



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

COMPUTACIÓN GRÁFICA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Hongos de Mario Bros en Blender

Estudiantes:

Josué Merino

Docente:

Ing. Darío Morales

24 de agosto de 2024

1. Introducción

En este informe, se describe el proceso de modelado de los icónicos hongos verde y rojo del videojuego Mario Bros utilizando el software Blender. Los hongos representan elementos clásicos dentro del juego, donde el hongo rojo permite a Mario crecer y el hongo verde otorga una vida extra. El objetivo de este proyecto fue recrear estos modelos en 3D, manteniendo la estética característica del juego y aplicando diversas técnicas de modelado digital.

2. Objetivos

El principal objetivo de este proyecto fue:

- Desarrollar modelos 3D de los hongos verde y rojo de Mario Bros utilizando Blender.
- Aprender y aplicar técnicas de modelado 3D, texturizado y renderizado en Blender.
- Generar imágenes de alta calidad de los modelos para ser utilizadas en presentaciones y otros materiales gráficos.

3. Desarrollo de la figura

El proceso de modelado comenzó con la creación de una malla base para los hongos, utilizando cubos primitivos. A continuación, se detallaron las características específicas de cada hongo, como la forma de la cabeza, los puntos, y los detalles faciales. Se aplicaron modificadores para suavizar las superficies y se añadieron texturas para simular el material plástico de los hongos. Finalmente, se configuró la iluminación y se realizó el renderizado para obtener las imágenes finales.

4. Resultados

Los resultados obtenidos fueron modelos 3D de alta calidad de los hongos verde y rojo de Mario Bros. Las figuras fueron renderizadas desde diferentes ángulos, mostrando detalles precisos y colores vibrantes que emulan el estilo gráfico del juego original. A continuación, se presentan algunas imágenes de los modelos obtenidos.

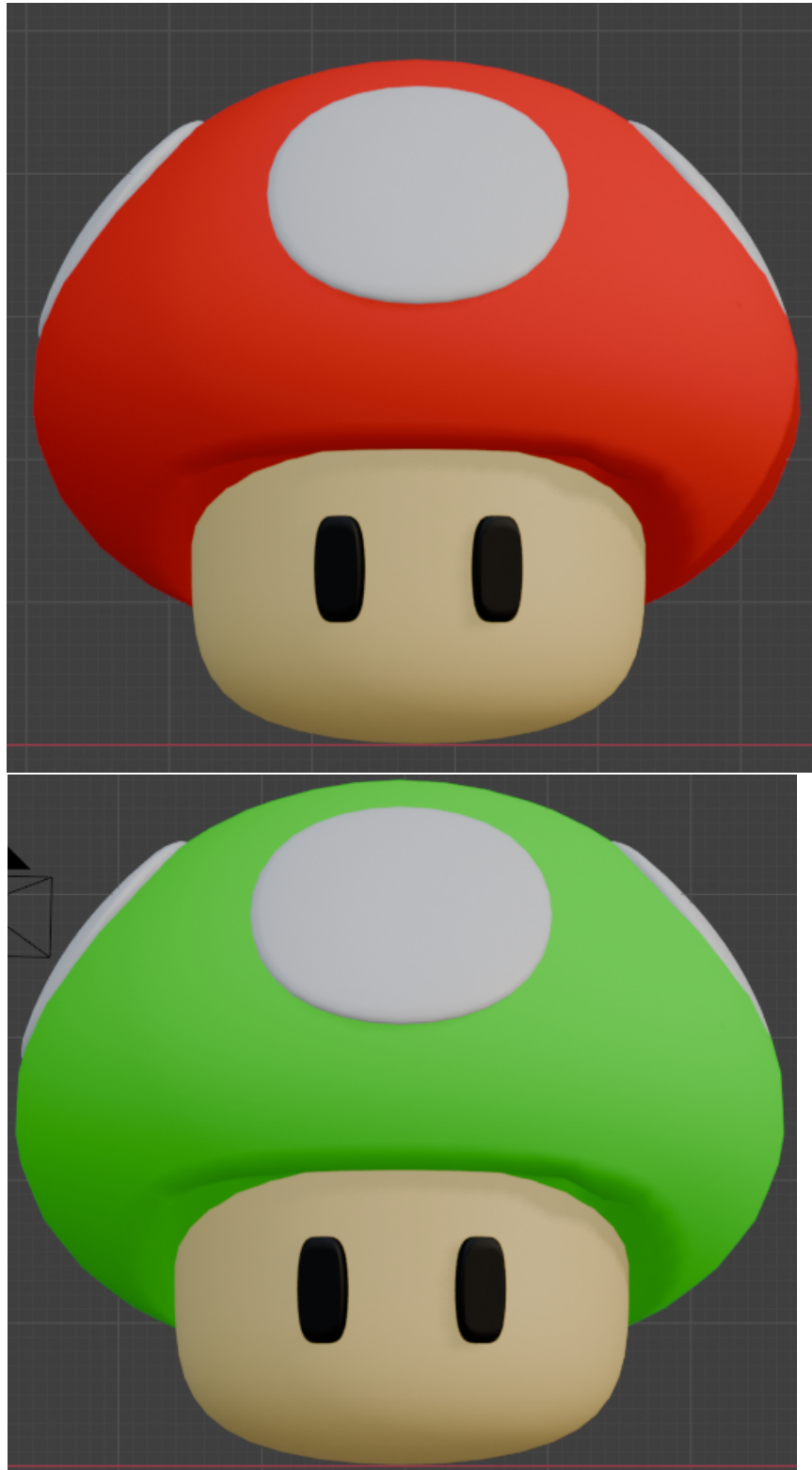


Figura 1: Modelos 3D de los hongos rojo y verde.

5. Conclusiones

El proyecto de modelado de los hongos verde y rojo de Mario Bros en Blender fue un éxito, logrando representar fielmente estos elementos icónicos del videojuego. A través de este trabajo, se reforzaron habilidades en el manejo de herramientas de modelado 3D y se exploraron técnicas de texturizado y renderizado en Blender. El resultado final puede ser utilizado para propósitos educativos, gráficos o como parte de un portafolio de modelado 3D.