



FECHA/ DATA	DISEÑO CON BLENDER (16h-18)	PROGRAMACIÓN CON UNITY 3D ( 18-20)
1 DE OCTUBRE URRIAK 1	Arte en videojuegos ¿Qué es Blender? - Introducción a la interfaz de Blender  Artea bideojokoetan, zer da Blender? Programara sarrera	¿Qué es Unity? Introducción a la interfaz de Unity e identificación de los elementos de la interfaz  Zer da Unity? Programara sarrera eta elementuen identifikazioa
8 DE OCTUBRE URRIAK 8	Identificación de los elementos de la interfaz  Programako elementuen identifikazioa	Creación de objetos de juego y manejo de los mismos. Texturas y materiales Montaje de una escena en Unity y preparación del entorno de las HTC Vive  Jokuetako objektuen sorrera eta erabilera, materialak eta ehundurak. Eszena bateko muntaia Unity 3Dn eta HTC Vive ingurunearen prestakuntza
15 DE OCTUBRE URRIAK 15	Presentación de ejercicio del curso Modelado de pieza  Piezaren modelaketa ikastaroko ariketen aurkezpena	Exportación de escenas para probarlas en HTC Vive  HTC Viven probatzeko eszenak esportatzea
22 DE OCTUBRE URRIAK 22	Asignación de roles y tareas Modelado principal Sacar los mapas de UV's de los objetos creados  Sortutako objektuen mapak ateratzea eta modelaketa nagusirako betebeharrak eta lanak banatzea	Programación en C#, funciones y variables y condicionales. Programación de un objeto oscilante e Implementación de variaciones de objetos oscilantes  C# programatzea, funtzioak, aldakorrak eta baldintzagarriak. Objektu mugikor baten programazioa eta objektu mugikorren aldakorren txertaketa.
29 DE OCTUBRE URRIAK 29	Pintar UVs (Animación)  UVak margotzea (Animazioa)	Detección de colisiones con los obstáculos. Reinicio y cambio de niveles Implementación de colisiones en los niveles  Oztopoen aurkako talkak atzematea. Mailak berriro hastea eta aldatzea. Maila ezberdinetan talkak txertatzea.
5 NOVIEMBRE AZAROAK 5	Implementar en Unity  Unityn txertatzea	Maquina lanzadora de Tornillo, teoría y práctica- Música y sonido Integración del trabajo realizado en Arte y Diseño con Programación  Torlojuak jaurtitzeko makina, teoria eta praktika, musika eta soinua. Artean eta diseinuan egindako lana programazioan sartzea.
12 NOVIEMBRE AZAROAK 12	<b>Integración de las HTC Vive</b>  <b>HTC Vive txertatzea</b>	<b>Integración de las HTC Vive</b>  <b>HTC Vive txertatzea</b>
19 NOVIEMBRE AZAROAK 19	<b>Integración de las HTC Vive</b>  <b>HTC Vive txertatzea</b>	<b>Integración de las HTC Vive</b>  <b>HTC Vive txertatzea</b>