

3d GameStudio

Escrito por

Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24

Preço R\$ 129.00 [Compre aqui](#)

São 26 gigabytes em 7 dvd`s com 101 videoaulas.

- [Clique aqui para ver o cronograma das aulas](#)
- [Clique aqui para ver as imagens deste curso](#)
- [Clique aqui para ver algumas videoaulas demonstrativas deste curso \(são as que estão no youtube, por isso a qualidade não é boa, fica embaçado, as originais são 100% nítidas e ainda acompanham os fontes\)](#)

ABAIXO VEJA O CRONOGRAMA DESTE CURSO

aula 3514 3d GameStudio - Apresentando o curso de 3dgamestudio
aula 3514 3d GameStudio - Baixando e instalando o 3dgamestudio
aula 3515 3d GameStudio - Introducao ao 3dgamestudio
aula 3516 3d GameStudio - Conhecendo a interface e manipulando um objeto cubo
aula 3517 3d GameStudio - Criando o primeiro exemplo
aula 3518 3d GameStudio - Criando um cenario tipo cubo no braço
aula 3519 3d GameStudio - Finalizando cenario tipo cubo no braço
aula 3520 3d GameStudio - Aplicando Texturas ao Cenario standard_wad
aula 3521 3d GameStudio - Usando Hollow Cube e Criando a propria textura
aula 3522 3d GameStudio - Ajustando Textura com a propriedade SURFACE
aula 3524 3d GameStudio- novas texturas e gravando standard_wad
aula 3525 3d GameStudio- mais propriedades e texture lock
aula 3526 3d GameStudio - Criando portas e janelas CSG Subtract
aula 3527 3d GameStudio - Luz do Sol Map Properties Sun Ambient Elevation Azimuth
aula 3528 3d GameStudio - Mais detalhes sombra em objetos e textura surface
aula 3529 3d GameStudio - Adicionando claridade com add Light e textura apropriada
aula 3530 3d GameStudio - Introducao a linguagem de programacao e personalizando Ceu
aula 3531 3d GameStudio - Introducao a texturas Ceu Sky baixando
aula 3532 3d GameStudio - Criando Script Resources Script Files Map Properties
aula 3533 3d GameStudio - Preferences Configurando Editor de Script SED
aula 3534 3d GameStudio - Programando C-Script Sky flags cube visible layer
aula 3535 3d GameStudio - Aplicando Diversos SkyCube via programacao C-Script
aula 3536 3d GameStudio - Mais SkyCube a5_template_project
aula 3537 3d GameStudio - Implementando Ceu SkyDome via programação

