



ugr

**Universidad
de Granada**

TRABAJO FIN DE GRADO

Diseño de un motor de videojuegos 3D para el estudio de avatares virtuales inteligentes

Realizado por
Jesús López Pujazón

Para la obtención del título de
Doble Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas

Dirigido por
Pablo García Sánchez
Carlos Ureña Almagro

Realizado en el departamento de
ATC y LSI

Convocatoria de Junio, curso 2021/22

Agradecimientos

Quiero agradecer a X por...

También quiero agradecer a Y por...

Resumen

A lo largo de la primera década del siglo XXI surgieron diversas videoconsolas que normalizarían la presencia de estas en cualquier hogar. Desde entonces, la industria del videojuego ha crecido de manera casi exponencial en importancia hasta alcanzar una increíble fama e influencia en todo el mundo. Uno de los aspectos más importantes en la mayoría de videojuegos se trata de la Inteligencia Artificial que poseen los NPC (Non Playable Characters). En ocasiones, juegos cuyos conceptos podrían tener un gran potencial, se ven eclipsados por la presencia de enemigos cuya inteligencia les obliga a perseguir de forma patosa al personaje que controlamos. En este trabajo, modelaré algunas estructuras y personajes para dar lugar a un escenario de un videojuego. Asimismo, aplicaré técnicas de aprendizaje por refuerzo a una inteligencia artificial para comprobar si se podrían aplicar estas técnicas en la industria para dar lugar a una experiencia de juego más rica. El objetivo de este trabajo será, por tanto, estudiar la eficiencia de algoritmos de aprendizaje por refuerzo en un caso real para comprobar su eficacia.

Palabras clave: Inteligencia Artificial, NPC, Aprendizaje por refuerzo, Modelar.

Abstract

The first decade of the 21st century saw the emergence of various video game consoles that would normalise their presence in every home. Since then, the video game industry has grown almost exponentially in importance to achieve incredible fame and influence around the world. One of the most important aspects of most video games is the Artificial Intelligence that NPCs (Non Playable Characters) possess. Sometimes, games whose concepts could have great potential, are overshadowed by the presence of enemies whose intelligence forces them to chase after the character we control in a clumsy way. In this paper, I will model some structures and characters to create a video game scenario. I will also apply reinforcement learning techniques to an artificial intelligence to see if these techniques could be applied in the industry to create a richer gaming experience. The aim of this work will therefore be to study the efficiency of reinforcement learning algorithms in a real case to test their effectiveness.

Keywords: Artificial Intelligence, NPC, Reinforcement Learning, Model.

Índice general

1. Introducción	1
2. Objetivos	2
2.1. Introducción	2
2.2. Objetivos	2
2.3. Metodología	2
2.4. Planificación	2
2.5. Conclusiones	2
3. Análisis del problema	3
3.1. Introducción	3
3.2. Objetivos	3
3.3. Conclusiones	3
4. Implementación	4
4.1. Introducción	4
4.2. Herramientas	4
4.3. Modelado	4
4.4. Diseño de la escena	7
4.5. Implementación del algoritmo	8
4.6. Conclusiones	9
5. Pruebas	10
5.1. Introducción	10
5.2. Conclusiones	10
6. Conclusiones y vías futuras	11
7. Bibliografía	12

Índice de figuras

4.1. Herramientas empleadas	4
4.2. Boceto y modelo del enemigo básico	5
4.3. Enemigo básico: Modelo renderizado	5
4.4. Definición del esqueleto del modelo	6
4.5. Estructuras: Modelos renderizados	6
4.6. Tipos de proyecto disponibles en Unity	7
4.7. Escenario básico para el desarrollo del proyecto	8

Índice de extractos de código

4.1. FortalezaHealth.cs	8
-----------------------------------	---

1. Introducción

2. Objetivos

2.1. Introducción

Breve introducción al capítulo

2.2. Objetivos

2.3. Metodología

2.4. Planificación

2.5. Conclusiones

3. Análisis del problema

3.1. Introducción

En este capítulo explicaremos...

3.2. Objetivos

3.3. Conclusiones

En este capítulo concluimos que...

4. Implementación

4.1. Introducción

En este capítulo explicaré el procedimiento que he seguido para el modelado, tanto de las estructuras como los avatares que componen la escena principal, la creación de dicha escena a partir de todas esas componentes y la implementación del algoritmo de Aprendizaje por Refuerzo que utilizará la IA para aprender a atacar la fortaleza principal y maximizar el daño que esta reciba.

