

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN 3D APLICADAS A LOS ADOLESCENTES PARA DETECTAR BULLYING, DROGADICCIÓN Y TRASTORNOS EN CENTROS EDUCATIVOS

IMAGINÁTICA 2011

(VI Jornadas Imaginática, del 8 al 11 de marzo de 2011, Sevilla)

Antonio Moisés Espínola Pérez

11 de marzo de 2011

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

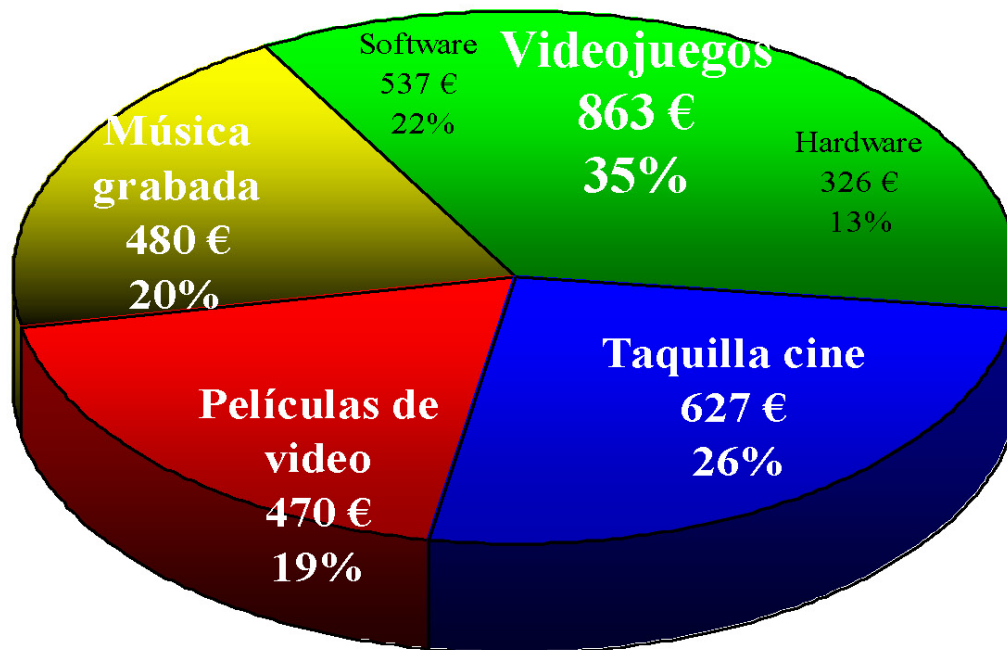
4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

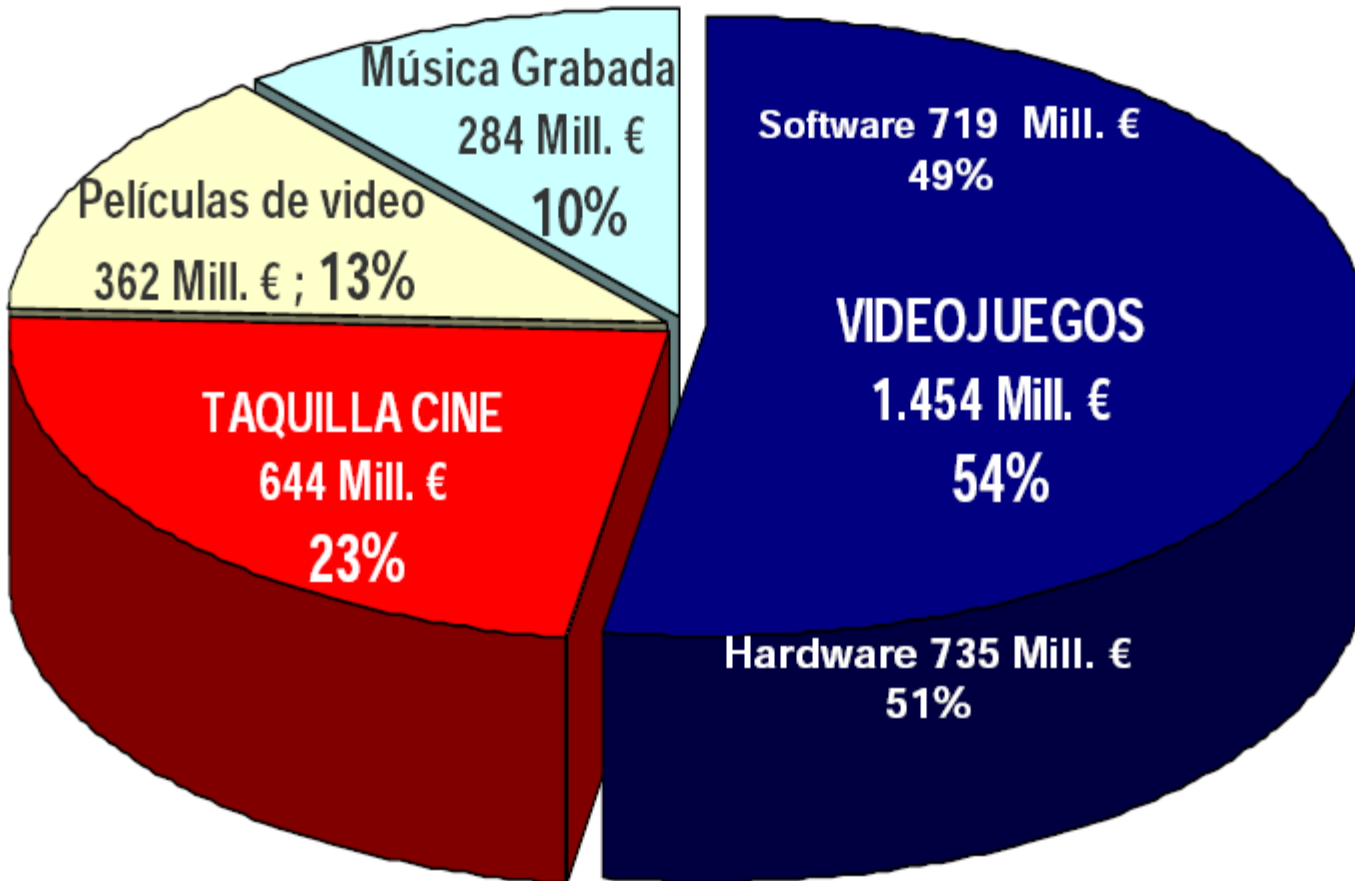
ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2005



