

T E M A R I O

CURSO: JUEGOS y APLICACIONES 3D para INTERNET.
DURACIÓN: 100 horas.
JORNADA: 4 Horas / día.

OBJETIVOS GENERALES

Aprender a crear personajes y entornos en 3D de aspecto realista.
 Conocer las técnicas necesarias para crear animaciones.
 Exportar a Director modelos creados en XSI u otras plataformas 3D.
 Aprender a programar en Lingo y dominar la interfaz de Director.
 Crear interactivos utilizando teclado, ratón y otros periféricos.
 Aprender a realizar juegos en 3D por medio de Shockwave y colgarlos en Internet.

TEMARIO**XSI**

- Crear objetos, personajes y entornos realistas en XSI.
- Animar personajes mediante huesos.
- Animar objetos como puertas, ascensores y demás mediante keyframes.
- Texturizar y asignar materiales adecuados a cada tipo de objeto.
- Diferencia entre huesos rígidos y deformables.

SCRIPTS

- Diferencia entre scripts de tipo Behavior, movie.
- Librería de scripts de tipo Behavior.
- Interactuar mediante teclado, ratón y otros periféricos.
- Crear cd o dvd's interactivos y autoejecutables.
- Utilización de extras.
- Triggers.
- Programación:

- + Tipos de datos
- + Operadores lógicos y aritméticos
- + Condiciones
- + Bucles
- + Comandos
- + Funciones
- + Interpolación de valores.

CONCEPTOS 3D

- Carga eficiente de un mundo 3D.
- Importación de objetos 3D.
- Importación de personajes 3D animados.
- Diferencia entre sprites y members.
- Modificación de texturas y canales alpha.
- Ajustes de materiales.
- Asignación de varios materiales a un mismo objeto.

- Modificación objetos 3D: toon, lod, meshDeform, sds, inker, etc.
- Trabajar con luces puntuales, direccionales, ambiente y spot.
- Cámaras, fog, bacldrops, overlays.
- Groups.

EJERCICIOS PRACTICOS

- Juego space invaders (en 2D)
- Importar objetos a un entorno 3D.
- Utilizar animaciones por bones para personajes y criaturas.
- Utilizar animaciones por keyframes para puertas, ascensores.
- Detección de objetos.
- Colisiones simples.
- Colisiones avanzadas.
- Mover un personaje por medio del teclado y del ratón.
- Generados de terreno.
- Andar por un terreno.
- Overlays y backdrops.
- Partículas.
- Efectos de luz.
- Modificaciones de texturas y materiales.
- Disparos.
- Múltiples cámaras...
- Overlays y backdrops
- Deformaciones, LOD, bias, etc
- Leer ficheros de Internet.
- Cargar una película mientras se visiona otra.
- Programar un minijuego en 3D en tiempo real utilizando los conceptos aprendidos durante el curso.