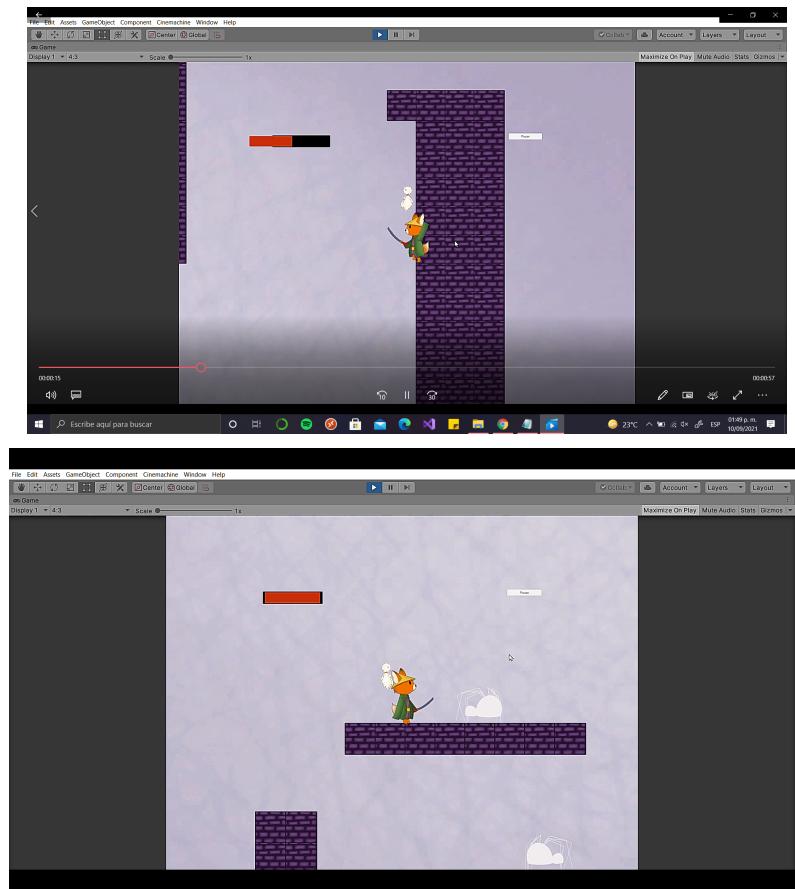


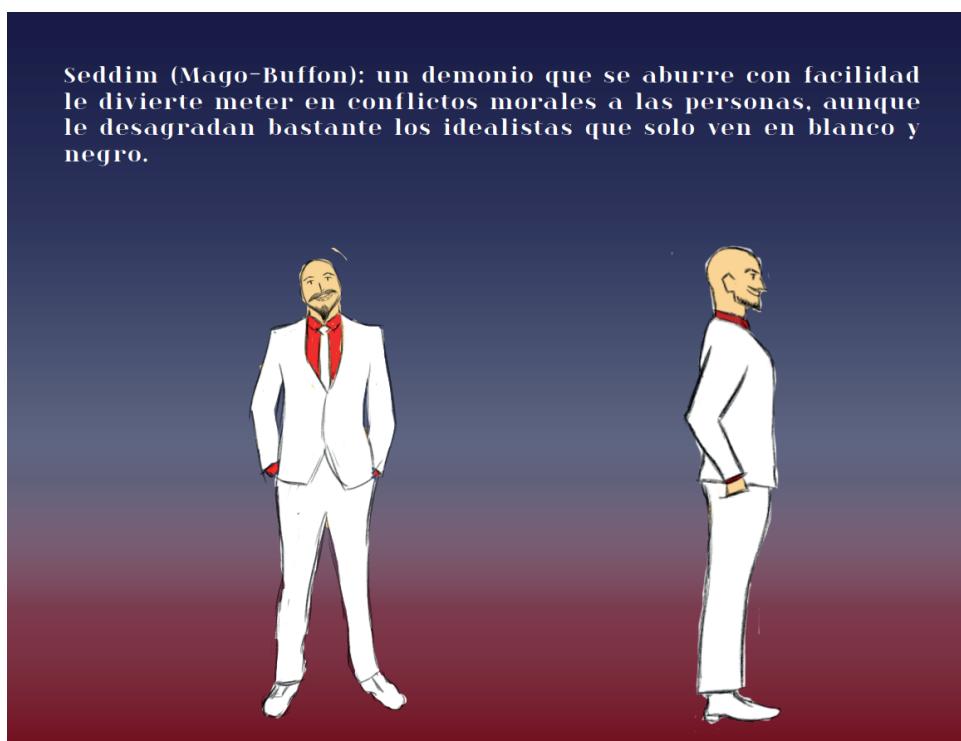


El viaje de Jomei es mi proyecto final de desarrollo de videojuegos, lo desarrolle en equipo en el motor de Unity, lo más difícil fue adaptar las animaciones y un bug que rompía el juego





Greed fue el proyecto final de psicología de la percepción, es una biblia de un proyecto animado, mi compañero y yo usamos principalmente Photoshop e Illustrator, lo más difícil fue el diseño de personajes y poder concluir de manera satisfactoria la historia.