FUENTE: M°de Cultura/aDeSe/UVE/SGAE

DATOS DE INTERÉS

ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2007



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

DATOS DE INTERÉS



DATOS DE INTERÉS

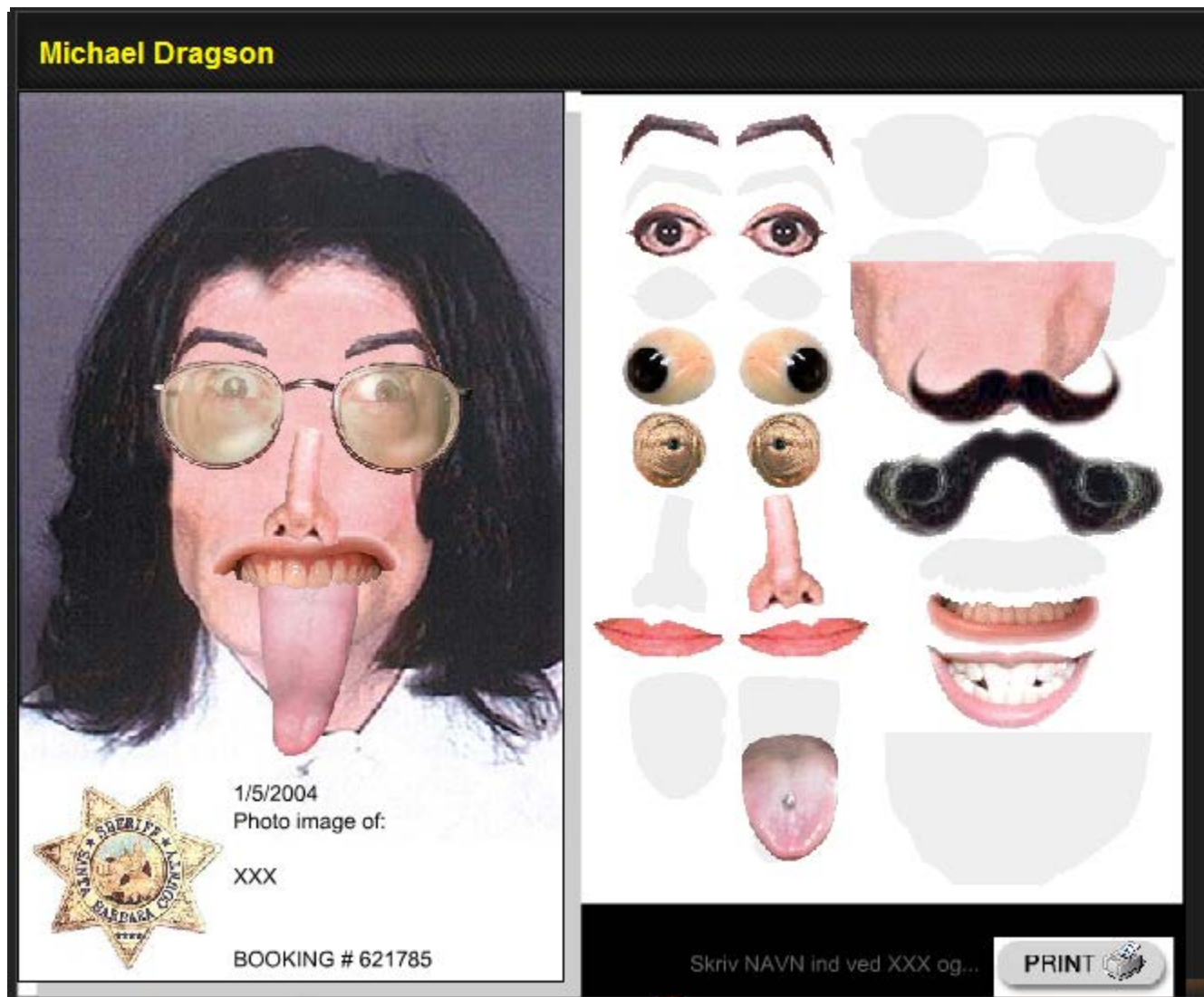




Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

MICHAEL DRAGON



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

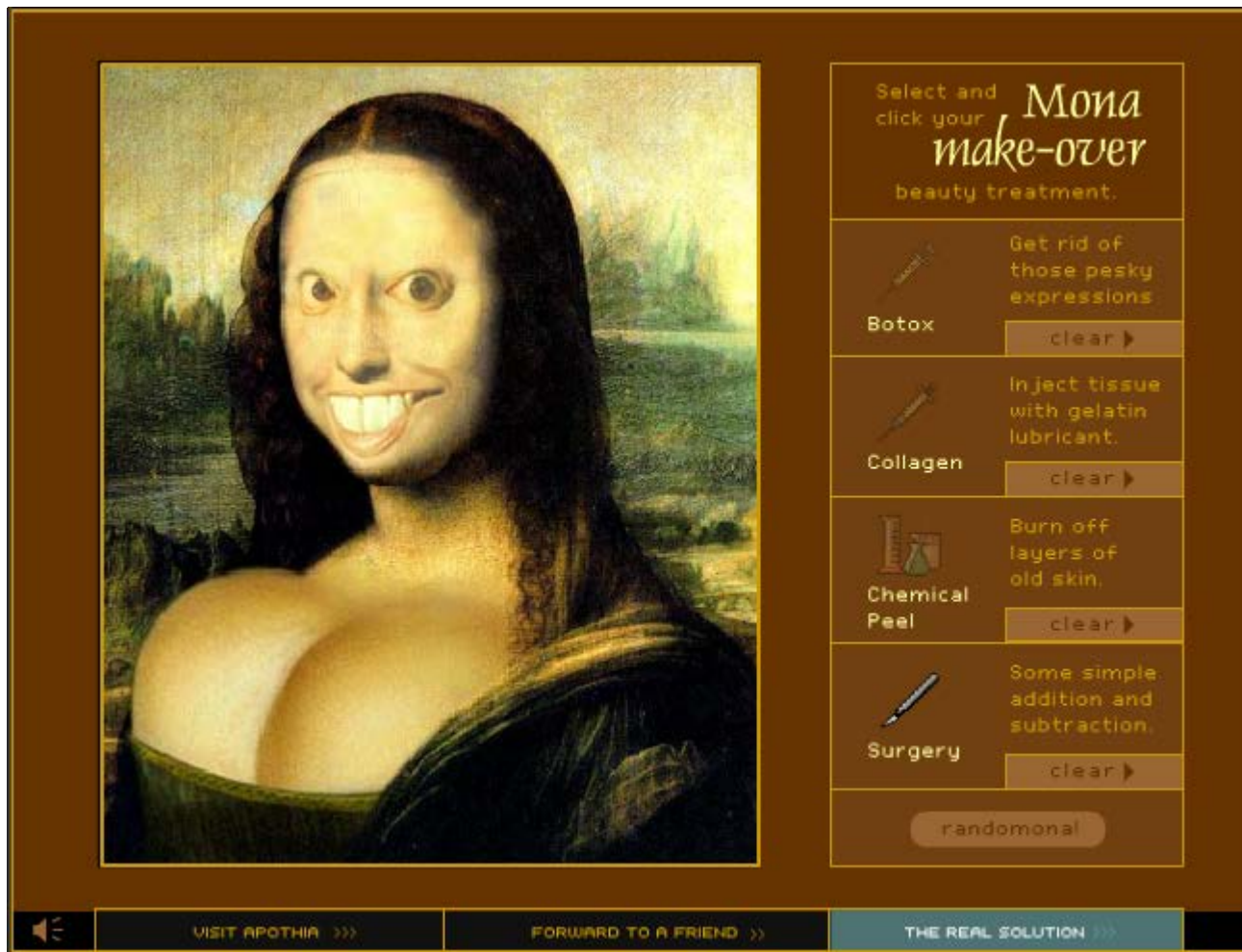
NEVERLAND RANCH



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

MONA LISA MUY MONA



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

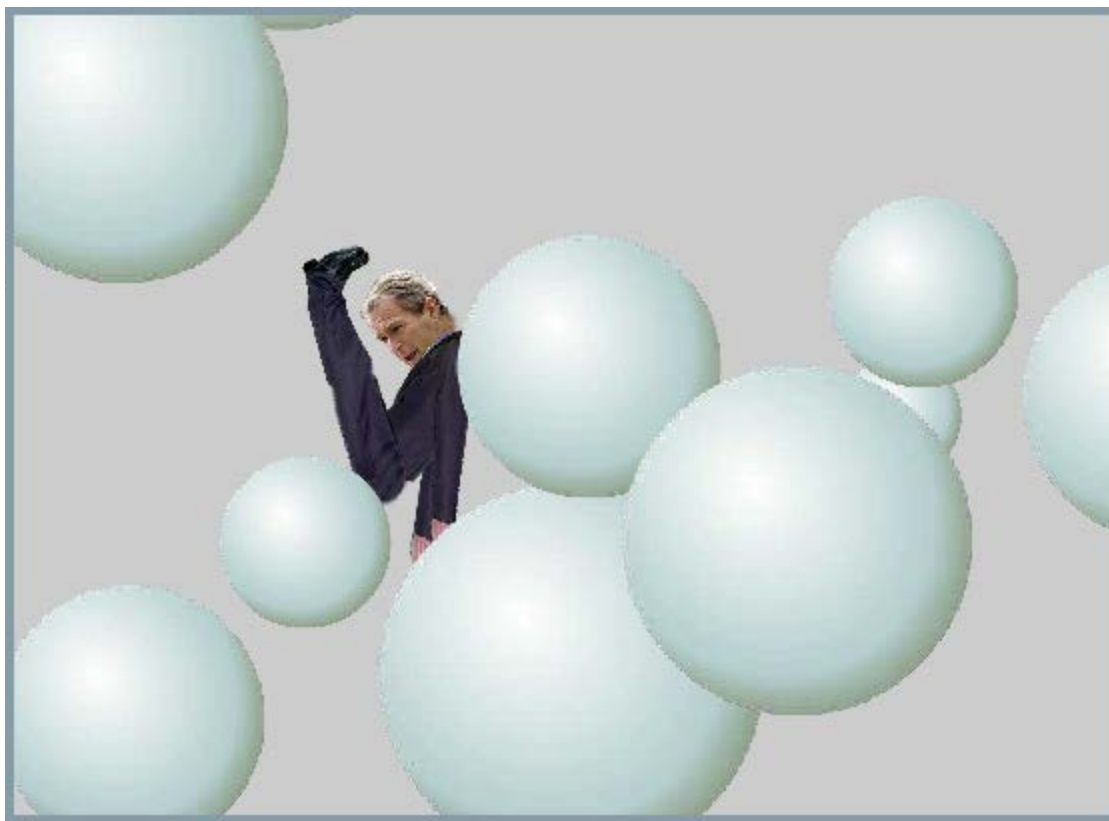
BIBLE FIGHT



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

BUSH CRASH!

