

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Escenarios y Props 3D

Curso: 1º CURSO

Créditos ECTS: 8 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado aprenderá las habilidades necesarias para la recreación de escenarios y entornos 3D, para cumplir con los estándares esperados en la industria de los videojuegos actual. Esta es una unidad de modelado 3D avanzado, se centra en la preparación de objetos que serán utilizados para crear los entornos y escenarios de un videojuego 3D. Los estudiantes desarrollarán los conocimientos para modelar desde: el punto de vista narrativo, la atención se centrará en la historia que cuenta el juego y en la temática del mismo, mientras que desde la perspectiva lúdica, la atención se centrará en la creación de espacios concebidos para el método de juego.

Los alumnos desarrollarán las habilidades para producir trabajos de calidad que puedan ser usados en motores de render de tiempo real. Junto a estas habilidades, los alumnos desarrollarán las técnicas esenciales para garantizar los estándares profesionales en la gestión del trabajo.

OBJETIVOS:

- Comprender las consideraciones técnicas, lúdicas, narrativas y estéticas que deben tenerse en cuenta a la hora de modelar escenarios en 3D para videojuegos.
- Ser capaz de modelar grandes terrenos en 3D y fondos para videojuegos
- Ser capaz de preparar a los objetos y props que se utilizarán dentro de los escenarios del juego
- Ser capaz de aplicar mapas de texturas 2D a modelos 3D.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

GEOMETRÍA SÓLIDA CONSTRUCTIVA

CONSIDERACIONES LÚDICAS, NARRATIVAS, ESTÉTICAS

LUCES MAPAS DE ALTURA OBJETOS Y PROPS 3D MATERIALES MAPEADOS UV TEXTURAS