

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.

LA.DIY.-MET

Nombre: Evolet Shire

Sexo: Femenino

Raza: Afroamericana

Pelo: Negro

Ojos: Negros

Clase: Guerrero/ Héroe

Edad: 24 años

Tipo: Atlético/ /delgado

Armas: Lanzacohetes

Habilidad especial: Doomsday (Uso de armas corporales integradas)

Complementos: Armadura corporal integrada que suplente el funcionamiento de las partes de cuerpo cercenadas y perdidas.

Evolet Shire es la hija menor de un matrimonio asentado en Nueva Orleans. Muestra aptitudes muy desarrolladas para la robótica y creación de hardware y software asociado. Evolet inicia sus estudios de secundaria en la universidad con la intención de acceder al MIT donde le han concedido una beca de estudios, sin embargo la tragedia se cierne sobre ella, como sobre muchos ciudadanos en Nueva Orleans.

La presa se desborda y el agua arrolla el instituto donde Evolet está finalizando sus estudios, el agua y el barro la arrastran hacia la profundidad y es golpeada por rocas, troncos que chocan contra su cuerpo constantemente, Evolet piensa que se acerca su fin y su vida entera pasa por sus ojos para finalmente perder el conocimiento golpeada en la cabeza por una roca.

Sin embargo no es el final... Evolet despierta desconcertada y dolorida, se incorpora y se estremece al comprobar que su brazo izquierdo y pierna derecha han desaparecido, han sido arrancados en la violencia de la riada. Sin embargo no está muerta y no percibe que se acerque su muerte, reuniendo fuerzas se va incorporando y ve que está conectada a unas máquinas que controlan sus constantes vitales, sin embargo no reconoce la tecnología...ninguna de esas máquinas le resulta familiar ni la tecnología que usan para funcionar y eso que ella es una experta en eso....

Finalmente vuelve a perder la conciencia inducida en un sueño profundo del que despertará a los 7 meses en un hospital de Nueva Orleans, le cuentan que la encontraron a la deriva y con unas heridas muy graves... no se explican su supervivencia.

Al abandonar el hospital Evolet se da cuenta que todo ha cambiado, algo funciona diferente en su cabeza, es capaz de analizar mentalmente la tecnología como si de un dibujo simple se tratase y de crear compuestos tecnológicos impensables para el ser humano.

En su situación incapacitada y lisiada, Evolet decide usar ese conocimiento para reconstruir su cuerpo y hacer una serie de “mejoras” creando así un híbrido humano-tecnológico mejorado. Evolet no solo ha superado su limitación sino que se ha convertido en algo más y así decide actuar convirtiéndose en LA.DIY-MET trabajando para el gobierno americano en Los Ángeles e intentado averiguar qué pasó durante aquel incidente y dónde despertó.

- **Armas:** Evolet usa un lanzacohetes de gran impacto, si bien el tiempo de recarga del mismo es lento su devastación es atronadora y es capaz de destruir múltiples objetivos de una sola descarga. Al tener medio cuerpo robotizado Evolet no se preocupa por el peso del arma en sí.
- **Armadura:** La armadura de Evolet es su propio cuerpo ya que ha sido mejorado introduciendo implantes mecánicos y mejoras funcionales que la dotan de capacidades imposibles para el resto de humanos, la armadura de Evolet es biomecánica e imita los sistemas musculares del cuerpo haciendo que en ocasiones si la lleva oculta bajo ropa pase desapercibida, es el concepto biométrico. Tanto el brazo izquierdo como pierna derecha son completamente robóticos
- **Habilidad especial:** Evolet puede usar su cuerpo entero como arma, aprovechando las mejoras que iba a hacer para mejorar su situación, Evolet mejora también su cuerpo con una gran cantidad de armas ocultas en sus partes robóticas, cuando lanza su ataque DOOMSDAY una gran cantidad de partes se despliegan para dejar a la vista una gran cantidad de mini misiles guiados que impactan en el 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.