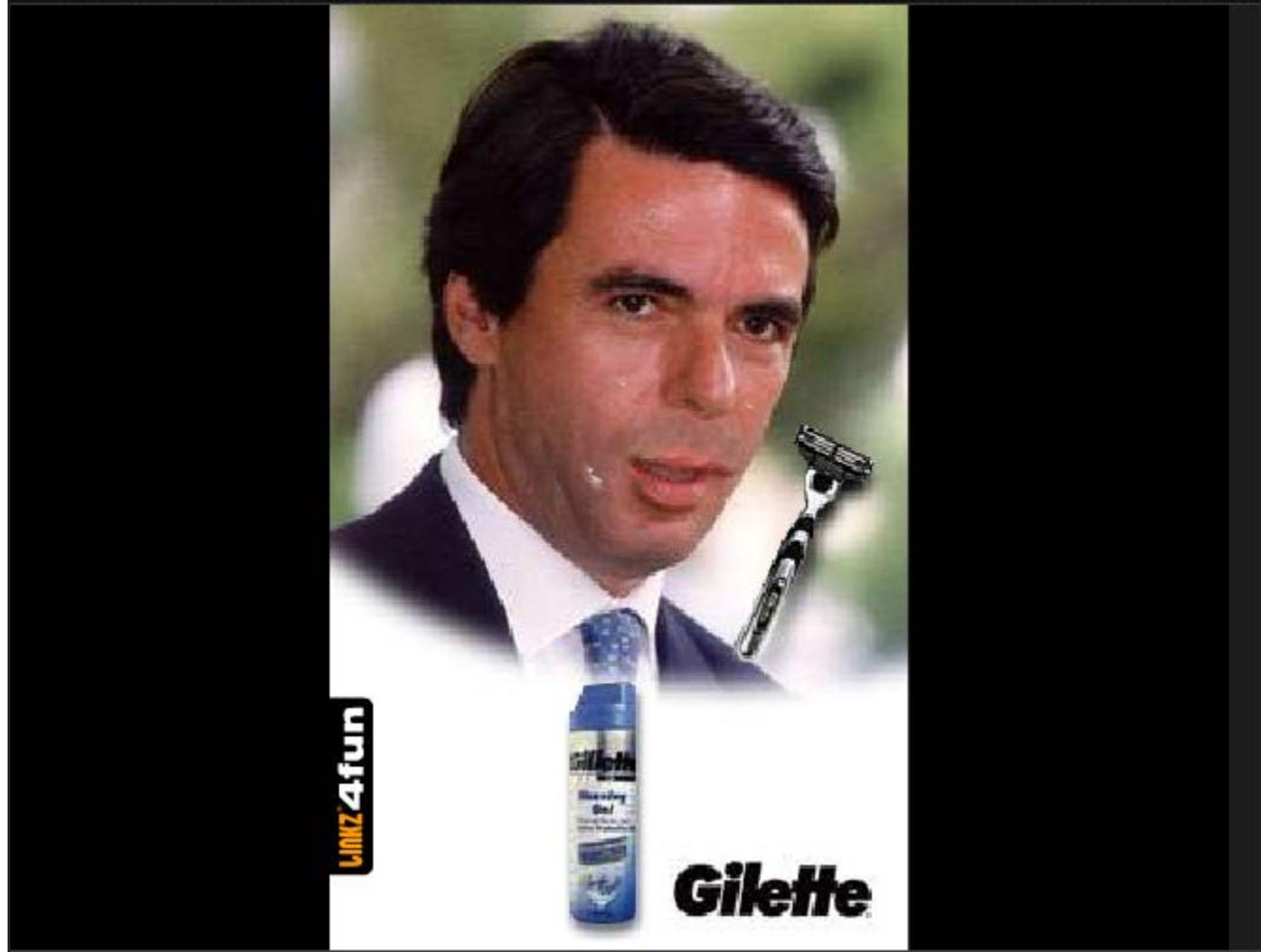


Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

AFEITAR A AZNAR

Afeita a Aznar



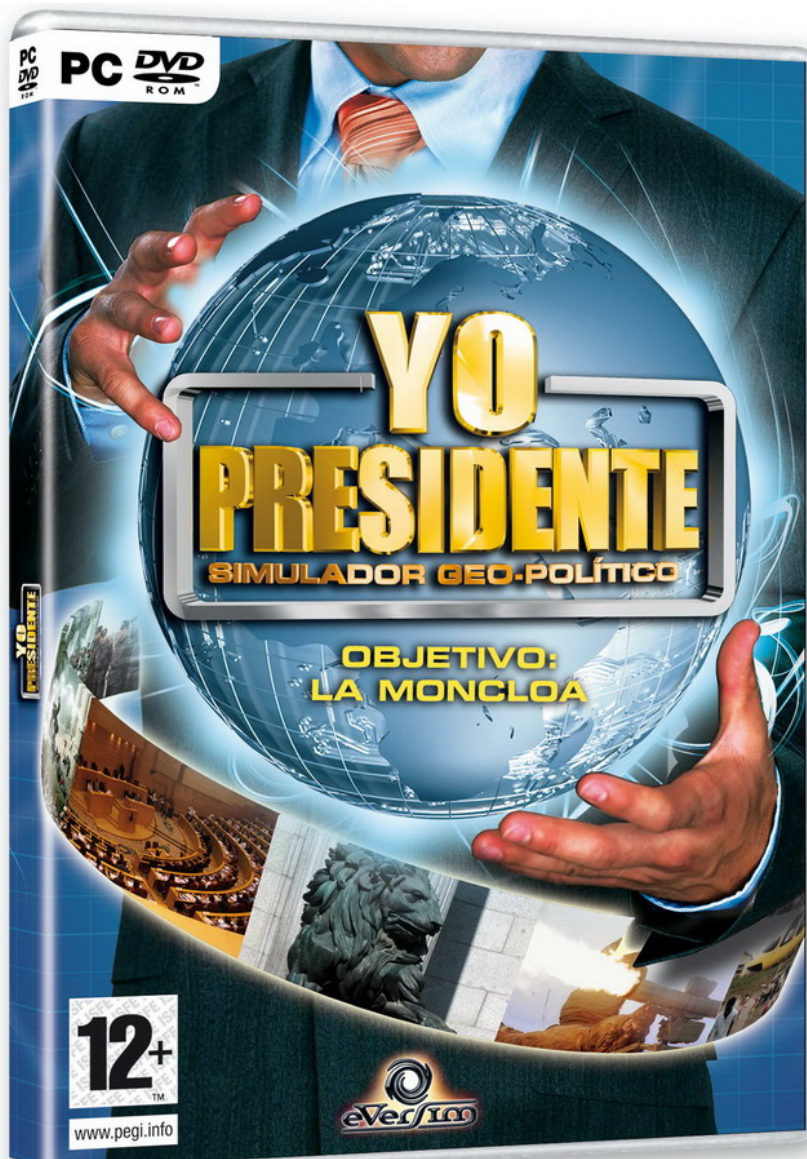
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

YO PRESIDENTE

15

VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA



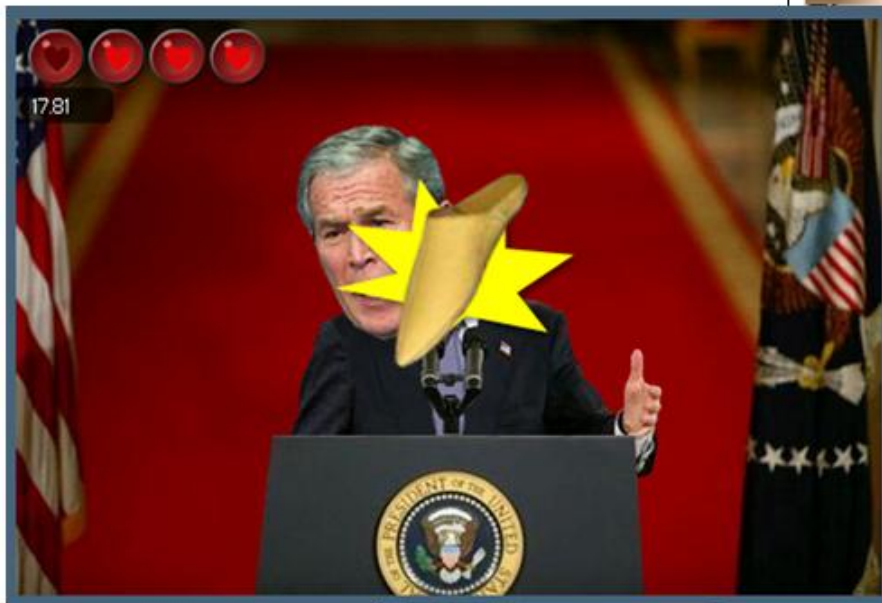
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

