

REVISTA

Blitz 3D

Comentarios y proyectos del
Foro de Videojuegos
Foros 3dPoder
www.foro3d.com

Programación
Videojuegos
Modelado en 3D
Y mucho mas...

Antes de pensar en
crear un juego pasate por aca...

Que engine uso?

INTRODUCCION AL BLITZ 3D

- * LOS PRIMEROS PASOS
- * TUTOR: NUESTROS PRIMEROS PROGRAMAS



www.foro3d.com



Presentación

Hoy en Dia La oferta en el mercado para realizar videojuegos en 3D es muy alta, cada programa tiene sus pros y contras, pero sin duda uno de los mas sencillos a utilizar es el Blit Basic.

Hoy en día la programación de videojuegos necesita mas que nunca del modelado 3D y ahí también existe una gran cantidad de programas entre ellos el 3DSMax y su contraparte Blender, ambos com muy buenas razones para conocerlos.

Espero que esta revista sea de mucha ayuda para todos nosotros los que nos iniciamos en este mundo

Gracias

El Material de esta revista
proviene del foro:
Blitz Basic 3D
en Videojuegos de 3DPoder

Participantes:

- ✓ Cibertornic
- ✓ El aprendiz 3d
- ✓ Caronte
- ✓ Pepius
- ✓ Recc45
- ✓ Estilo_sur
- ✓ Crashon182
- ✓ Rompecabezas
- ✓ Whaitie

Hasta el momento de
hacer esta edición.

CIBERTRONIC



1 Antes de "Pensar" en crear un juego pasate por aca ...



Bueno, todo están muy ilusionados con creas juegos, pues aquí un par de cosas muy útiles a tener en cuenta

basic trabaj mejor con formato .X(yo uso drack basic poreso)

*Un Buen juego lleva mucho tiempo, si te fijas los créditos, cuanta gente estuvo para diseñar juegos como el nfs carbon u otros. (ellos tardan 1 año, solos tardamos de 5 a 20 años si no tenemos ayuda)

*Todo debe estar en tu mente pre diseñado o en un papel.

*Como dije antes, el tiempo, para hacer algo realmente profesional en 3d, necesitas mucho tiempo por cada pj, auto, o lo que sea, y darle una animacion ,para que cuando ocurra algo tome esa animacion y parezca mas realista.

bueno suerte a todos!!!

*Aun no se que programa toma formato .max ,3ds creo q ue Dark basic pro, pero = es dudoso, y para colmo el DArk

Por: whaitie

La más importante: antes de emprender el difícil camino del desarrollo de videojuegos, aprende a escribir lo mejor que puedas; la comunicación será fundamental para que cualquier proyecto llegue a buen puerto.

Tomar como primer proyecto un clon del NFS Carbon equivale a intentar construir la Torre Eiffel. Como probablemente no seas arquitecto, pregúntate si no es mejor empezar intentando montar la caseta para el perro.

El equipo que reúnas difícilmente va a ser de élite (ni siquiera uno es de élite). Lo verdaderamente importante en un equipo que comienza es que todos se comprometan a dedicar una parte constante de su tiempo al proyecto.

Aléjate del 3D tanto como puedas en tus primeros proyectos; aprender la dinámica de un juego es de por sí complicada, e incluso reduciendo los gráficos a pequeños bitmaps (como en el pong) te vas a encontrar problemas. Si son imágenes animadas, tendrás una dimensión de problemas extra. Y ya con el 3D, ¿para qué quieres dos dimensiones extra de problemas? Empieza por lo simple. Sigue con lo simple. Y termina con lo simple antes de pasar a otra cosa algo menos simple.

Empieza por lo simple. Sigue con lo simple. Y termina con lo simple antes de pasar a otra cosa algo menos simple.

Cuando se comienza, olvídate del dinero.

