

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Motores Gráficos II

Curso: 3º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura los estudiantes desarrollarán sus conocimientos sobre motores gráficos estudiando aspectos más complejos sobre su funcionamiento, aprendiendo técnicas de programación más avanzadas. Con estos conocimientos el alumnado será capaz de crear juegos de calidad, incluyendo efectos visuales más potentes y mecánicas más complejas.

Se reforzarán las habilidades de programación Orientada a Objetos y se les enfocará en el desarrollo hacia diversas plataformas objetivo y tecnologías de juego multijugador. El trabajo en equipo será uno de los aspectos que se ponga a prueba en el desarrollo del videojuego.

OBJETIVOS:

- Mejorar los conocimientos de motores gráficos con nuevas técnicas y tecnologías.
- Reforzar los conocimientos de programación del alumno.
- Aprender el desarrollo orientado a distintas plataformas y formatos.
- Trabajar en grupo para obtener mejores productos.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

PERSONAJES 2D,3D DISEÑO DE NIVELES ASSETS CON PROBUILDER INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CHADERS SCRIPTING VR,AR UNITY VISUALIZACIÓN,MATEMÁTICAS,INTERACTIVIDAD,JUGABILIDAD