TIRA EL ZAPATO

16

VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA

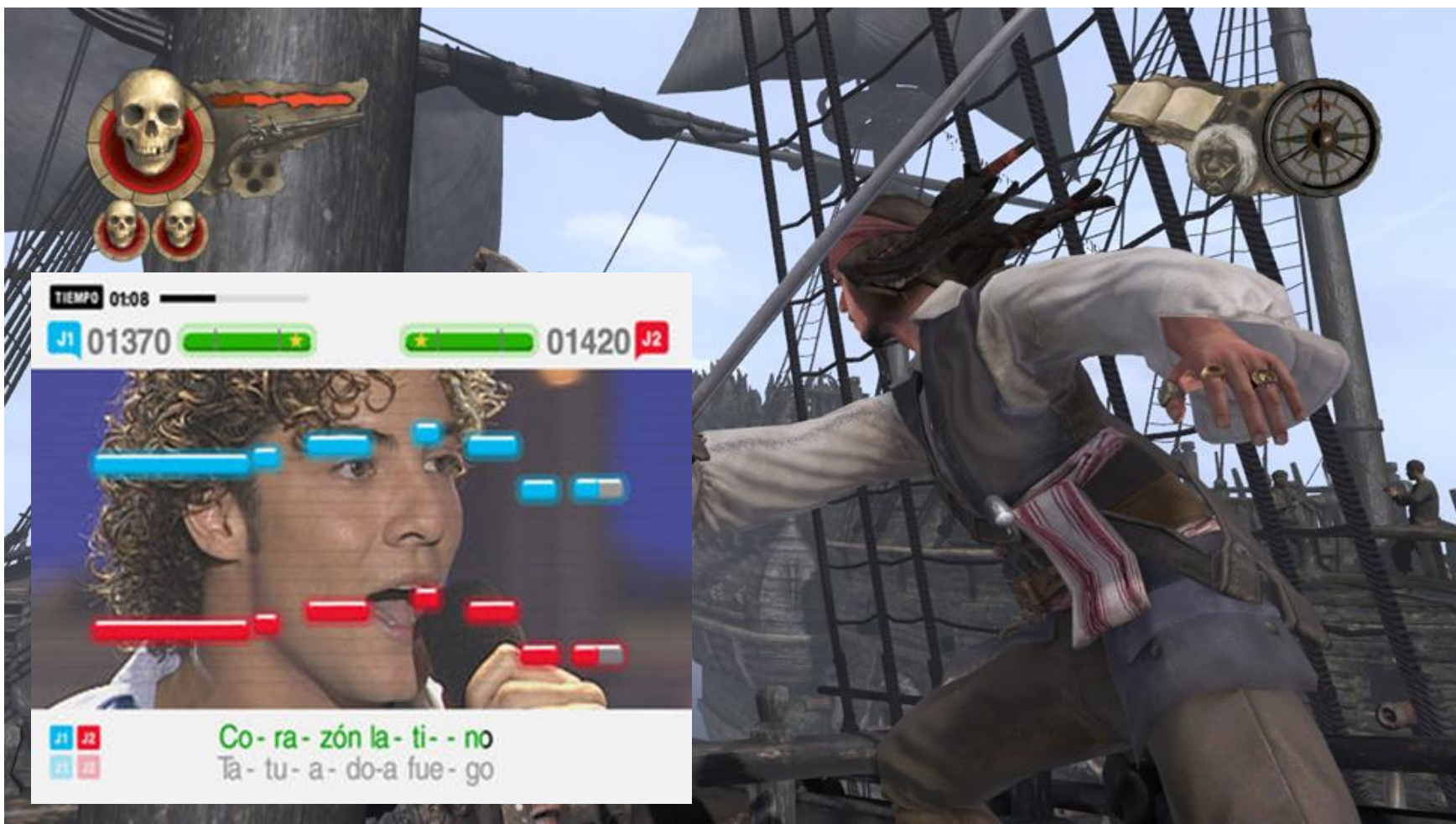


Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

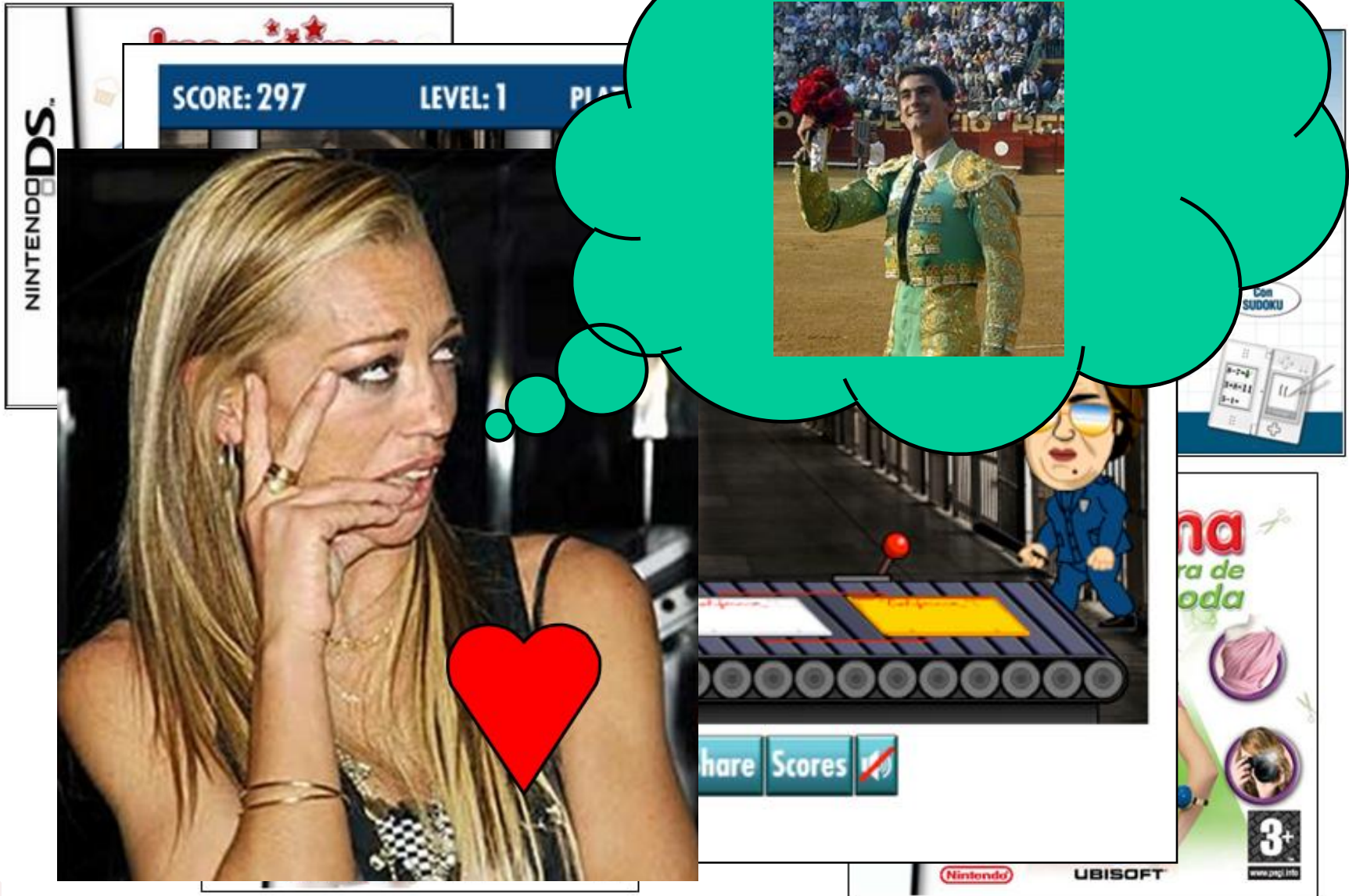
SUPER MARIO GAY





Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



[Videos 01 y 02]

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



www.hdwallpapers.eu



grand
theft
auto **IV**

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

SUMA 500 MILLONES DE DÓLARES EN UNA SEMANA

GTA IV bate a los taquillazos del cine

- El 'Retorno del Rey' facturó la mitad que GTA IV en su primera semana
- El juego ha lanzado las ventas de Xbox 360 y Playstation 3
- Videojuegos y cine son dos negocios que tienden a la colaboración

Actualizado jueves 08/05/2008 09:53 (CET)



JAVIER GONZÁLEZ

MADRID.- Un título 'superventas', una promoción masiva, y que [algo cambia en el mundo del ocio](#), han hecho que la facturación de **Grand Theft Auto IV** (GTA IV) deje a años luz los estrenos de los grandes taquillazos de Hollywood. El juego ha colocado en el mercado desde su lanzamiento unas seis millones de copias, lo que significa que **en apenas una semana ha facturado unos 500 millones de dólares** en todo el mundo.

La editora del videojuego, Rockstar, y su propietaria, Take Two, han hecho un negocio redondo. El primer día que estuvo a la venta sumó la friolera de 3,6 millones de unidades vendidas, unos 310 millones de dólares. Una cifra que supera de largo los 170 millones de otro de los últimos 'superventas' de la industria del videojuego, ['Halo 3'](#), aunque éste es un título exclusivo de la Xbox 360.