Por: Mars Attacks



Si se desea hacer video juegos para Ganar dinero lo del tiempo si sera un gran problema. Pero si Tú al igual que Yo, estas en esto por aprender, el tiempo que demore solo dependerá de cuantas ganas le pongas y aun así, mientras mas tiempo te tome mas tiempo sera el placer de explorar

Hace unos años atrás hubo un juego llamado **ANOTHER WORLD** (buscalo en youtube) todo un juego de lo mas adictivo y con una calidad revolucionaria para su época, historia, gráficos jugabilidad, y sorpresa al ver los créditos solo una persona **Erick Chachi**, si el pudo hacerlo quien dice que nosotros no podamos, animo y a seguir adelante.

Obviamente Marz Tiene mucha razón ,pero sera cosa nuestra hacer que esa verdad no lo sea para nosotros, si estamos aquí es porque queremos hacer las cosas en 3D, y según las ganas que le pongamos lograremos el objetivo de Iniciamos en el 3D sin haber pasado por el 2D



Que engine uso?

2

1.- Que es un ENGINE?

Engine: Se usa en el lenguaje de los videojuegos para definir el tipo de entorno grafico de un juego.

<http://es.geocities.com/sixerx/diccionarioxixerx.htm>

Game Engine o Motor de Juego hace referencia a una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la representación del juego.

La analogía con el motor de un automóvil es ilustrativa: el motor debajo del capot no es visible pero le da la funcionalidad al automóvil que es la de transportar. La misma analogía permite explicar algunos de los aspectos que generalmente maneja un motor de juego: las texturas y los modelos 3D serian la carrocería, pintura e interiores.

Del mismo modo en que carrocería, pintura y exteriores no andan sin un motor, el arte y los guiones del juego no funcionan sin un motor de juego. Un ejemplo de motor de juego seria el motor grafico del juego Doom

Http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_juego

Esta Claro?

Claro!

Aun no lo tengo realmente claro, es decir que podemos hacer nuestros juegos usando esos motores... Como se hace, como puedo usar el motor de Doom3 para hacer mis videojuegos.....

El día que lo sepa seguro que lo grito a los cuatro vientos, si tú lo sabes por favor escríbeme diciendome lo .



Que usaremos

Este Engine (como es llamado en su pagina oficial), es sencillo de usar y incluso puede servir de base para programar en C++, nosotros usaremos este lenguaje de programación por ser fácil y permitir resultados 3D desde los primeros ejercicios.

Este programa en definitiva es el mejor modelador 3d masivo, más orientado a videojuegos, con el que se han hecho enteramente juegos como la saga Tomb Raider y la saga Splinter Cell, y la mayoría de los juegos de Ubisoft. Incluido el magnifico Crysis y FarCry. Con él también se crearon películas enteras de animación como ToyStory, Los Increíbles, Buscando a los Robinson, y parte de FinalFantasy.