4.2. Herramientas

Para el desarrollo del proyecto ha sido necesario el uso de distintas herramientas. Para el modelado de las estructuras y los personajes he utilizado el software gratuito **MagicaVoxel**, que permite modelar mediante el empleo de voxels, así como renderizar los objetos creados y aplicarles distintas texturas. Para crear las animaciones de los personajes he empleado la página **Mixamo**, que permite generar distintas animaciones predeterminadas para los esqueletos que creamos y, posteriormente, exportarlas de manera eficiente para poder utilizarlas en otros software como Unity, Blender o Unreal Engine. Para diseñar la escena y poder implementar el videojuego junto con el algoritmo de Aprendizaje por Refuerzo he empleado **Unity**, que permite la creación de escenas y videojuegos tanto 2D como 3D y posee diversos tutoriales y ayudas para sus usuarios.



Figura 4.1: Herramientas empleadas

4.3. Modelado

Para el desarrollo de un primer escenario sencillo será necesario, en primer lugar, modelar tanto las tres estructuras básicas que compondrán la escena y un enemigo básico. Para el modelado emplearé, como se ha comentado en el apartado anterior, el programa *MagicaVoxel*.

En primer lugar comenzaré modelando el enemigo básico que utilizaré durante todo el desarrollo del problema. Para ello emplearé una cuadrícula de tamaño 50x21x56.

En este caso utilizaré una cuadrícula más grande que la que usaré para modelar los tres edificios principales ya que será necesario definir bien las partes del enemigo donde se encontrarán sus articulaciones (las muñecas, los codos y las rodillas). Para el diseño, me he basado en un boceto de un personaje que realicé hace tiempo y le he añadido algunas modificaciones. La principal modificación necesaria es eliminar voxels en las zonas donde se encuentran las articulaciones para poder detectarlas correctamente en *Mixamo*. El modelo del personaje obtenido es el siguiente:

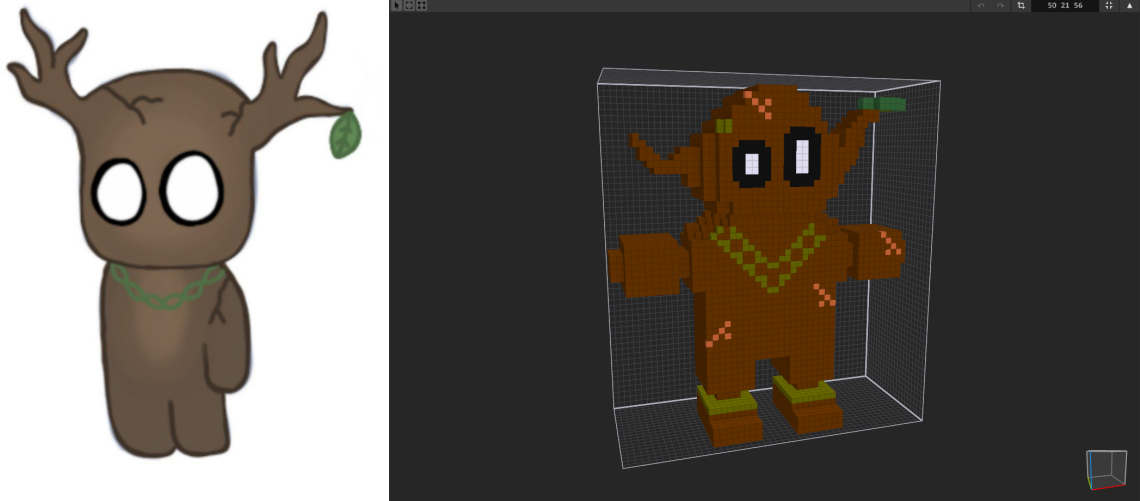


Figura 4.2: Boceto y modelo del enemigo básico



Figura 4.3: Enemigo básico: Modelo renderizado

A continuación, crearé una animación de movimiento para este enemigo utilizando la web *Mixamo*. Para ello, inicio sesión en la web y en la página principal encontramos un modelo de ejemplo para generar animaciones. Para poder generar la animación,

cargo el modelo a partir de un fichero zip que contendrá el modelo del enemigo, las texturas y los materiales. Una vez cargado el modelo, es necesario indicar las posiciones de las articulaciones para poder generar la animación correctamente. A continuación se muestra el modelo con la barbilla, codos, muñecas, rodillas y cintura marcadas. Están representadas mediante un círculo de color azul, amarillo, verde, naranja y rosa respectivamente.

