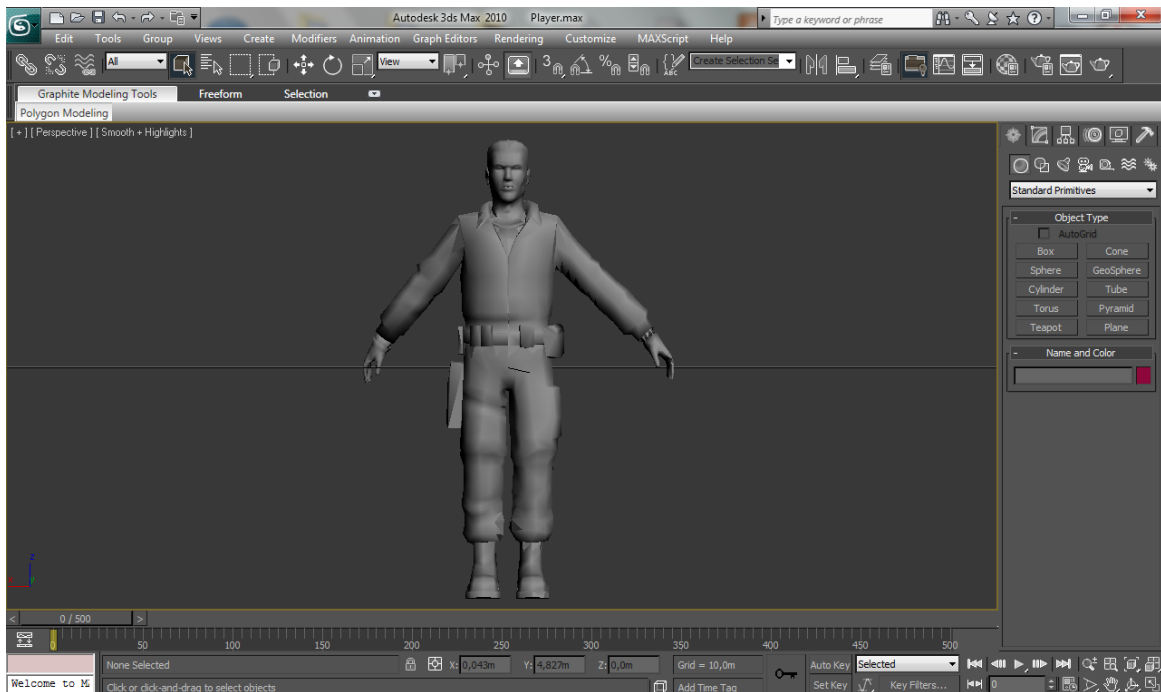


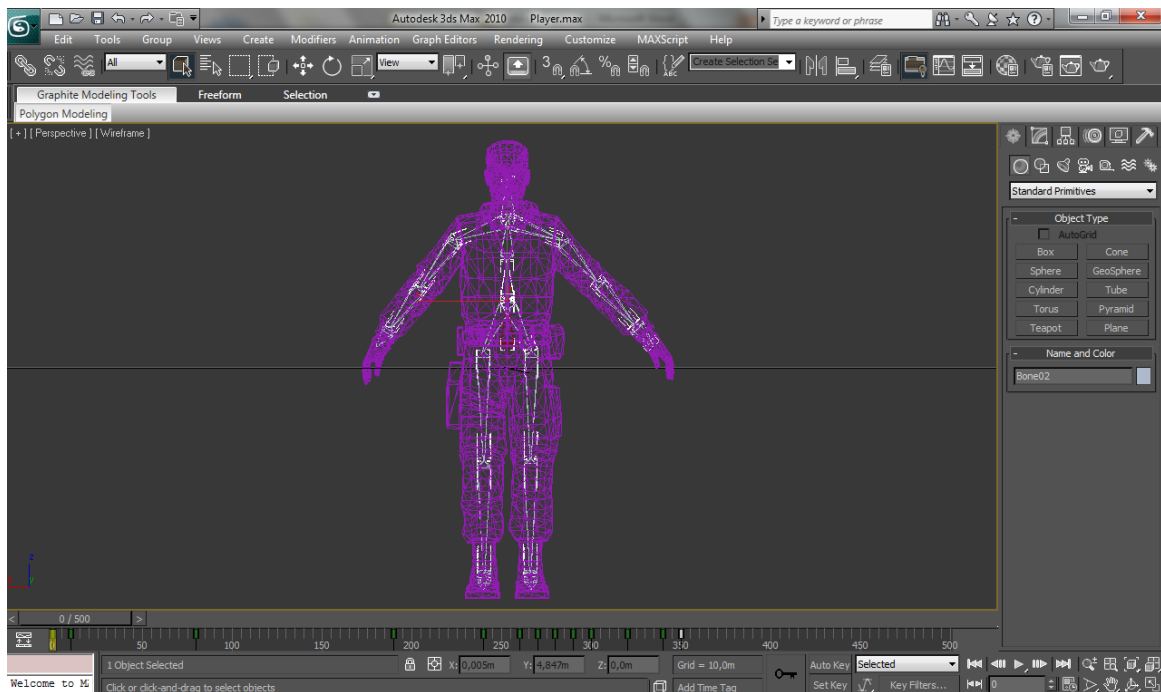
ANEXOS

Diseño de la solución

Primeros bocetos:

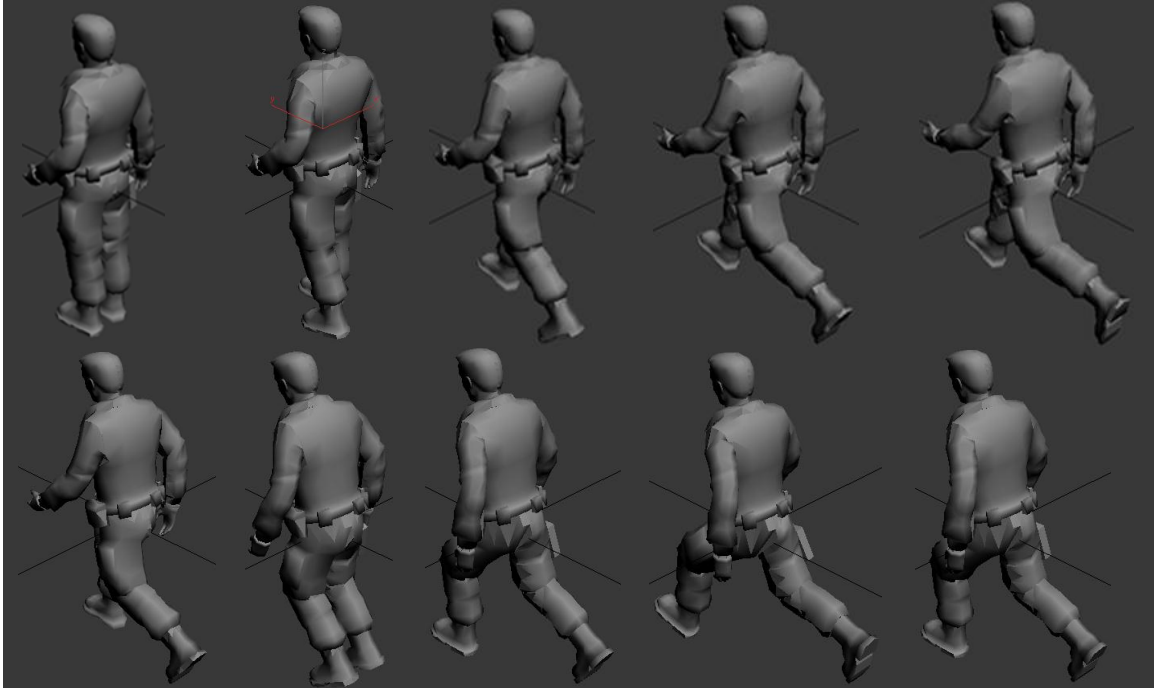


Modelo descargado de internet y el que mejor se adaptó a las necesidades del proyecto.



Modelo seleccionado con una estructura de huesos para la animación esquelética.

Secuencia de animación para la acción correr del personaje principal:



Personaje que representa el jugador a lo largo del videojuego.



El jugador dentro de la ejecución del videojuego presenta 4 animaciones que serán reproducidas en circunstancias específicas y de acuerdo como el usuario lo requiera, como por ejemplo: si el usuario presiona la tecla para que el personaje pueda correr en ese caso, el personaje obviamente se pondrá a correr, esta es una animación controlada por el usuario, en algunos casos las animaciones pueden activarse de acuerdo a circunstancias como por ejemplo, la acción de disparar hará que el personaje mueva sus extremidades superiores dando la impresión y simulación de que fuese real.

Las animaciones del personaje principal son:

- Normal
- Correr
- Apuntar
- Disparar

Los demás personajes que forman parte del videojuego también tienen una estructura esquelética que forman parte del personaje y están asociados a cada parte movable del personaje, como se explicó en capítulos anteriores, estas animaciones son reproducidas por la librería de animación que forma parte del motor del videojuego desarrollado, XNAnimation.



Personaje que aparece en el primer nivel del videojuego. (Zombi)



Personaje Felhound



Personaje Araña.



Personaje Zard.

Todos los personajes tienen las mismas acciones que se detallan a continuación:

- Deambular
- Caminar
- Correr

- Atacar
- Recibir daño
- Morir

En algunos casos como el del personaje Zombie la acción de morir tiene 3 animaciones que serán reproducidas aleatoriamente.

Las armas del jugador que obviamente deben aparecer en una de las manos del personaje, son controladas tomando en cuenta las transformaciones de esta parte móvil, ya que esta parte del personaje está asociado a un hueso de la estructura esquelita y que mediante la librería de animación del motor del videojuego su logra unir con el arma que usuario elija utilizar.



Jugador principal con las posibles opciones de armas

Durante la ejecución del videojuego el jugador tendrá la posibilidad de elegir el arma con la cual jugará, estas armas en un principio y según la historia de la misma irán apareciendo al igual que los enemigos.

Los modelos restantes que forman parte del escenario en donde se desenvuelve la trama del videojuego y que según lo propuesto, es la ciudad de Ibarra, que por la complejidad de realizar los modelos 3D respectivos no serán exactamente iguales si no, más bien en lo posible se trato de modelar lo más parecido a dicha ciudad.

En la versión en red del proyecto desarrollado se utilizaron seis modelos que representaran al jugador en la ejecución del videojuego y por ser una versión en que los participantes son controlados por el usuario se incrementó el número de recursos que el jugador puede escoger.



Blaze



Sun



Cobra



Intruder



Orc



Soldier

Las animaciones de todos los modelos son los mismos, internamente solo se cambió el objeto bípodo propio de Autodesk 3ds Max 2010 y que facilitó enormemente la animación de todos los modelos utilizados en esta versión del proyecto.

