

Enseñanzas propias ofertan un curso para aprender a programar videojuegos

(24/5/2006 09:33) | Almería > Universidad



ALMERÍA.- Hasta el próximo lunes, 29 de mayo, estará abierto el plazo de preinscripción del curso de Enseñanzas Propias de la UAL "Iniciación al diseño y programación de videojuegos 3D". Con una duración de 50 horas, la acción formativa está dirigida a alumnos de Ingeniería Informática, Ingeniería Técnica Informática e ingenierías en general, así como a titulados de estas especialidades.

El curso ha sido organizado por la Unidad de Ingeniería en Computación Gráfica del Grupo de Investigación de Sistemas de Información. Se realizará del 10 al 21 de julio próximos. Las plazas están limitadas a 25.

La industria en general solicita cada vez más expertos que diseñen sus productos mediante técnicas de gráficos 3D por computadora animadas, con objetivos de fabricación o de promoción. Los expertos en el desarrollo de videojuegos tienen, en general, un alto grado de conocimiento en modelado 3D al trabajar con aspectos propios singulares del modelado tridimensional como: el movimiento de la cámara, sistemas de partículas, iluminación (/radiosity/ & /raytracing/), texturizado, cinemática/dinámica y animación en general, entre otros. El objetivo principal de este curso es iniciar al alumno en conceptos básicos del diseño industrial computerizado a través del diseño y programación de un videojuego en tres dimensiones. A lo largo del curso, el videojuego se desglosa en diversas fichas técnicas correspondientes a las diferentes etapas del juego y en función de la característica que se enseña en ese instante (cámara, sistema de partículas, etc.). Al final del mismo se pretende poner en marcha las fichas diseñadas para dar forma al juego. Más información en: <http://indalog.ual.es/uicg>.