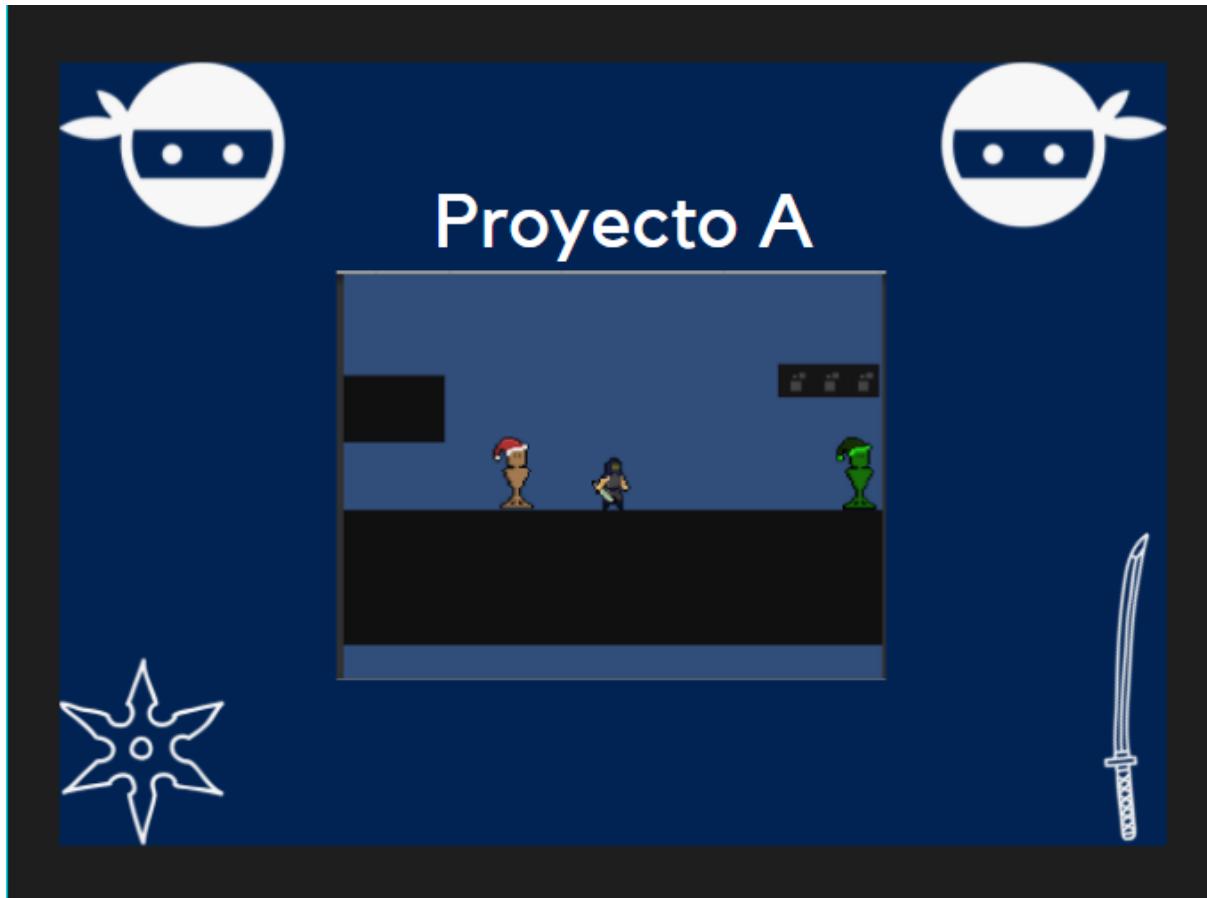


En este mundo los ángeles y demonios compiten constantemente para modificar el comportamiento de las personas, los demonios lo hacen más que nada por diversión, el ganar almas para el infierno es algo secundario para la mayoría de ellos y solo quieren divertirse con la desgracia humana; mientras tanto los ángeles lo hacen por empatía a los mismos humanos que perdieron el rumbo hace ya varios milenios y buscan encaminar a la mayor cantidad de personas al bien.



EL BIEN Y EL MAL, AMBOS SON NECESARIOS PARA VIVIR

(la portada definitivamente la voy a cambiar)



El proyecto A fue un trabajo personal que hice para acostumbrarme y aprender unity, es el proyecto que más trabajo me ha costado por que fue con el que emprendí en Unity, pero también es el que más le he podido exprimir, combinando muchos elementos de diferentes tutoriales para poder hacerlo una experiencia más a mi gusto y en mi opinión lo suficientemente sólida como para hacer juego un decente si se pule correctamente.

