



Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WEBGL



Descargar



Leer En Linea

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WEBGL

Jordi Josa

Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WEBGL Jordi Josa

Los navegadores web a lo largo de los años han ido incorporando nuevas tecnologías, convirtiéndose de simples visores de páginas con texto plano y alguna imagen a plataformas que permiten la creación de juegos en tres dimensiones.

La revolución empezó con la mejora de los *estilos CSS*, para continuar con la incorporación de *bases de datos relacionales y documentales*, y la posibilidad de crear aplicaciones que funcionan en *modo offline* sin conexión a Internet. Los avances han continuado con la incorporación de tecnologías audiovisuales, la posibilidad del visionado de películas, la gestión del audio de forma nativa, incluso el reconocimiento de voz y la síntesis de voz para la lectura de textos. Finalmente la incorporación de la tecnología *3D (WebGL)* con aceleración por hardware, la detección del movimiento, o la tecnología de realidad virtual, han hecho que la programación para *WEB* no tenga nada que envidiar al resto de plataformas y lenguajes tradicionales.

Por todo ello, he decidido empezar una colección de libros que nos permita explorar estos avances y convertirnos en verdaderos expertos. Para distinguir la colección del resto de libros existentes en el mercado me he centrado en enseñar cómo realizar un juego de rol en primera persona, únicamente como excusa para introducir las *tecnologías WEB* paulatinamente.

¿Qué cubre el primer libro de la colección?

El libro está dirigido a aquellos que desean explorar cómo crear *animaciones 3D*, ya sea para añadir elementos visuales a sus páginas *WEB* o de empresa, como aquéllos que quieran probar suerte en el diseño de juegos. En él aprenderemos a:

- Usar la librería *THREE.JS* para crear y animar una escena básica.
- A preparar el entorno de desarrollo y a solucionar los principales problemas que nos encontremos.
- A usar las geometrías y materiales que ofrece la librería por defecto.
- A crear texturas avanzadas y transparencias.
- A iluminar la escena y crear sombras.
- A cargar objetos realizados con terceras plataformas y animarlos con distintas técnicas.
- A usar el teclado, el ratón e incluso el movimiento del cuerpo para controlar la cámara.

Finalmente crearemos nuestra primera localización del juego. Una bonita aldea medieval con su castillo y cementerio, llena de aldeanos con sus rutinas de paseo y quehaceres diarios, y un bosque espeso lleno de peligrosos monstruos.

¿Cómo es el juego?

El juego abarca desde la creación de las escenas en 3D, hasta la gestión de la música y efectos sonoros, la inteligencia artificial, la animación de los personajes y monstruos, el guardado de la partida en curso y su recuperación posterior y finalmente el empaquetado.

¿Qué conocimientos previos son necesarios?

Este libro es adecuado para cualquiera con conocimientos básicos de JavaScript y HTML. No se necesitan conocimientos de matemática avanzada ni de WebGL.

 [Descargar Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS ...pdf](#)

 [Leer en línea Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE. ...pdf](#)

Descargar y leer en línea Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WEBGL
Jordi Josa

210 pages

Download and Read Online Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WEBGL
Jordi Josa #H6I0DRCLVA8

Leer Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa para ebook en línea
Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa para leer en línea.
Online Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa ebook PDF descargar
Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa Doc
Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa Mobipocket
Diseño de juegos 3D para web - Libro 01: THREE.JS - HTML5 y WebGL by Jordi Josa EPub

H6I0DRCLVA8H6I0DRCLVA8H6I0DRCLVA8