

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.

JUMPERMod

Nombre: Tabare Flare

Sexo: Femenino

Raza: Caucásica con ascendencia esquimal

Pelo: Negro

Ojos: azules

Clase: Guerrero/ Héroe

Edad: 18 años

Tipo: Atlético/ /delgado piernas muy musculadas

Armas: lanzagrandas

Habilidad especial: Salto antigravitatorio

Complementos: Armadura blindada en piernas para proteger la parte más importante de su cuerpo, armadura ligera en pecho y brazos, abdomen libre, casco completo que oculta su identidad

Tabare pertenece a una dinastía que descende de antiguos esquimales asentados en Alaska. Como orgullosa perteneciente de su estirpe Tabare dedica gran parte de su tiempo a adiestrarse en la cacería en las recónditas zonas deshabitadas de Alaska rodeada por un espeso bosque donde toda clase de animales salvajes pueden cobrarse la vida del inexperto.

Debido a su formación y ascendencia Tabare trabaja como guía en expediciones y es especialista en supervivencia y colabora con la fuerzas de rescate cuando alguien queda atrapado en las montañas de Alaska. A pesar de su corta edad Tabare lleva sobreviviendo desde que tiene uso de razón.

Durante una de sus incursiones en solitario por las montañas de Alaska Tabare es sorprendida por una tormenta eléctrica de gran potencia, sin embargo no la ve como una de las tormentas que suelen darse por la zona, apenas si arrastra con ella viento y curiosamente las nubes tienen un tono morado y los rayos que salen de ella son rojos, algo que a lo largo de su vida no había visto nunca.

Tabare se ve obligada a montar un refugio improvisado y pasar la noche en el bosque, sin embargo uno de los rayos de la tormenta impacta sobre su refugio y en ella misma, sin embargo no siente dolor alguno pero si una sensación de calor que invade sus piernas, por un momento cree que estallarán en llamas de un momento a otro sin embargo nada ocurre y agotada pierde el conocimiento.

A la mañana siguiente Tabare despierta dolorida y decide intentar llegar al refugio más cercano en busca de ayuda pero se ve sorprendida por un inmenso oso Grizzly que amenaza con devorarla.

Asustada Tabare comienza a correr huyendo de la bestia que la persigue a gran velocidad. Sorprendida ve como sus piernas que horas antes ardían van dando zancadas casi desafiando la gravedad obteniendo más ventaja sobre el perseguidor hasta llegar a un acantilado. Tabare flexiona las piernas y salta con todas sus fuerzas, superando el acantilado y avanzando en el aire, ha realizado un salto de 50 metros casi sin esfuerzo. Desde ese momento consciente de su situación Tabare entra a formar parte de una unidad especial de custodia y protección del ejército.

- **Armas:** Aprovechando su gran capacidad de salto Tabare puede usar un lanzagranadas no solo para abatir enemigos a distancia sino también para bombardear objetivos mientras salta sobre ellos y protegida por la gran distancia entre las explosiones y su salto
- **Armadura:** La armadura de Tabare cubre sus piernas, su punto más débil en combate ya que si fueran abatidas quedaría completamente desprotegida, debido a su gran capacidad de salto puede escapar fácilmente de cualquier situación por lo que la armadura del resto del cuerpo es mucho más fina y realizada en Kevlar y fibra de carbono. Un casco completo con sistema de respiración completa la vestimenta equipado para asistir respiración en caso de dar un salto demasiado grande.
- **Habilidad especial:** Salto antigravitatorio que le permite escapar de cualquier situación con una altura elevada lejos del fuego enemigo
- **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 documento 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 la 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