3d GameStudio

Escrito por

Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24

aula 3538 3d GameStudio - bmap panel d3d Criando uma tela de abertura
aula 3539 3d GameStudio - centralizando abertura pos_x pos_y screen_size wait
aula 3540 3d GameStudio - finalizando abertura sleep bmap_purge
aula 3541 3d GameStudio - testando e abrindo script criado anteriormente
aula 3542 3d GameStudio - Iniciando programacao no braco string function main level_load
aula 3543 3d GameStudio - programacao no braco panel path wait sleep bmap_purge visible
aula 3544 3d GameStudio - programacao no braco sky freeze_mode unico arquivo
aula 3545 3d GameStudio - include organizando programacao em varios arquivos WDL
aula 3546 3d GameStudio - lidando com a posicao da câmara
aula 3547 3d GameStudio - fireworks para importar e exptrar imagens
aula 3548 3d GameStudio - criando tela menu do jogo no fireworks e botões
aula 3549 3d GameStudio - criando no braco arquivo menu WDL
aula 3550 3d GameStudio - criando botoes iniciar sobre sair Over Up
aula 3551 3d GameStudio - inserindo button via programação
aula 3552 3d GameStudio - programando e criando funcoes para os botões
aula 3553 3d GameStudio - mouse_mode ativando mouse e executando funcao sair
aula 3554 3d GameStudio - finalizando programacao no braco Menu ON_ESC
aula 3555 3d GameStudio - Abertura de fundamento feita no photoshop
aula 3556 3d GameStudio - Instalando e usando a versao 7 do 3dgamestudio
aula 3557 3d GameStudio - Templates e testando codigos e exemplos em ambas versões
aula 3558 3d GameStudio - Inserindo Objetos Pre Fabricados
aula 3559 3d GameStudio - Finalizando objetos pre fabricados
aula 3560 3d GameStudio - MED model editor objetos animação
aula 3561 3d GameStudio - usando modelos warlock pistol cbabe outros
aula 3562 3d GameStudio - baixando modelos e usando no cenário
aula 3563 3d GameStudio - Criando o primeiro jogo Player_walk a5_template_project
aula 3564 3d GameStudio - Adicionando arma e configurando ela weap_m16 mira
aula 3565 3d GameStudio - Adicionado inimigos e configrando acoes para eles
aula 3566 3d GameStudio - Armas Weapons Action GUN skill flags Rotate Silent Bob Repeat
aula 3567 3d GameStudio - Armas Skills Ammotype Bulletspeed municao balas velocidade
aula 3568 3d GameStudio - Armas Skills Weaponnumber Firetime
aula 3569 3d GameStudio - Armas Skills Firemod efeitos
aula 3570 3d GameStudio - Armas Skills Firemod via programação
aula 3571 3d GameStudio - Criando uma arma tipo revolver via programacao script
aula 3572 3d GameStudio - Configurando e testando a arma via programacao script
aula 3573 3d GameStudio - Mais Armas Script e Modelos
aula 3574 3d GameStudio - Criando uma arma tipo metralhadora e configurando vidas
aula 3575 3d GameStudio - Usando AMMOPAC para pegar munição
aula 3576 3d GameStudio - Jogo Tiro com Shooter_Project PIBiped01 plBipedWeap00
aula 3577 3d GameStudio - Rotacionando Objetos com ent_rorate script
aula 3578 3d GameStudio - Criando entidades portas para abrir e fechar no jogo
aula 3579 3d GameStudio - Interacao com o usuario abrindo e fechando portas
aula 3580 3d GameStudio - Interacao com o usuario criando janela abrindo e fechando
aula 3581 3d GameStudio - Door skill endpos angulo force velocidade
aula 3582 3d GameStudio - Door skill script abrindo e fechando automaticamente as portas
aula 3583 3d GameStudio - SCAN scrip manual funcao de evento das entidades

3d GameStudio

Escrito por

Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24

aula 3584 3d GameStudio - C_SCAN TILT PAN vetor para posicao e angulo câmara

aula 3585 3d GameStudio - C_SCAN scrip manual para abrir porta

aula 3586 3d GameStudio - C_SCAN while my pan action portas manualmente

aula 3587 3d GameStudio - Sons ent_playsound SOUND arquivos volume

aula 3588 3d GameStudio - Criando entidade para abrir porta somente com chave

aula 3589 3d GameStudio - trigger_range enable_trigger ent_remove function e action para chave

aula 3590 3d GameStudio - msg_show funcionando liberacao abrir porta com chave

aula 3591 3d GameStudio - usando door e key do template para liberar porta com chave

