

MOTORES DE JUEGOS



DESCRIPCIÓN

Los motores de juegos -la tecnología que ha permitido el gran desarrollo de los videojuegos- no solo se limita a éstos, sino que cada vez más está siendo utilizada en Arquitectura y Patrimonio, ofreciendo al usuario una experiencia interactiva con la que sumergirse en el proyecto.

OBJETIVOS

En la asignatura el alumno aprenderá a utilizar Unity 3D, uno de los motores de juegos más utilizados en todo el mundo, tanto para proyectos personales como para grandes videojuegos. Su interfaz intuitiva, el poder navegar por el escenario mientras éste se va construyendo y su gran compatibilidad, tanto para importar geometrías como para exportar el proyecto a diferentes plataformas, permitirán al alumno desarrollar su trabajo obteniendo resultados profesionales con un escenario hiperrealista y físicamente real con un mínimo de conocimientos de modelado 3d y programación.

TEMARIO

- Introducción a Unity 3D.
- Interfaz.
- Organización de nuestro proyecto.
- Terreno, vegetación y skyboxes.
- Creación de objetos y prefabs.
- Controladores y cámaras.
- Materiales e iluminación.
- Física.
- GUI.
- Programación.
- Empaquetado y exportación a diferentes plataformas.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Jose Alabau y Alejandro Martín.
- Créditos: 2,5 (25 h).
- Calendario: Febrero.
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar dos ejercicios a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario actualizado al inicio del curso) y una práctica optativa.