

CURSO DE INTRODUCCIÓN A PAPERVISION 3D

Objetivos

Conocer las características que definen un motor 3D para ActionScript
Conocer la filosofía de trabajo con Papervision 3D
Aprender las bases de trabajo para crear un interfaz 3D funcional y atractivo.

A quien está destinado

Analistas, Programadores y Diseñadores Web con conocimientos previos de Flex que quieran hacer interfaces de presentación de datos avanzados con Flex
Conocimientos previos
Es necesario poseer conocimientos básicos de Flex y AS3

Conocimientos previos

Se recomienda tener conocimientos previos de AS3 y programación orientada a objetos

Contenidos

Introducción

Comparación de frameworks 3D.
Presentación de las funcionalidades de PV3D
Algunos conceptos básicos de 3D

Configuración básica de PV3D

Presentación de los actores necesarios para un mundo 3D
Hello 3D world sin BasicView
Hello 3D world con BasicView

Animaciones

Animaciones básicas
Animaciones complejas
Animaciones interactivas
Librerías externas para animar: Tweeners

Cameras

Debug Camera
Target Camera
Free Camera
Moviendo la cámara
Entendiendo las propiedades de la cámara

Primitivas

Esfera
Cono
Cubo
Plano
Cilíndrico

Líneas

Materiales

WireframeMaterial
ColorMaterial
BitmapMaterial
MovieMaterial

Iluminación

CellShader
FlatShader
GouraudShader
PhongShader

Importación desde aplicaciones 3D

Collada y DAE