

Proyecto Final: Videojuego

SEGUNDO AVANCE DE PROYECTO

1. Introducción

Durante esta etapa del desarrollo del proyecto, se han llevado a cabo tareas fundamentales relacionadas con el diseño y la implementación de los modelos 3D del personaje principal y del enemigo, así como sus respectivas animaciones de caminata. Este progreso representa un hito clave en el pipeline de desarrollo, ya que marca la transición del diseño conceptual hacia una etapa más tangible e interactiva, integrando arte y programación en un entorno funcional.

Modelado del Personaje Principal

2.1 Diseño Conceptual

El diseño del personaje fue inicialmente esbozado en papel y digitalizado posteriormente para definir una silueta coherente, con rasgos distintivos que lo diferencien del entorno y de otros NPCs (Non Playable Characters). Se buscó un equilibrio entre estilo caricaturesco y proporciones humanoides para facilitar la animación sin perder atractivo visual.

Rigging

El rigging del personaje se realizó también en Blender, utilizando un esqueleto bípeda básico con huesos adicionales para los dedos, cuello y caderas. Se aplicó *weight painting* cuidadosamente para asegurar transiciones suaves entre poses.

3. Modelado del Enemigo

3.1 Bocetado Inicial

El enemigo se diseñó con una estética más agresiva y formas angulosas, con proporciones exageradas (brazos largos, torso voluminoso) para contrastar con el personaje principal. El objetivo era generar tensión visual con solo observar al enemigo en movimiento.

Animaciones de Caminar

4.1 Planeación de la Animación

Se analizaron referencias de movimientos reales y estilizados para crear una caminata fluida y natural, diferenciando claramente la del personaje y la del enemigo:

- **Personaje:**

Paso ligero, con rebote en los hombros, reflejando actitud curiosa y exploradora.

Próximos pasos

- Añadir animaciones complementarias (idle, correr, ataque).
- Implementar lógica de comportamiento enemigo (IA básica).
- Agregar físicas secundarias (cabello, tela, colisiones).
- Sincronizar sonido con los pasos y movimientos.

Conclusión

El avance conseguido en esta etapa representa un logro significativo, ya que no solo se completaron las tareas de modelado y animación más complejas, sino que también se establecieron bases sólidas para la integración funcional dentro del juego. El siguiente enfoque se centrará en la jugabilidad, interacciones y mejoras estéticas para dar vida al entorno dinámico que se está construyendo.