

DISEÑO Y ESTRATEGIAS DE LOS VIDEOJUEGOS

Curso 2017-2018

Profesor:

-Francisco Julián Martínez Cano francisco.martinezc@umh.es

PRÁCTICA 3.
EJERCICIO INDIVIDUAL DISEÑO, MODELADO Y TEXTURIZADO DE UN
PERSONAJE 3D PARA VIDEOJUEGOS
15 % DE LA NOTA

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL MODELO A DESARROLLAR:

- DEBE SER UN PERSONAJE HUMANOIDE (Tiene que tener como mínimo, cabeza, dos brazos y dos piernas).
- LA ESTRUCTURA BASE DEBE ESTAR MODELADA EN AUTODESK MAYA.
- EL MODELO CON TODOS LOS DETALLES DEBE REALIZARSE EN Z-BRUSH O SOFTWARE DE SCULPTING 3D SIMILAR.
- EL PERSONAJE DEBE ESTAR TEXTURIZADO, A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DE MATERIALES DE ZBRUSH O AUTODESK MAYA, Y/O A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DE PINTURA Y TEXTURIZADO DE ZBRUSH, INCLUIDA LA HERRAMIENTA SPOTLIGHT.

A PARTIR DE ESTAS CUESTIONES, TENÉIS LIBERTAD ABSOLUTA PARA DESARROLLAR VUESTRO PERSONAJE 3D.

ENTREGA DEL MODELO:

- EL MODELO DEBÉIS ENTREGARLO EN:
 - MODELADO DE LA ESTRUCTURA BASE EN FORMATO .ma (autodesk maya)

- MODELO FINAL DEL PERSONAJE (con todo detalle y texturizado)
EN FORMATO .zpr (zbrush project) + .ztl (zbrush tool)

Los tres ficheros deben entregarse en una carpeta con vuestro nombre (sin espacios, usar guión bajo) y comprimida en formato .rar

Debéis entregar la carpeta comprimida en formato .rar con los ficheros de vuestro modelo antes de las **14:59 del día 15 de abril de 2018, a través de la tarea habilitada para la entrega. Se recomienda no esperéis al último momento para subir los ficheros debido al peso de los mismos y a posibles problemas en la subida.**

De manera excepcional se podrá entregar en clase, nada más comenzar la clase del día 16 de abril, a las 18:00, convenientemente guardado en un pendrive, siguiendo las mismas indicaciones anteriores, para proceder a su copia en el ordenador del profesor.