

# PROGRAMACIÓN 3D

Máster en Programación de Videojuegos

Presentación de la asignatura



CENTRO UNIVERSITARIO  
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Juan Mira Núñez

# Asignatura

- Fundamentos de programación gráfica en tres dimensiones.
  - Comprender los fundamentos matemáticos de la programación gráfica.
  - Uso de APIs para gráficos 3DS.
  - Cargar y dibujar texturas/sprites.
  - Iluminación

# Temario

1. Introducción
2. OpenGL
3. Texturas
4. Luces
5. Sombras
6. Colores
7. Billboard
8. Normal mapping
9. Cubemap

# Prácticas

1. Inicios con OpenGL
2. Incorporación del concepto mundo
3. Uso de texturas para modelos 3D
4. Carga de malas
5. Iluminación
6. ¿?

# ¿Dudas?

