlético/ delgado

Armas: Rifle láser con mirilla

Habilidad especial: Curación en área

Complementos: Armadura corporal dorada, clara reminiscencia a las armaduras de los soldados del imperio chino y la época feudal, una armadura muy elaborada y detallada que intenta asemejar al cuerpo de un dragón cuya cabeza está en el pecho de la armadura.

Año 1149 d.C en China el imperio se rige por la férrea voluntad del emperador de la dinastía Song, el médico del emperador es su fiel amigo y guerrero Enlai amigo de la infancia del emperador.

Enlai ha estudiado las artes de curación chinas desde que tiene uso de razón y siempre ha estado en la corte junto con su mejor amigo el emperador, sus aptitudes curativas trascienden el imperio y llegan a todas las regiones limítrofes incluso se dice que Enlai es capaz de resucitar a los muertos.

Enlai es apreciado por todos los ciudadanos del imperio y atiende por igual a todos sin importar su clase o su poder económico y pronto el pueblo siente una gran amor por el médico y lo veneran como a un Dios. Sin embargo estos actos hacen que su mejor amigo el emperador turbe su mente y comience a ver en su fiel guerrero un competidor por el trono que le condena a muerte.

Sin embargo no es capaz de llevar a cabo su orden y Enlai es desterrado del imperio y negado como amigo del emperador y borrando su recuerdo y existencia para siempre de la memoria de todo un pueblo. Enlai abandona lo que fue su hogar y comienza un destierro que le llevará hacia el Tíbet, escalando las escarpadas montañas con el fin de llegar a ver al Dhalai Lama.

En su camino Enlai sufre una gran tormenta cerca de la ladera del Everest que le hace refugiarse en una cueva profunda, La tormenta arrecia y el frío hacer que Enlai avance hacia el interior de la misma hasta que llega a una sala alejada del exterior , allí enciende una hoguera y logra conciliar el sueño sin embargo al poco tiempo el suelo bajo sus pies cede y enlai cae por las grietas rápidamente, sin embargo la caída acaba pronto y Enlai se

encuentra en una llanura, a lo lejos se extienden campos de arroz, todo parece tranquilo pero de repente un extraño ser volador le sobrepasa provocando un ruido atronador y lanzando octavillas, en ellas puede leer Vietnam 1965.

Durante mucho tiempo Enlai actúa como médico en numerosos conflictos bélicos sanando a toda la gente posible sin embargo en el año 2010 una organización le logra encontrar para que se una a una misión que cambiará el destino del mundo

- **Armas:** Adiestrado en las guerras y posteriormente por la organización Enlai aprende el manejo del rifle de francotirador un rifle largo y pesado con una mirilla telescópica que lanza un rayo láser capaz de atravesar un muro de hormigón de 1 m de espesor a 2 km de distancia
- **Armadura:** Armadura corporal dorada, clara reminiscencia a las armaduras de los soldados del imperio chino y la época feudal, una armadura muy elaborada y detallada que intenta asemejar al cuerpo de un dragón cuya cabeza está en el pecho de la armadura.
- **Habilidad especial:** Enlai es capaz de curar tanto a sus aliados, como a sí mismo dentro de un radio de acción desplegando un artillugio que llama el resurrector de almas
- **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