aula 3592 3d GameStudio - iniciando elevadores e plataformas

aula 3593 3d GameStudio - elevadores e plataformas time My Z Action Script

aula 3594 3d GameStudio - action criado no braco para subir e descer plataforma

aula 3595 3d GameStudio - Finalizando plataforma elevador feita no braço

aula 3596 3d GameStudio - movendo plataforma para frente tras lados cima baixo

aula 3597 3d GameStudio - action elevador trigger_range keytype force

aula 3598 3d GameStudio - girando objetos via programacao script while PAN

aula 3599 3d GameStudio - implementando programacao zoom de camera ARC

aula 3600 3d GameStudio - zoom bruto e zoom suave programadas no braço

aula 3601 3d GameStudio - TGA Vidros Alpha no photoshop e importante

aula 3602 3d GameStudio - janela vidro fixo oriented passable

aula 3603 3d GameStudio - banner letreiro identificacao photoshop

aula 3604 3d GameStudio - Coloando Animacao Sprites 2d tga pcx

aula 3605 3d GameStudio - Animacao Efeito Fogo Easy Particle

aula 3606 3d GameStudio - Function e Action Script para Animacao Efeito Fogo

aula 3607 3d GameStudio - Efeito luz fogo animacao script

aula 3608 3d GameStudio - via programacao criando efeito chama do fogo

aula 3609 3d GameStudio - melhorando codigo para fogo

aula 3610 3d GameStudio - chuva efeito usando gotas

aula 3611 3d GameStudio - configurando habilidade skill atraves do DEFINE

aula 3612 3d GameStudio - entity ent_create criando entidade

aula 3613 3d GameStudio - executando musica media_loop volume

aula 3614 3d GameStudio - media_stop media_handle parando a musica a reiniciando

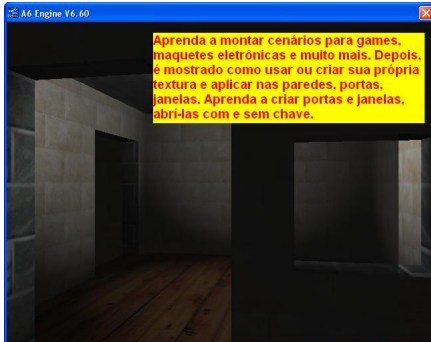
VEJA ABAIXO AS IMAGENS DESTE CURSO

- [Clique aqui para ver o cronograma das aulas](#)
- [Clique aqui para ver algumas videoaulas demonstrativas deste curso \(são as que estão no youtube, por isso a qualidade não é boa, fica embaçado, as originais são 100% nítidas e ainda acompanham os fontes\)](#)

3d GameStudio

Escrito por

Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24



3d GameStudio

Escrito por

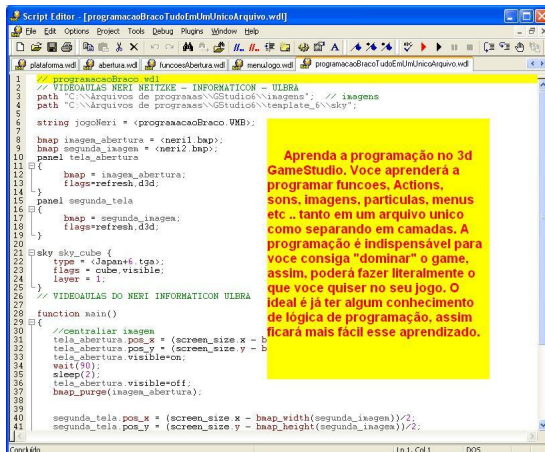
Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24



3d GameStudio

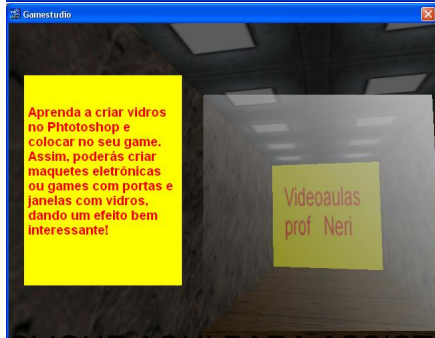
Escrito por

Dom, 16 de Outubro de 2011 13:24 - Última atualização Seg, 26 de Março de 2012 03:24



```
1 // programacaoBracoTudoEnUmArquivo.wdl
2 // VIDEOAULAS NERI WEITZKE - INFORMATICA - ULBRA
3 path C:\Arquivos de programas\3DStudio\imagens"; // imagens
4 path C:\Arquivos de programas\3DStudio\template_sky";
5
6 string jogoNeri = "programacaoBraco VRB";
7
8 bmap imagem_abertura = create(bap);
9 bmap segunda_imagem = create(bap);
10 tela_abertura
11 {
12     bmap = imagem_abertura;
13     flags=refresh,d3d;
14 }
15 panel segunda_tela
16 {
17     bmap = segunda_imagem;
18     flags=refresh,d3d;
19 }
20
21 //sky_cube {
22     type = "japan6.tga";
23     flags = cube.visible;
24     layer = 1;
25 }
26 // VIDEOAULAS DO NERI INFORMATICA ULBRA
27
28 function main()
29 {
30     //centralizar imagem
31     tela_abertura_pos_x = (screen_size.x - b
32     tela_abertura_pos_y = (screen_size.y - b
33     tela_abertura.visible-on;
34     wait(50);
35     sleep(2);
36     tela_abertura.visible-off;
37     bmap_erase(imagem_abertura);
38 }
39
40 segunda_tela_pos_x = (screen_size.x - bmap_width(segunda_imagem))/2;
41 segunda_tela_pos_y = (screen_size.y - bmap_height(segunda_imagem))/2;
```

Aprenda a programação no 3d GameStudio. Você aprenderá a programar funções, Actions, sons, imagens, partículas, menus etc .. tanto em um arquivo unico como separando em camadas. A programação é indispensável para você consiga "dominar" o game, assim, poderá fazer literalmente o que você quiser no seu jogo. O ideal é já ter algum conhecimento de lógica de programação, assim ficará mais fácil esse aprendizado.



[Preço R\\$199,900 para quem comprar nesta oferta](#) **PLIQUE AQUI PARA ASSISTIR MUITAS VIDEOAULAS GRATUITAS**