Estos datos son significativos porque **'El Retorno del Rey'** (2003), la película que cerró la trilogía de 'El Señor de los Anillos' de Peter Jackson y la segunda más taquillera de la historia (1.120 millones de dólares), ingresó 246 millones de dólares en los cinco primeros días de su exhibición en 28 países, según los datos recogidos entonces por EFE. A este dato se suma que **'Las Dos Torres'**, la segunda parte de la trilogía, ingresó 41 millones de dólares el primer día que estuvo en los cines, siete veces menos que GTA IV. Y eso que por ahora es la quinta película más taquillera con unos 926 millones de dólares recaudados en las salas.



ampliar foto

► Los primeros GTA de la saga se pueden [descargar gratis](#) desde la web de sus creadores. (Foto: Rockstar)



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

[Portada](#) > [Noticias](#)

Las ventas de Left 4 Dead aumentaron un 3000% durante el fin de semana pasado

Publicado el 23-02-2009 23:48 por [Zorjo](#)

Plataforma: [PC](#)

[17 comentarios](#)

Último comentario por [Nyek](#)

Los chicos de Valve han anunciado que durante el fin de semana pasado, las ventas del frenético **Left 4 Dead** aumentaron en un 3000%, como consecuencia directa de la rebaja del 50% aplicada al precio del título. Durante ese fin de semana, el número de usuarios activos de Steam aumentó en un 1600%, demostrando que el usuario medio responde de manera positiva a las rebajas de precio, a pesar de la piratería. No obstante, estos aumentos en las ediciones digitales de los títulos no se repitieron en sus ediciones físicas, cuyas ventas permanecieron estables. Fuente: [MCV](#).



'Street Fighter IV', vende dos millones de copias en unos días

Dani Candil | 24 de febrero de 2009

49 comentarios



Olor a fritanga, humo en el ambiente, un montón de críos y no tan críos se arremolinan alrededor de la máquina recreativa de moda, en el típico "Bar Deportes". La ocasión lo merece, Ryu se enfrenta en un combate a muerte contra el pérfido Sagat, estamos a principios de los años 90 y **'Street Fighter'** parte la pana y se proclama Rey Absoluto de todo y sobre todos

'Street Fighter IV' tenía que conseguir gustar a los viejos jugadores y al público potencialmente nuevo. Se apostó por un cambio artístico en claro homenaje al mítico 'Super Street Fighter II' y por recuperar la jugabilidad clásica. El resultado ha sido todo un éxito como así confirman los **dos millones de copias vendidas** desde su salida, hace tan sólo unos días.

AMERICA'S ARMY PC

El videojuego del Ejército de EEUU bate récords con casi 10 millones de usuarios

17:59 ☆☆☆☆☆



Un videojuego que el Ejército de Estados Unidos usa para la instrucción de sus soldados ha cosechado cinco récords Guinness y ha reclutado a casi diez millones de "soldados virtuales", informó hoy el servicio de noticias del cuerpo.

EFE El videojuego "America's Army PC", que permite que los usuarios exploren la experiencia castrense, recibió a principios de febrero cinco distinciones de la edición especial para juegos del Libro Guinness de los Récords 2009, que se publica desde 1955 en más de 100 países y en 25 idiomas.



El juego del Ejército de Estados Unidos recibió la distinción como "el mayor ejército virtual" cuando registró a su "soldado virtual" número ocho millones en enero de 2007, cuando había en el ejército de tierra real unos 519.500 militares.

"Esto hace el ejército virtual 15 veces mayor que el real", indicó el artículo. "Hoy el juego tiene más de 9,7 millones de usuarios", según el servicio de noticias.

También obtuvo el récord como "el videojuego de guerra más descargado". Según los cálculos oficiales America's Army en sus diversas versiones ha sido descargado para su uso más de 42,6 millones de veces, de las de 2,4 millones correspondieron a su versión más reciente en el periodo entre enero y julio de 2008.

Los videojuegos aguantan la crisis económica

Publicado por **Redacción** el 5 de Julio del 2008



En estos tiempos de recesión económica en todo el mundo, el canon digital no es lo único que sigue subiendo: el sector de los videojuegos también sigue generando cada vez más ingresos. Ya os contamos que en España y Europa la recaudación no para de crecer año tras año, y según un estudio de DFC Intelligence, las previsiones apuntan a que videojuegos y videoconsolas **moverán todavía más dinero durante 2008 a lo largo y ancho del planeta.**

Concretamente, unos **36.348 millones de euros de aquí a que acabe el año**. Según David Cole, analista de DFC, esto se debe a que los videojuegos suponen *“una forma de ocio doméstico relativamente más barata”* que el resto.

Nosotros no estamos muy de acuerdo con esta afirmación, teniendo en cuenta que, por ejemplo, los últimos lanzamientos de PlayStation 3 y Xbox 360 rondan los 60 euros de precio. Y esto es de todo menos barato.

¿No será que, por el momento, piratear videojuegos es un poco más difícil que hacer lo mismo con una película o un disco de música?



EL MERCADO DEL ENTRETENIMIENTO DIGITAL SIGUE CRECIENDO

Los videojuegos 'pasan' de la crisis

- Este año es crucial la campaña de Navidad, que supone un 40% de las ventas del sector

Actualizado jueves 02/10/2008 13:21 (CET)



PABLO ROMERO

MADRID.- "Nadie es inmune a la crisis", ha dicho el presidente ejecutivo de Microsoft, **Steve Ballmer**, esta misma semana en Noruega. ¿Nadie? El pujante sector de los videojuegos exhibe músculo frente a los vaivenes de la economía mundial.

Los últimos datos lo confirman. La distribuidora británica [Game Group](#), que cuenta con 1.200 tiendas por todo el mundo, ha anunciado un **récord en sus beneficios** del primer semestre de este año, hasta los 36,4 millones de libras (45,8 millones de euros) antes de impuestos, con un aumento de las ventas del 54,1%, hasta los 743,4 millones de libras (936,7 millones de euros).

Según la [BBC](#), los formatos como Playstation 3 y Xbox 360, así como juegos como Mario Kart para Wii, ayudaron a impulsar los resultados de esta compañía. Además, juegos con 'tirón' como Tomb Raider, Grand Theft Auto y Wii Fit también han contribuido a estos datos. Y eso que la temporada de Navidad aún no ha comenzado.

En declaraciones al diario ['The Guardian'](#), el presidente de Game Group, **Peter Lewis**, apuntó que los videojuegos "proveen a las familias de un entretenimiento más asequible que otras actividades".



▲ Imagen de la última Games Convention Asia 2008 en Singapur. (Foto: AFP)

Un videojuego desafía a los internautas a salvar la economía estadounidense

- Deben decidir cómo utilizar un presupuesto de 1.000 millones
- Su astucia permitirá que la economía prospere o caiga en un colapso total



RTVE.es/AGENCIAS WASHINGTON 24.02.2009

Un nuevo videojuego desafía a los usuarios a salvar la economía de los EE.UU. de un colapso económico total.

Los jugadores cuentan con un **presupuesto de 1.000 millones** de dólares virtuales (unos 787 millones de euros), que deberán usar con astucia para rescatar a los propietarios de las viviendas ante un embargo y, a su vez, castigar o recompensar a los dueños.

En este juego, llamado *Trillion Dollar Bailout* (plan de rescate del trillón de dólares) y diseñado por AddictingGames.com, van apareciendo simultáneamente sobre los rascacielos de Nueva York pequeños propietarios y empresarios pidiendo

'Trillion Dollar Bailout' es el nuevo videojuego que te permite salvar la economía estadounidense con bolsas llenas de dinero y bofetadas

Addictinggames.com

ayudas estatales.

El jugador debe decidir si les da una **bolsa llena de dinero** o les envía a paseo dándoles una **bofetada**. El objetivo: Castigar a los codiciosos y ayudar a los honestos.

Las acciones del jugador se transcriben en una tabla que determina **si la economía prospera o se hunde**.

miércoles 21 de enero de 2009

Obama adicto a la Nintendo Wii



Aunque no se ha declarado un jugador habitual de videojuegos -Más aún, sí confesó que hacía mucho que no los usaba-, Obama sí que atiende al gusto de sus hijas por este tipo de ocio y ambas son unas fans de la consolas de Nintendo

Malia, de 10 años, y Sasha, de 7, tienen dos consolas portátiles Nintendo DS, una para cada una. Pero como suele ser habitual, las pequeñas Obama también querían una consola de sobremesa y la elegida estas navidades no fue otra que la máquina de moda: la Wii, también de Nintendo, que su padre les regaló. Y la Wii, por supuesto, se mudará al nuevo hogar de la familia, que no podría ser más insigne. Según recogió Otr/press de Kotaku, el presidente instalará la Wii en el salón familiar, ubicado en la segunda planta de la Casa Blanca.

La popular Wii de Nintendo, con su limitada capacidad técnica aunque novedoso concepto de control, ha conseguido que millones de personas se levanten del sofá, y que neófitos -o aquellos que los tenían olvidados- se acerquen a los videojuegos. Incluso trascendió que la mismísima Reina Isabel II de Inglaterra posee una Wii.

