

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Motores Gráficos I

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado aprenderá qué es un motor gráfico y cómo se realiza el proceso de programación de un videojuego sobre este tipo de motor. Además el alumno aprenderá a utilizar tres motores gráficos de forma avanzada y práctica.

Para poder desenvolverse con soltura con los motores gráficos se harán varios repases de programación durante el curso que mejorarán las aptitudes del alumno. También aprenderá otros sistemas como motores de físicas y colisiones, sombras, carga de modelos, animación...

### OBJETIVOS:

- Entender el concepto de motor gráfico viendo los distintos tipos de motores que existen y las posibilidades que ofrecen unos y otros.
- Reforzar los conocimientos de programación de forma práctica.
- Aprender a utilizar de forma práctica y efectiva 3 motores gráficos diferentes.
- Ser capaces de llevar a cabo la programación de un videojuego desde cero.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