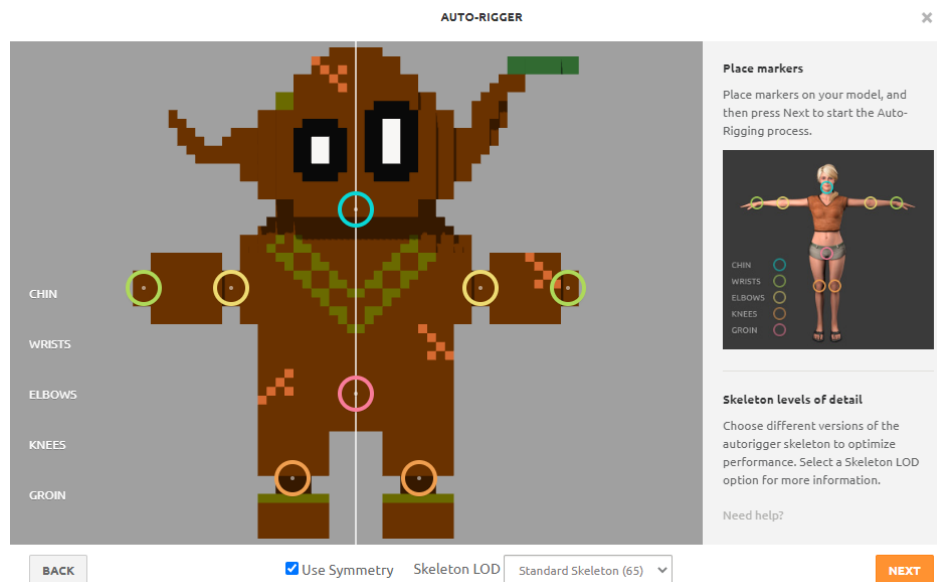


Figura 4.4: Definición del esqueleto del modelo

Para finalizar, es necesario escoger una animación entre las que ofrece la web, en este caso he escogido la animación *Mutant Walking*. Una vez finalizado, necesitaré modelar las tres estructuras básicas que compondrán el escenario del juego. Estas estructuras son: la torreta, el almacén de oro y la fortaleza. Para modelar estas tres usaré una cuadrícula del mismo tamaño, en este caso una cuadrícula de tamaño 40x40x40. Para el diseño, esta vez me he inspirado en las estructuras del videojuego *Clash of Clans*. Los modelos renderizados de las estructuras pueden observarse a continuación.



Figura 4.5: Estructuras: Modelos renderizados

Para el modelado de la torreta, decido separar la parte superior de la inferior para tener dos modelos diferenciados. De este modo la parte superior podrá girar cuando se desarrolle el videojuego sin necesidad de girar toda la estructura.

4.4. Diseño de la escena

Para el desarrollo restante del proyecto usaré la herramienta *Unity*. En primer lugar, Unity permite crear distintos tipos de proyectos los cuales se muestran a continuación:

