

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.

LighTrace

Nombre: Mare MacMuchard

Sexo: Femenino

Raza: Caucásica

Pelo: Pelirrojo

Ojos: Verdes

Clase: Guerrero/ Héroe

Edad: 22 años

Tipo: Atlético /fitness

Armas: Pistola de positrones

Habilidad especial: Velocidad en Sprint

Complementos: Armadura ligera formada por brazares, pechera, hombreras, espinilleras, realizada completamente en fibra de carbono.

Traje pegado al cuerpo resistente al rozamiento

Mare es una guerrera de origen irlandés nacida en Glasgow, a la edad de 12 años la familia de Mare se dedica por completo a la pesca, desaparece misteriosamente durante una tormenta en el mar, sola con su madre Mare se embarca en una investigación que le lleva a adentrarse en el mar completamente sola.

Después de una dura tormenta Mare aparece en una dimensión diferente y descubre que ha encontrado en el mar un agujero de gusano por donde acceder a diferentes universos, sin embargo no haya rastro de su familia.

El agujero de gusano altera la estructura molecular de Mare dotándola de una capacidad nueva para los seres humanos, es capaz de correr a la velocidad de la luz, sin embargo su cuerpo no puede mantener esta velocidad durante un largo periodo de tiempo debido a la resistencia muscular, con lo cual solo puede realizar sprints a la velocidad de la luz.

Después de un tiempo Mare consigue volver a su dimensión pero se da cuenta de que han pasado 30 años en lo que para ella han sido 3 minutos, con lo cual toda su familia ha desaparecido.

Después de un tiempo vagando por las calles Mare entra en contacto con el gobierno irlandés el cual la recluta y la pone al mando de una división especial en contra de anomalías temporales y asaltos de dimensiones paralelas, ya que no solo ella es consciente

de la existencia de ese agujero interdimensional.

- **Armas:** Mare domina una pistola de positrones de pequeño tamaño que dispara descargas y es capaz de acertar a un objetivo a 1 km provocando un gran daño y dejándole inmovilizado 1 segundo, tiempo de sobra para que Mare sprint y se coloque al lado y finalice su cometido.
- **Armadura:** Su armadura es ligera pero protectora, realizada con fibra de carbono y Kevlar se adapta perfectamente al cuerpo Atlético de Mare para no entorpecer en manera alguna su movimiento y su libertad de acción.
- **Habilidad especial:** Mare es capaz de realizar sprints a alta velocidad dejando atrás cualquier tipo de proyectil o ataque, durante este tiempo las moléculas de Mare se desestabilizan de tal forma que su cuerpo se vuelve translúcido y cualquier ataque lo atraviesa con lo cual durante este sprint es invulnerable , algo que en combinación con su pistola resulta mortífero.
- **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