Un estudio afirma que las películas y los videojuegos violentos provocan insensibilidad ante el sufrimiento ajeno

(EUROPA PRESS) 23/02/2009

Las películas y los videojuegos con contenidos violentos hacen que las personas se tornen insensibles al dolor y el sufrimiento ajeno, según afirman las conclusiones de un estudio realizado por las universidades de Iowa y Michigan (EEUU) que se publicará el próximo mes de marzo en la revista 'Psychological Science'.

En trabajos anteriores los autores del estudio demostraron que la exposición a la violencia en películas y videojuegos causa una pérdida de sensibilización psicológica -descenso del ritmo cardíaco y de la secreción sudorípara- cuando después se presencian escenas de violencia real. Pero la presente investigación demuestra además que la violencia en los medios también afecta a la ayuda que se ofrece a una persona herida.

"Las personas expuestas a la violencia en los medios están menos inclinadas a ayudar a otras en momentos de necesidad porque están 'cómodamente anestesiadas' al dolor y el sufrimiento de otros, como dice la canción de Pink Floyd", afirmó uno de los coordinadores del estudio, el profesor Brad Bushman.

En un primer grupo, 320 estudiantes universitarios usaron durante aproximadamente 20 minutos un videojuego violento y otro no violento. Pocos minutos después escucharon una pelea escenificada en la cual la "víctima" sufrió un esguince de tobillo y gemía de dolor. Las personas que habían jugado con el juego violento tardaron "bastante" más tiempo en ayudar a la víctima que las que habían probado con un juego no violento, 73 segundos frente a 16 segundos de tiempo de reacción.

Asimismo, las personas que habían "echado una partida" con un videojuego violento mostraron menos probabilidades de darse cuenta y de informar sobre la pelea, e incluso las que informaron del incidente opinaron que era "menos grave" que las personas que habían jugado con un videojuego no violento.

En el segundo grupo, 162 espectadores adultos se vieron sometidos a un visionado de películas con contenidos violentos o sin ellos. Los investigadores escenificaron una situación de urgencia fuera del teatro en la cual una joven con un tobillo vendado y muletas "accidentalmente" dejaba caer las muletas y hacía esfuerzos para recuperarlas.

Los investigadores cronometraron el tiempo que tardaban los espectadores de las película en acudir a recoger las muletas y ayudar al afecto. El resultado fue que el 26 por ciento de los participantes que acababan de ver una película violenta tardaron más tiempo en acudir a ayudar que las personas que acababan de ver una película no violenta.

Los fisioterapeutas advierten de posibles lesiones por el uso indebido de la Wii

Los facultativos recuerdan que el calentamiento previo, incluyendo estiramientos musculares, evitaría la aparición de dolencias musculares.

Redacción Digital | 21/1/2009 | Actualizada a las 18:09 h

Valoración  (44 votos)



Los fisioterapeutas advierten que el uso indebido de la consola Wii puede provocar lesiones similares a las derivadas de deportes como el golf, el tenis, el boxeo o los bolos. Según los expertos en fisioterapia, la situación virtual puede ser tan real que en ocasiones llega a provocar un stress físico originado por un esfuerzo intenso continuado, con consecuencias similares a las que podrían sufrir quienes practicasen deporte al aire libre.

Por su parte, el secretario general del Colegio de Fisioterapeutas de la Comunidad de Madrid, José Santos, advierte a los usuarios que un uso prolongado de este tipo de videojuegos **puede provocar lesiones como contracturas musculares**, esguinces de tobillo, hematomas por caídas y otras. Además, añade que este tipo de ocio es «especialmente peligroso para personas que tengan antecedentes de lesiones cardíacas». Por ello, aconseja tomar una serie de precauciones a los aficionados a este tipo de entretenimiento.

A la cárcel tras matar a su marido virtual

vie oct 24 10:01 por Jorge Mediavilla

Una mujer japonesa de 43 años ha sido detenida por matar a un personaje digital con el que se había casado y que le había pedido el divorcio sin previo aviso. La policía arrestó a la mujer porque sospecha que accedió a la cuenta de su marido virtual de forma ilegal y asesinó al personaje en el popular videojuego "Maple Story".

Afortunadamente, la mujer no realizó ningún acto delictivo en el mundo real y explicó en comisaría que recibir el divorcio en el juego de rol sin ningún aviso previo le puso tan furiosa que decidió vengarse.

Las acciones de la mujer japonesa se entienden sabiendo que "Maple Story" es un juego basado en imágenes digitales de uno mismo llamados avatares que entablan relaciones, forman parte de actividades sociales y luchan contra monstruos y otros obstáculos. En el videojuego se pueden formar fuertes vínculos afectivos que no son virtuales y que explicarían el enfado y el "hacking" de la despechada protagonista de esta historia, que podría hacer frente a una condena de 5 años de prisión o una multa de 5.000 dólares.

El desafortunado marido que murió en el mundo virtual, un oficinista de 33 años, rápidamente hizo saber que su amado avatar había fallecido y la policía tomó cartas en el asunto. Finalmente detuvieron a la mujer a casi mil kilómetros de su localidad. Fue encontrada en Sapporo, donde vive el marido asesinado en la realidad.

Cada vez se dan más casos de acciones en los mundos

Maplestory



Artículos recientes

Golpea a David Hasselhoff, estrella invitada en Pain

Alan Wake sigue vivo, y saldrá en 2009

Gears of War 2 y Fallout 3 sufren censura en varios países

Convierte tus logros y trofeos en premios reales

Wii Music convertirá tu Wii en una orquesta

Condenan a muerte a un "gamer" (jugador de videojuegos) chino

China.- Mató a un compañero de juego porque vendió un arma virtual muy poderosa. Un tribunal de Shanghai condenó a muerte a un "gamer" (jugador de videojuegos) que asesinó a otro al que acusaba de haberle robado un "arma virtual" en un juego en la red en el que ambos participaban, informó hoy la agencia oficial china Xinhua.

La pena de muerte al internauta Qiu Chengwei, de 41 años, ha sido suspendida durante dos años, lo que significa que podría conmutarse a una pena de prisión de alrededor de 15 años si el reo muestra buen comportamiento, según la sentencia del Tribunal Popular Intermedio de Shanghai.

La familia del asesinado, Zhu Caoyuan, que tenía 26 años, se ha mostrado en contra de la suspensión de la pena capital y ha señalado que recurrirá a la Fiscalía Popular de la ciudad y demandará US\$ 84.000 de compensación a Qiu.

El condenado obtuvo en el juego on line "Leyenda de Mir 3" una poderosa arma llamada "sable de dragón", con la que disponía de ventaja sobre sus rivales.

Qiu prestó el arma a Zhu, quien la vendió a otro jugador por US\$ 871, lo que despertó las iras del primero. Qiu denunció el robo a la policía, que no aceptó el caso al no tratarse de un objeto real, y tras ello, el internauta fue una noche a casa de Zhu y le apuñaló hasta la muerte cuando éste dormía, entregándose a las autoridades dos horas después, según informa la agencia EFE.

Este es el segundo caso llamativo relacionado con armas virtuales que llega a los tribunales chinos, después de que en noviembre de 2003 un joven de 23 años denunciara al proveedor de juegos en línea Arctic Ice Technology, de Pekín, porque sus armas y puntos acumulados durante meses jugando a "Luna Roja" habían sido robados.

Los avatares de **Second Life** consumen de promedio tanta electricidad como las personas reales de Brasil

El universo de realidad virtual [Second Life](#) funciona sobre una «granja» de unos 4.000 potentes servidores. En un momento dado hay entre 10.000 y 15.000 avatares activos (personas en forma de «entidades virtuales»), detrás de los cuales está el PC de cada jugador. Todos esos servidores y ordenadores personales consumen en total unos 60.000 kilowatios hora, que repartido entre todos los avatares serían unos 4,8 kWh per capita. Eso equivale a unos 1.752 kWh al año.

Comparativamente, las personas reales consumen unos 2.500 kWh por año, aunque esto varía según las regiones: en países desarrollados pueden llegar hasta 8.000 kWh, mientras que en países como Brasil una persona consume incluso menos, unos 1.800 kWh de promedio. Eso quiere decir que **los avatares de Second Life consumen tanta electricidad como las personas promedio de Brasil.**

Llamazares, de campaña por 'Second Life'

MADRID.- Gaspar Llamazares se ha convertido en el primer líder nacional político español con presencia en 'Second Life'. El avatar —así se llama a los personajes que recorren este mundo paralelo virtual— del líder de IU se llama GasparLlamazares y lleva ya varios días interactuando en esta sociedad, en la que podría cruzarse con los 'dobles' de, por ejemplo, Nicolás Sarkozy o Ségolène Royal, que también han decidido adentrarse en esta experiencia.

