

RESUMEN

La industria de los videojuegos está en continua expansión, actualmente es el sector audiovisual que más dinero mueve en el mercado, más incluso que la música o el cine.

Como consecuencia están surgiendo numerosas empresas dedicadas a este mundo, que necesitan expertos para desarrollar productos tales como visitas virtuales sobre monumentos 3D, simulaciones físicas de entornos reales o el producto rey: los videojuegos.

Con este curso pretendemos dar una visión amplia de la situación actual de este sector, y además el alumno tendrá la oportunidad de aprender a manejar dos herramientas muy usadas en el desarrollo de videojuegos: 3D Studio Max y Blender.

Sin necesidad de conocimientos previos, partiendo desde cero, crearemos varios videojuegos 2D y 3D, donde el alumnado podrá fusionar lo aprendido con su imaginación.

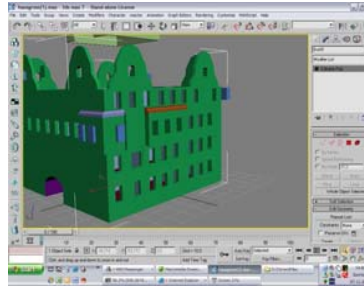
El director del curso,
Almeria, mayo 2007

Para mayor información consúltenos en:

<http://indalog.ual.es/uicg>

(c) 2006
Unidad de Ingeniería en Computación Gráfica
Grupo de Investigación de Sistemas de Información
Universidad de Almería

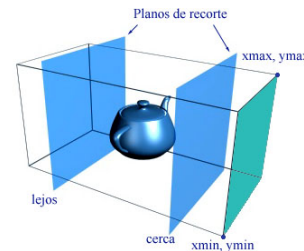
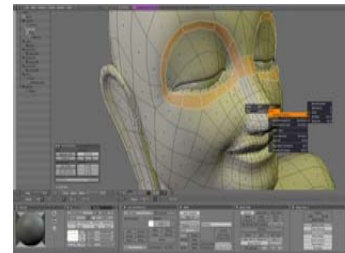
ESCENARIOS

**3DStudio**

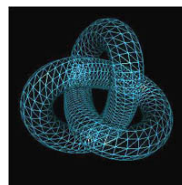
El diseño de las escenas se hace con programas de modelado 3D especiales. El curso se centra en 3DS.

Blender

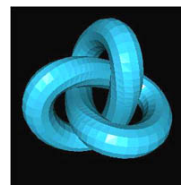
Es normal usar otros programas de complemento a 3DS. El curso compara y extiende este software 3D.

**OpenGL**

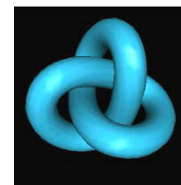
La programación permite animar secuencias usando un motor gráfico basado en GL desarrollado por los miembros del grupo UICG



modo
WIREFRAME



modo
FLAT SHADING



modo
SMOOTH SHADING

PROGRAMA DEL CURSO

Mód	Título	Hs
1	Historia de los videojuegos	2
2	3D Studio Max 9: Preparación de escenas en videojuegos	12
3	Conceptos de infoarquitectura en videojuegos	12
4	Blender: Programación gráfica de videojuegos	14

FECHAS

Preinscripción	04/06/2007	08/06/2007
Listado Prov.	05/06/2007	
Reclamaciones	12/06/2007	15/06/2007
Listado Def.	19/06/2007	
Inscripción	20/06/2007	04/07/2007
Cubrir vacantes	05/07/2007	
Fechas Curso	09/07/2007	20/07/2007

FICHA TECNICA DEL CURSO

Nombre

Programación de Videojuegos con BLENDER y 3D STUDIO MAX

Duración

40 horas

Diploma

Diploma de aptitud

Perfil del alumnado

Alumnos de ingeniería (general)
Titulados en cualquier ingeniería
Cualquier alumno de la UAL
Cualquier miembro de la UAL
Cualquier persona interesada

Requisitos

Aunque no es excluyente para la admisión en el curso, se requieren conocimientos básicos de informática gráfica.

Lugar de celebración

Aulas de informática del edificio CITE-III, de la Universidad de Almería.

Precio

180 euros

Plazas

Número máximo 26

Profesores

Antonio Moisés Espínola Pérez
Jorge Bretones Martínez
Víctor Sánchez Rodríguez

CURSO DE ENSEÑANZAS PROPIAS

Programación de Videojuegos con BLENDER y 3D STUDIO MAX

Del 9 al 20 Julio de 2007



Director

Luis Iribarne Martínez



Unidad de Ingeniería
en Computación Gráfica



Grupo de Investigación
Sistemas de Información



Universidad de Almería
Enseñanzas Propias

Para mayor información consúltenos en:

<http://indalog.ual.es/uicg>

(c) 2006

Unidad de Ingeniería en Computación Gráfica
Grupo de Investigación de Sistemas de Información
Universidad de Almería



Universidad de Almería
Enseñanzas Propias

Programación de Videojuegos con BLENDER y 3D STUDIO MAX

Del 9 al 20 Julio de 2007

Curso de Enseñanzas Propias

Organiza



Unidad de Ingeniería
en Computación Gráfica



Grupo de Investigación
Sistemas de Información

Departamento de Lenguajes y Computación
Universidad de Almería