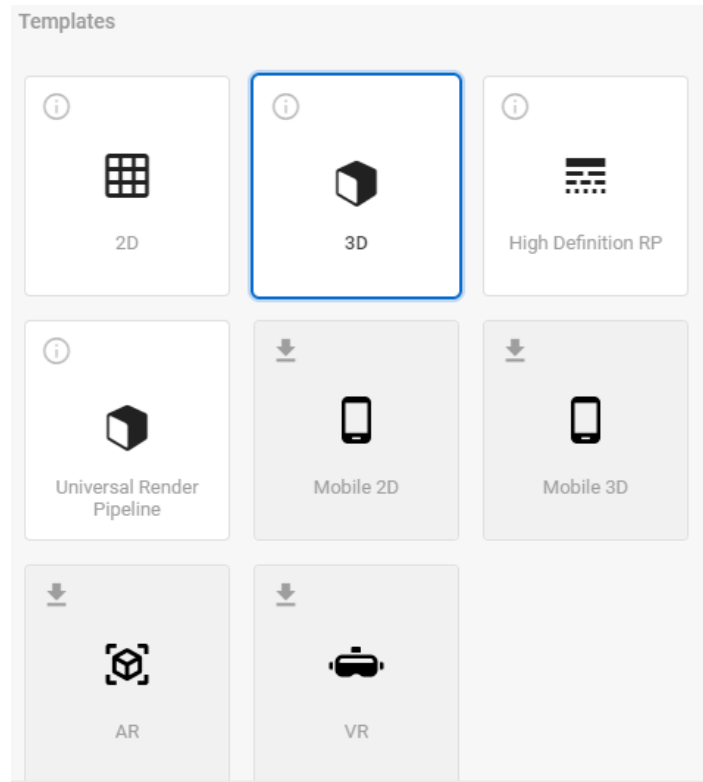


Figura 4.6: Tipos de proyecto disponibles en Unity

En este caso elijo crear un proyecto 3D, para ello solo es necesario introducir el nombre del proyecto y el directorio donde se creará. Una vez creado, se generan automáticamente una escena que contiene únicamente una cámara y una fuente de luz. Antes de colocar los modelos en la escena creo un plano que servirá como suelo en el que apoyarlos. Además, creo un material básico de color verde para asignárselo al suelo. Coloco ahora los modelos generados en el apartado anterior en la escena. Para poder colocar los modelos en la escena es necesario exportarlos junto con sus materiales y animaciones (en el caso del enemigo). Como el objetivo principal del proyecto es conseguir reducir la salud de la fortaleza lo máximo posible, coloco esta en el centro y, a izquierda y derecha de esta, coloco el almacén de oro y la torreta respectivamente. El enemigo lo coloco justo en frente de la fortaleza, de espaldas a la cámara (la cual elevo levemente para facilitar la visión de toda la escena), para poder observar con facilidad sus movimientos. Obtenemos así la siguiente escena, que a partir de ahora utilizaré para testear el algoritmo de Aprendizaje por Refuerzo.

Como se observa en la imagen, he incluido una barra que indica la salud de la fortaleza para visualizar más fácilmente el estado en el que se encuentra durante la ejecución del algoritmo. La implementación de esta se desarrollará en el siguiente apartado.

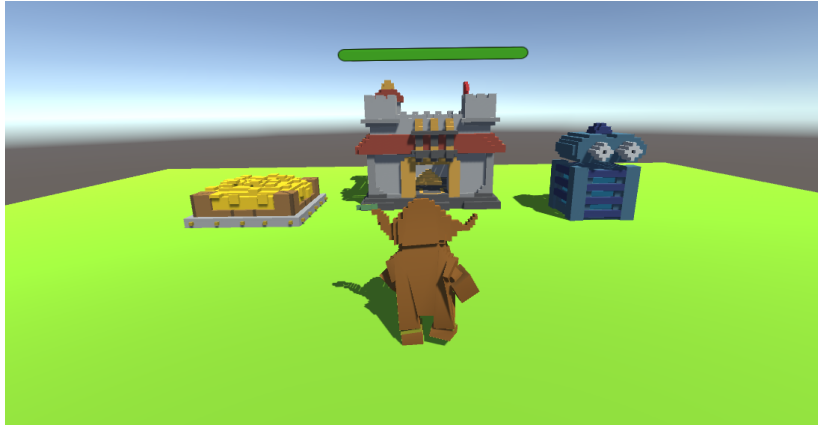


Figura 4.7: Escenario básico para el desarrollo del proyecto

4.5. Implementación del algoritmo

Antes de comenzar a implementar el algoritmo de Aprendizaje por Refuerzo, crearé un script para poder visualizar la salud de la fortaleza mediante una barra de vida. Para ello, añadimos un canvas a la fortaleza con un slider. El slider tendrá el fondo rojo y un relleno verde, de este modo, cuando la salud del enemigo se reduzca, la barra verde descenderá dejando visible el fondo rojo. A continuación muestro el código de las funciones perteneciente al script de la barra de salud:

```
void Start()
{
    health = maxHealth;
    slider.value = calculateHealth();
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    slider.value = calculateHealth();

    if (health <= 0) //Si la salud se reduce a cero
        destruimos el objeto asociado (Fortaleza)
    {
        Destroy(gameObject);
    }
}

//Funcion para calcular la salud actual
//Devuelve un valor entre 0 y 1 (que son los valores que
    toma el slider)
float calculateHealth()
{
```

```
        return health / maxHealth;  
    }
```

Extracto de código 4.1: FortalezaHealth.cs

En la función *Start()* inicializo la salud de la fortaleza al máximo y el valor del slider. Para calcular el valor del slider en cada momento se emplea la función *calculateHealth()*, que calcula un valor entre 0 y 1 (necesario para establecer el valor del slider correctamente), dividiendo su salud actual entre la salud máxima de la fortaleza. En la función *Update()* se actualizará el valor del slider cuando la fortaleza reciba daño y, en el caso de que la salud de la fortaleza llegue a 0, se destruye el objeto.

4.6. Conclusiones

En este capítulo concluimos que...

5. Pruebas

5.1. Introducción

En este capítulo explicaremos...

5.2. Conclusiones

En este capítulo concluimos que...

6. Conclusiones y vías futuras

7. Bibliografía
