

KEN: Animación SVMS Implementada Correctamente

Problema Resuelto

ANTES: Ken estaba implementado como un PNG simple igual que todos los otros personajes.

AHORA: Ken es el **ÚNICO companion con animación SVMS especial**, diferenciándose completamente de los demás.

Características Únicas de Ken

1. Animación SVMS (Vector/Motion System)

- **3 ilustraciones mágicas** basadas en el video real del pastor alemán
- **24 frames de animación** con movimiento natural
- **Formato WebP optimizado** (3.7MB) para mejor rendimiento
- **SVG animado alternativo** (2.8KB) ultraligero

2. Efectos Mágicos Exclusivos

- ✨ **Aura Dorada:** Pulso suave que representa protección mágica
- 🌟 **Respiración Sutil:** Escala 1.0 → 1.015 → 1.0 (4 segundos)
- ✨ **Capa de Brillo:** Blur gaussiano sincronizado con respiración
- 🌟 **Partículas Brillantes:** 4 puntos de luz animados
- ✨ **Hover Interactivo:** Aumento de brillo y escala

3. Paleta de Colores de Ken

```
--ken-coat: #1a1a1a;      /* Negro (pelaje) */
--ken-markings: #8B4513;  /* Marrón (detalles) */
--ken-aura: #FFC864;      /* Dorado ámbar (aura) */
--ken-glow: #FFB450;      /* Dorado cálido (brillo) */
```

Archivos Creados

Ubicación de Recursos

```
/home/ubuntu/hogara_planner/nextjs_space/public/images/companions/ken/
```

Imágenes Base:

1. `ken_base_01.png` - Pose principal (sentado/alerta)
2. `ken_base_02.png` - Pose de pie
3. `ken_base_03.png` - Retrato/primer plano

Animaciones:

1. ★ ken_animated.webp (3.7MB) - **RECOMENDADO** - Mejor balance
2. ken_animated.svg (2.8KB) - Alternativa ultraligera
3. ken_anim_000.png a ken_anim_023.png - 24 frames individuales

Componente React

/home/ubuntu/hogara_planner/nextjs_space/components/companion/ken-animated.tsx

```
import { KenCompanion } from '@components/companion/ken-animated';

// Uso básico
<KenCompanion
  size={192}           // Tamaño en px
  showAura={true}     // Mostrar aura mágica
  interactive={true}  // Efectos hover
/>
```

Integración en la Aplicación

1. Living Companion (Personaje Flotante)

Archivo: components/companion/living-companion.tsx

```
{/* Si es Ken, usar el componente animado especial */}
{companion.type === 'ken' ? (
  <KenCompanion size={192} showAura={true} interactive={true} />
) : (
  <Image src={`/${images/companions/${imagePath}}`} ... />
)}
```

- Ken tiene su **propia animación de respiración más lenta** (4s vs 3s)
- Ken tiene su **aura mágica dorada** activa
- Ken es **interactivo** con efectos hover

2. Companion Selector (Selección de Personaje)

Archivo: components/companion/companion-selector.tsx

```
{companion.id === 'ken' ? (
  <KenCompanion size={128} showAura={true} interactive={false} />
) : (
  <Image src={companion.image} ... />
)}
```

- Ken se muestra con **vista previa animada** en el selector
- Los otros personajes siguen usando **PNG estáticos**

Diferencias con Otros Companions

Característica	Ken (SVMS)	Otros Personajes (PNG)
Tipo	Animación SVMS	PNG Estático
Aura	Dorada mágica pulsante	No
Respiración	4 segundos (lenta)	3 segundos (normal)
Partículas	4 puntos brillantes	No
Hover	Brillo + escala aumentada	No
Archivos	24 frames + WebP + SVG	1 PNG simple

Especificaciones Técnicas

- **Tipo:** SVMS (Vector/Motion System)
- **Resolución:** 1024x1024px
- **Frames:** 24 frames @ ~12 fps
- **Duración:** 4s (respiración), 3s (aura)
- **Fondo:** Transparente (canal alpha)
- **Tamaño WebP:** 3.7MB
- **Tamaño SVG:** 2.8KB

Resultado Final






- ✓ Ken es ahora el **ÚNICO** companion con animación SVMS avanzada
- ✓ Los otros 9 personajes permanecen como PNG estáticos con animaciones CSS simples
- ✓ Ken refleja su rol especial como guardián protector con efectos mágicos únicos
- ✓ Basado en el video real del pastor alemán del usuario

Previsualización

Puedes ver la animación de Ken en:

- **Demo HTML:** `/home/ubuntu/hogara_planner/nextjs_space/public/images/companions/ken/ken_animation_demo.html`
- **Aplicación:** Selecciona "Ken" en el selector de companions

Próximos Pasos Sugeridos

1.  Ken implementado con animación SVMS
 2.  Implementar voces expresivas (Fase 2)
 3.  Añadir animaciones CSS sutiles a los otros 9 personajes PNG (alas, patas, auras)
 4.  Panel de historias para todos los companions
 5.  Sistema de emociones visible
-

Fecha de implementación: 28 de Octubre, 2025

Estado:  Completado y listo para usar