No es el primer político, aunque sí el primer líder de un partido político nacional, en probar esta forma de comunicación. Paloma Sáinz, candidata por el PSOE a la alcaldía de Oviedo, lleva ya semanas acudiendo a su 'sede virtual' en 'Second Life'

Ahora, cualquiera puede debatir e intercambiar opiniones 'cara a cara' también con el coordinador de Izquierda Unida con un simple doble clic. En este lugar, millones de jugadores de todo el mundo pasan sus horas libres desarrollando auténticas vidas paralelas en 3D, mientras se relacionan con otros personajes de una forma casi real.

La plataforma tecnológica del mundo paralelo de Second Life fue desarrollada en 2003 por la empresa estadounidense Linden Lab, pero la ciudad virtual -sus calles y plazas, tiendas y lugares de esparcimiento- son configurados día a día por sus habitantes, formando una sociedad virtual que cuenta hasta con su propia moneda y que puede llegar a generar incluso ingresos reales.

El lema que acompaña a Gaspar Llamazares es 'Tengo una respuesta para ti', en un claro guiño a 'Tengo una pregunta para usted', el programa de TVE al que fueron invitados el presidente del Gobierno, José Luis Rodríguez Zapatero, y el líder del PP, Mariano Rajoy, y que la cadena de televisión pública presentó como un hito en la comunicación entre ciudadanos y políticos.

Pero IU ha querido ir más allá y ha colocado a su líder en 'Second Life' para responder a todas las cuestiones que le planteen los ciudadanos y explicar las principales propuestas que desarrollará esta formación de cara a las elecciones municipales y autonómicas del próximo 27 de mayo.



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

Negocios Inmobiliarios en Second Life



Se llama Anshe Chung, y se dedica al negocio de comprar parcelas a bajo precio, construir en ellas hoteles, apartamentos o mansiones, y después vender o alquilar. Nada de esto estaría fuera de lo normal, sino fuese porque ella lo hace todo en un mundo

virtual que se llama [Second Life](#), donde las parcelas y los hoteles son completamente virtuales. Sin embargo Anshe Chung, profesora de lengua con nacionalidad china, ya ha facturado más de \$250.000 de los de verdad.

En Second Life, el espacio se divide en regiones o cuadrículas, donde puede haber tierra (parcela) o puede haber mar. Se pueden comprar parcelas para edificar por \$1675 mas una tasa mensual de \$9,95, o adquirir una reserva de parcela (trozo de mar donde todavía no hay tierra) es subastas a través de su [pagina web](#), con precio de salida \$30. Cada parcela tiene un límite máximo de objetos que puedes crear (prims), o lo que es lo mismo, una edificabilidad. Un prim es la unidad básica de construcción, y puede tener propiedades diversas como textura, tamaño, comportamiento, etc. Una casa por ejemplo puede contener unos 500 prims.

Anshe Chung, no solamente gana dinero con la especulación de suelo en Second Life, sino que también ha sido la primera [agencia inmobiliaria](#) de este mundo virtual.



LOS MANIFESTANTES LEVANTARÁN UN MONUMENTO A LAS VÍCTIMAS

El responsable de la sede virtual del PSOE oculta los intentos proetarras de reventar la concentración

La concentración frente a la sede del PSOE de Oviedo frente a **Second Life** continúa este miércoles, tres días después de su comienzo. Durante estas jornadas la tensión en esta zona del mundo virtual ha llegado a puntos muy altos, incluyendo la acción violenta de grupos proetarras. Junto al cubo de protesta por el trato dado al terrorista De Juana Chaos, han aparecido otros de mucho mayor tamaño en los que se pide su liberación. El responsable del local y vicesecretario general de las Juventudes Socialistas de Oviedo, Diego Asenjo, llama en su blog "derecha radical" a los manifestantes iniciales pero silencia la acción del entorno de ETA.

Las sedes del PSOE y PP incendiadas en Second Life

Aparecen los primeros actos de 'kale borroka' virtual en las sedes del PSOE de Oviedo y el PP de Gijón. Tras las manifestaciones que tuvieron lugar los días pasados en Second Life, hoy las sedes han aparecido ardiendo en un acto de "kale borroka" virtual. Tras los actos vandálicos que han tenido lugar los últimos días en la sede del PSOE han bloqueado la entrada a números "avatares" para intentar que los sucesos se repitan, sin embargo los gestores de ambas sede no han conseguido evitar que aparezcan incendiadas.



[Video 03]

[Videos 04 y 05]

- Michael Jackson
- U2



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

Muchas de los contenidos que transmiten los videojuegos existen en la vida real. Sepamos qué hay detrás de algunos de ellos. ¡Que no nos den gato por “ratón”!

Los textos de la columna izquierda pertenecen a los folletos oficiales de algunos videojuegos. En la columna de la derecha la realidad... (no virtual).

- “Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo [...] Hay distintas torturas [...]”
- “El Señor del Territorio sólo puede sufrir una tortura, por lo que tienes que hacer click con el botón izquierdo del ratón para seleccionar la tortura. Posteriormente escucharás con placer los agónicos gritos de sufrimiento del Señor [...]”.

Guardián de la Mazmorra

“Los métodos de tortura incluyen: estirarte el cuerpo sobre una escalera, colgarte de las muñecas, aplicarte descargas eléctricas, arrancarte las uñas, echarte ácido en los pies, introducirte una botella rota por el ano, darte latigazos durante un periodo prolongado... Todos hemos experimentado o hemos presenciado esos terribles métodos de tortura. Hay algunos que tardan años en recuperarse de sus efectos, pero a otros les quedan secuelas permanentes”.

Carta sacada a escondidas de una prisión de Siria en enero del 2000.

“a estas arpías vestidas de cuero les encanta el dolor. Adoran los gritos de los torturados y también les gusta experimentar ellas mismas un poco de dolor. Créeme, un par de turnos empleados en la cámara de la tortura puede hacer maravillas en la tasa de felicidad de una dama...”.

Guardián de la Mazmorra 2

La violencia en el hogar y la comunidad. Sabira Khan se casó en Pakistán a los 16 años con un hombre que le doblaba la edad. Su esposo le prohibió ver a su familia, pero ella, embarazada de 3 meses lo intentó. Su esposo y la madre de éste la rociaron con queroseno y le prendieron fuego. Sufrió quemaduras en el 60% de su cuerpo. Los estados son responsables de proteger a las personas, no sólo frente a la tortura y los malos tratos de sus propios agentes sino también por individuos particulares. En este caso se encuentra también la mutilación genital femenina que sufren miles de niñas y mujeres a diario.

ENFERMEDADES

Un niño, ingresado tras sufrir epilepsia por exceso de videojuegos

GENOVA.- En Génova lucía un sol maravilloso. Pero el domingo el aire primaveral no tenía encantos para Alessio, un niño de 12 años. Sólo le interesaba la luz eléctrica de la televisión y las trepidantes imágenes de la Playstation. Encerrado en casa, Alessio ponía sus cinco sentidos en superar las pruebas de Final Fantasy, su videojuego favorito, para formar parte de un mítico ejército que domina el mundo.

Alessio (su verdadero nombre es otro) estuvo jugando toda la mañana. Sólo hizo dos pausas: una, para observar cómo su madre jugaba al ordenador; la otra, para zapear en televisión.

Durante toda la mañana, sus ojos absorbieron un cóctel de imágenes, luces, fuertes sonidos...

Hasta que el guerrero de Final Fantasy cayó al suelo agitándose, con baba por la boca, presa de una crisis epiléptica.

Asustada, su madre lo llevó a la casa de socorro más cercana y, de allí, tuvo que ser transportado urgentemente al hospital pediátrico Gaslini de Génova. «Epilepsia fotosensible», sentenciaron los médicos.

Por la tarde, Alessio mejoró, pero los médicos no le darán el alta hasta dentro de unos días. Antes, sus ojos deben desintoxicarse de los videojuegos. Su única medicina: mantenerse lejos de ellos.

El pasado noviembre causó estupor el caso de un joven de Turín, de 16 años, que estaba recibiendo tratamiento psiquiátrico porque sufría una identificación total con el personaje de su videojuego preferido.

Los expertos de videojuegos son la antesala de las películas animadas

Una nueva técnica llamada **Machinima** está revolucionando la forma de realizar películas animadas. La técnica permite utilizar algunas herramientas de los videojuegos, como las proporcionadas por Quake y Unreal, para crear películas de animación en el propio PC. Esto permite a los animadores, diseñadores y entusiastas de la tecnología la creación de películas en 3D.

La técnica está siendo adoptada por los creadores y ya ha llegado a las productoras de Hollywood. La característica más importante de esta nueva técnica es que permite al usuario producir películas animadas de calidad desde su propio ordenador, a partir de juegos que pueden ser adquiridos en grandes superficies o tiendas especializadas. Esto podría originar un espectacular crecimiento del mercado de películas animadas independientes, que anteriormente resultaban difíciles y costosas de fabricar.