Http://es.wikipedia.org/wiki/3D_Studio_Max



ACTIVIDAD 1

Rodando una estrella

Objetivo: Controlar las cámaras y objetos utilizando las teclas del cursor

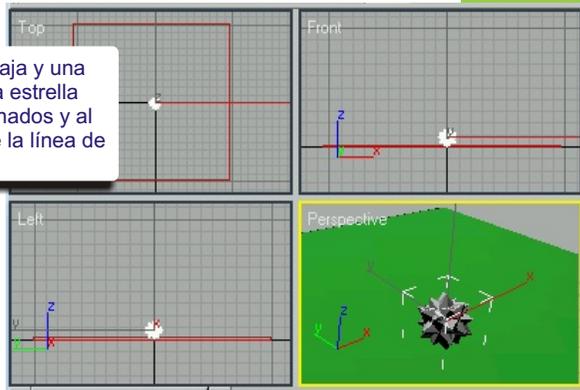
Escenario: Un campo verde

Actor: Una estrella

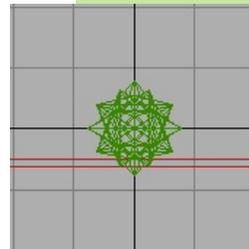
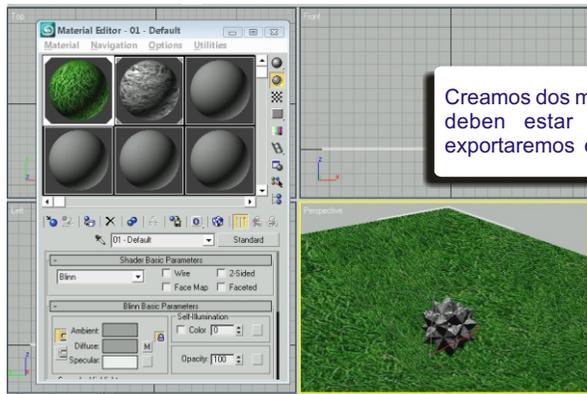
Dinámica: cuando pulsemos la tecla de cursor, la estrella empezara a girar desplazándose hacia adelante, al pulsar las teclas izquierda o derecha la estrella girara. en un primer momento nosotros veremos esto con una cámara estática situada de tal manera que nos permita ver todo el campo verde, y los movimientos que en el hagamos con la estrella

A. Creando el Escenario

En 3DS max creamos una caja y una estrella, luego ubicamos a la estrella en centro de los ejes coordenados y al plano un poco mas abajo de la línea de la superficie.



Creamos dos materiales, no olvidar que las imágenes deben estar guardadas en la carpeta donde exportaremos el escenario y crearemos el juego



▲ Asegura te tener a la estrella en el mismo origen de coordenadas.

Luego exportas objeto por objeto (file>Exported Selected). El Box como **piso.3ds** y la estrella como **estrella.3ds**

En la misma carpeta donde están las texturas que sera la misma donde guardaremos el programa y crearemos el ejecutable.

B. El Programa: Camara estática

La ventana 3D

Graphics3D 640,480,16,2

Graphics3D crea una ventana de las dimensiones indicadas (640x480), con una profundidad de color de 16 bits, el ultimo parámetro 2 indica en modo ventana.

Cargar y crear los objetos

Piso=LoadMesh("piso.3ds")
Estrella=LoadMesh("estrella.3ds")

Camara=CreateCamera()
Light=CreateLight()

LoadMesh, nos permite cargar un objeto en este caso un objeto 3ds, los resultados son guardados en sus alias Piso y Estrella

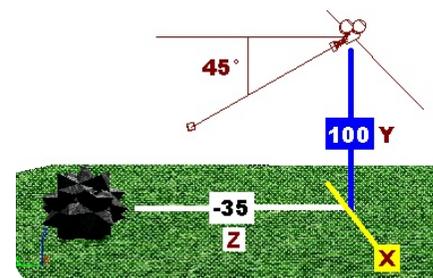
CreateCamera y Createlight crean la cámara y una luz.

Posicionando la camara

PositionEntity camara,0,100,-35
TurnEntity camara,45,0,0

PositionEntity mueve la camara:
0 en X0 hacia los costados
100 en Y100 arriba
-35 en Z 35 atraz(-35)

TurnEntity Gira la camara en el eje X 45° ocasionado un efecto de agachar la camara



Graphics3D 640,480,16,2

piso=LoadMesh("piso.3ds")
estrella=LoadMesh("estrella.3ds")

camara=CreateCamera()
light=CreateLight()

PositionEntity camara,0,100,-35
TurnEntity camara,45,0,0

While Not KeyHit(1)

If KeyDown(200) Then
MoveEntity estrella,0,0,0.5
RotateMesh estrella,5,0,0
EndIf

If KeyDown(208) Then
MoveEntity estrella,0,0,-0.5
RotateMesh estrella,-5,0,0
EndIf

If KeyDown(203) Then
TurnEntity estrella,0,1,0
EndIf

If KeyDown(205) Then
TurnEntity estrella,0,-1,0
EndIf

UpdateWorld
RenderWorld
Flip

Wend

End

Actualiza y volcado del contenido a pantalla

Moviendo la Estrella