



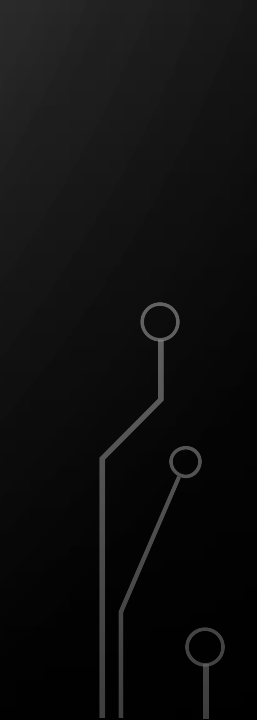
A decorative graphic on the left side of the cover, consisting of white lines and circles on a dark gray background, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

MOTORES DE VIDEOJUEGOS

HÉCTOR EDUARDO SÁNCHEZ BARRERA



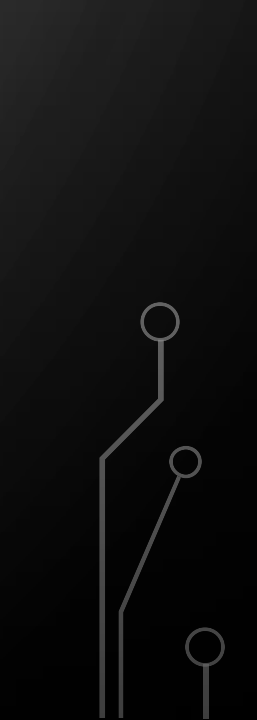


UNITY

- Web, PC, Dispositivos móviles, Smart TV, Consolas, Dispositivos de realidad virtual
 - Sistema de partículas Shuriken soporta fuerzas externas, normales de Bent y eliminación automática.
 - Soporte texturas 3D
 - Navegación: obstáculos dinámicos y prioridad de evasión.
 - Optimizaciones importantes en el rendimiento y uso de memoria de UnityGUI.
 - Fuentes dinámicas en todas las plataformas con HTML como marcado.
 - Depuración remota de Unity Web Player.
 - Nuevos flujos de trabajo en la ventana de proyecto.
- 
- 
- 



UNITY

- Mapa iterativo de lightmap.
 - Componentes basados en refinados de flujos de trabajo.
 - Inspectores extensible para clases personalizadas.
 - Mejorado el pipeline de importación de Cubemap.
 - Mejoras en datos geométricos para una memoria enorme y ahorro en rendimiento.
 - Las mallas se pueden construir a partir de figuras geométricas no-triangulares para hacer puntos y líneas eficientemente.
 - Búsqueda, vista previa en vivo y compra de Assets del Asset Store desde la ventana del proyecto.
- 
- 
- 

UNITY

- Crossy Road
- Temple Run
- Assassin's Creed Identity



BLENDER

- Multiplataforma, libre, gratuito y con un tamaño de origen realmente pequeño comparado con otros paquetes de 3D, dependiendo del sistema operativo en el que se ejecuta.
- Capacidad para una gran variedad de primitivas geométricas, incluyendo curvas, mallas poligonales, vacíos, NURBS, metaballs.
- Junto a las herramientas de animación se incluyen cinemática inversa, deformaciones por armadura o cuadrícula, vértices de carga y partículas estáticas y dinámicas.
- Edición de audio y sincronización de video.
- Características interactivas para juegos como detección de colisiones, recreaciones dinámicas y lógica.
- Posibilidades de renderizado interno versátil e integración externa con potentes trazadores de rayos o « raytracer » libres como kerkythea, YafRay o Yafrid.

BLENDER

- Lenguaje Python para automatizar o controlar varias tareas.
- Blender acepta formatos gráficos como TGA, JPG, Iris, SGI, o TIFF. También puede leer ficheros Inventor.
- Motor de juegos 3D integrado, con un sistema de ladrillos lógicos. Para más control se usa programación en lenguaje Python.
- Simulaciones dinámicas para softbodies, partículas y fluidos.
- Modificadores apilables, para la aplicación de transformación no destructiva sobre mallas.
- Sistema de partículas estáticas para simular cabellos y pelajes, al que se han agregado nuevas propiedades entre las opciones de shaders para lograr texturas realistas.

BLENDER

- Yo Frankie!
- Dead Cyborg
- Steel Storm



ID TECH 4

- Provee un motor de renderizado para los gráficos 2D y 3D, motor físico o detector de colisiones, sonidos, scripting, animación, inteligencia artificial, redes, streaming, administración de memoria y un escenario gráfico.
- *Ademas cuenta con las características:*
 - *Bump mapping*
 - Textura que genera falso relieve 3D en un modelo
 - *Normal mapping*
 - Textura que genera desplazamiento perpendicular al polígono sobre el que se pone
 - *Specular highlight*, que es una
 - Textura que define la cantidad de brillo de una superficie

ID TECH 4

- Doom 3
- Quake



UNREAL ENGINE 4

- Funciones de renderizado DirectX 11 y 12
- Efectos visuales en cascada
- Nuevo ducto de materiales
- Blueprint Visual Scripting
- Depuración de Blueprint en vivo
- Navegador de contenido
- Animación de persona
- Terreno y Follaje
- Efectos posteriores al proceso
- Acceso al código fuente completo
- Control de fuente profesional
- C + + código de vista
- Función Hot Reload
- Simular y vistas inmersivas
- Vista previa del juego instantáneo
- Posesión y expulsión de funciones
- Inteligencia artificial
- Audio

UNREAL ENGINE 4

- Outlast
- Dead Island 2
- Paragon



BLUEPOINT ENGINE (BPE)

- Motor de juego de plataforma cruzada
- Diseñada para cualquier tipo de juego
- Innovador componente basado en la edición de objetos y sistema de secuencias de comandos visuales
- Iteración rápida con actualización de propiedades en vivo y carga activa de activos
- Poderoso procesador con soporte para funciones de renderización estándar, incluyendo mapas normales, soporte de shader personalizado, partículas, árboles de mezcla de animación y generación de mapas de luz sin conexión
- Único editor de máquina de estado visual permite la creación rápida de complejos AI
- La generación automática de código para componentes y propiedades de scripts reduce la carga de trabajo de programación y los errores

BLUEPOINT ENGINE (BPE)

- Las características de la adición incluyen la física rígida del cuerpo, el pathfinding del IA, sistema robusto del activo con fluir, la integración de la fuerza, y la integración del sistema de sonido de FMOD o de WWISE
- El BPE se ha utilizado en la remasterización de God of War y God of War 2 para la PS3.

BLUEPOINT ENGINE (BPE)

- God of war collection
- Metroid prime