Una referencia a esto está en “3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima”, escrito por Paul Marino (www.machinima.org)

Influencia de los videojuegos en el trabajo

Muchas grandes compañías prohíben los juegos que vienen de fábrica en los ordenadores, porque consideran que pueden suponer una pérdida de tiempo para sus empleados. Sin embargo, potencialmente estos juegos podrían desempeñar un rol positivo en el área de trabajo, según una reciente investigación realizada por científicos de la Universidad de Utrecht, en Holanda. El estudio, que se inició el año pasado, muestra los efectos que este tipo de juegos tuvieron sobre sesenta empleados de una firma alemana de seguros en los que el equipo de científicos detectó cambios en el comportamiento y actitudes de trabajo. Los empleados fueron divididos aleatoriamente en dos grupos, uno al que se le permitió jugar a juegos durante una hora al día, y otro grupo de control al que se le negó esta posibilidad.

Los resultados indicaron que, lejos de constituir una pérdida de tiempo, los juegos contribuían a incrementar la productividad laboral y hacían sentirse mejor a las personas con relación a sus trabajos. El Profesor Goldstein, que está conduciendo la investigación, explicó que los juegos podrían utilizarse como una estrategia para romper con la rutina diaria y ayudar a la gente a trabajar de manera más eficaz, pues proporcionan al cerebro un descanso en las tareas complejas de trabajo.

Los videojuegos y la salud

El pasado mes de septiembre, en Madison Wisconsin -Estados Unidos-, más de cien asistentes analizaron durante dos días el uso de los juegos y las nuevas tecnologías en el ámbito sanitario. Este hecho ha permitido el desarrollo de más de 20 proyectos basados en el uso de tecnologías interactivas y emergentes orientados a incrementar la educación sobre la salud de la población, así como la de la práctica profesional clínica, incluyendo la prevención de enfermedades y lesiones.

Este es otro ejemplo del hecho de que ordenadores y videojuegos no han de considerarse solamente como herramientas de ocio. Existe un mercado en expansión para otro tipo de aplicaciones, no relacionadas con el ocio, entre una amplia gama de organizaciones y corporaciones. Por ejemplo, durante una conferencia celebrada con anterioridad en San José, California, el pasado marzo, se mostraron aplicaciones de “English Taxi”, creado por el Consulado Británico en Beijing, para la enseñanza y aprendizaje del chino.

Los videojuegos aumentan la relación entre personas

El Observatorio del Videojuego y de la Animación de la Facultad de Comunicación de la Universidad Europea de Madrid ha realizado un estudio sobre “La Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos”. La metodología seguida se ha basado en encuestas a través de Internet, siendo la muestra final de 3.039 cuestionarios respondidos entre el 5 Noviembre y 8 de diciembre de 2.005.

Las principales conclusiones del estudio son:

1. Los videojuegos aumentan la sociabilidad de los jugadores.
2. Un 41% de los encuestados afirma haber ampliado su círculo de amistades.
3. Los padres que juegan habitualmente comparten el videojuego con la familia un 25,74% del tiempo mientras que, en los no jugadores mayores de 35 años, se establece una relación exacta entre la práctica con el videojuego educativo y la frecuencia de juego con familiares: un 7,83.
4. Un 53,8% de los menores de 6 años juega mano a mano con amigos y familiares varias veces a la semana.

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

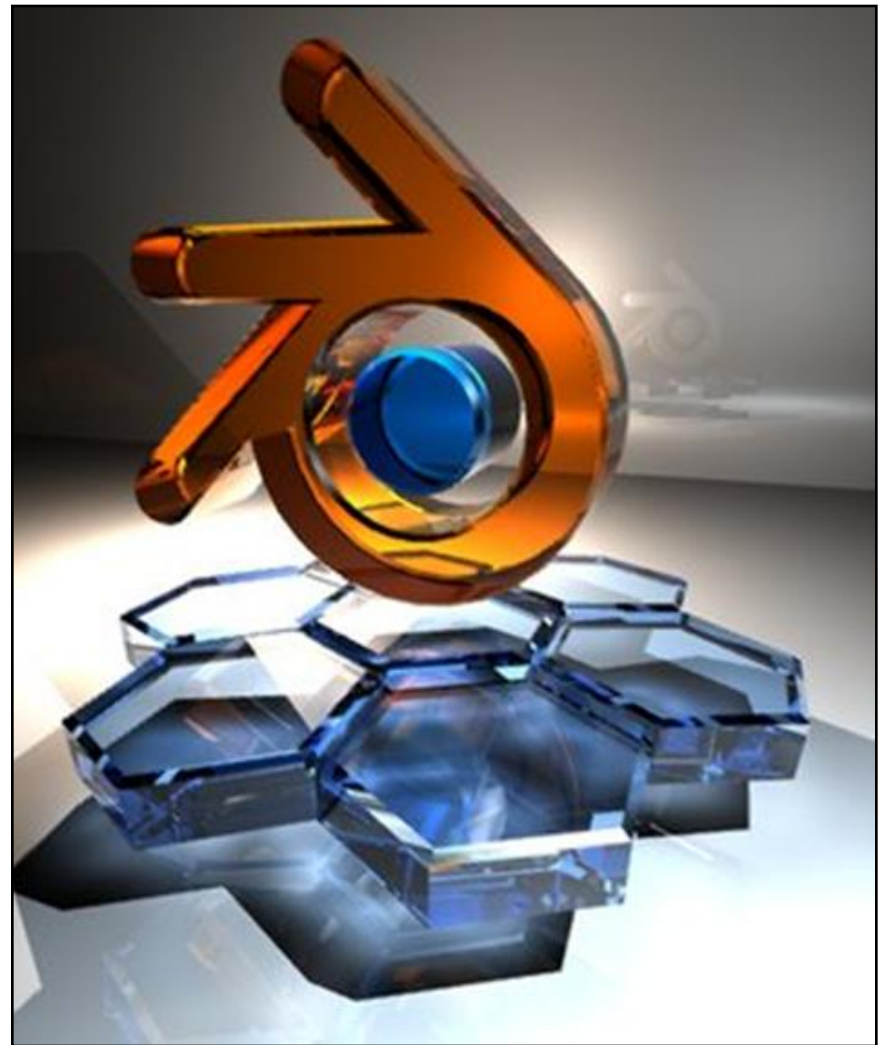
- **Características**
- **Técnicas de diseño 3D**
- **Técnicas de texturizado**
- **Técnicas de animación**

3. MII SCHOOL

- **Características**
- **Escenas**
- **Resultados**
- **Zombie School**

4. OTRAS HERRAMIENTAS

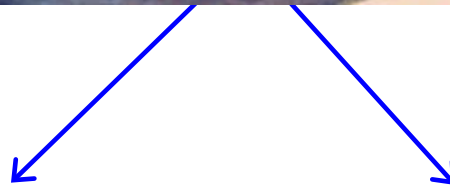
5. ENLACES DE INTERES





Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

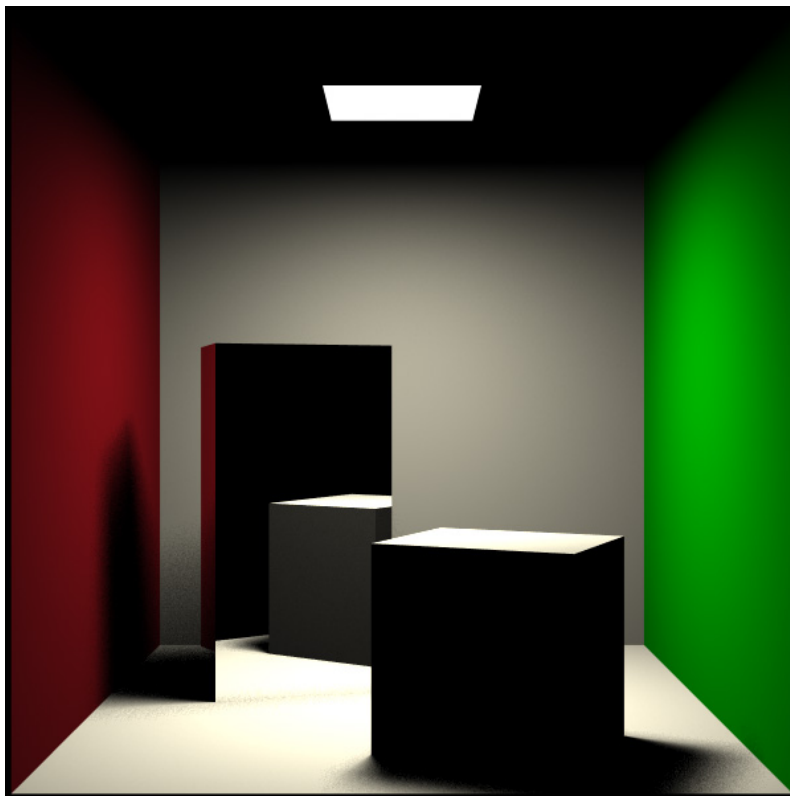
A. Moisés Espínola Pérez



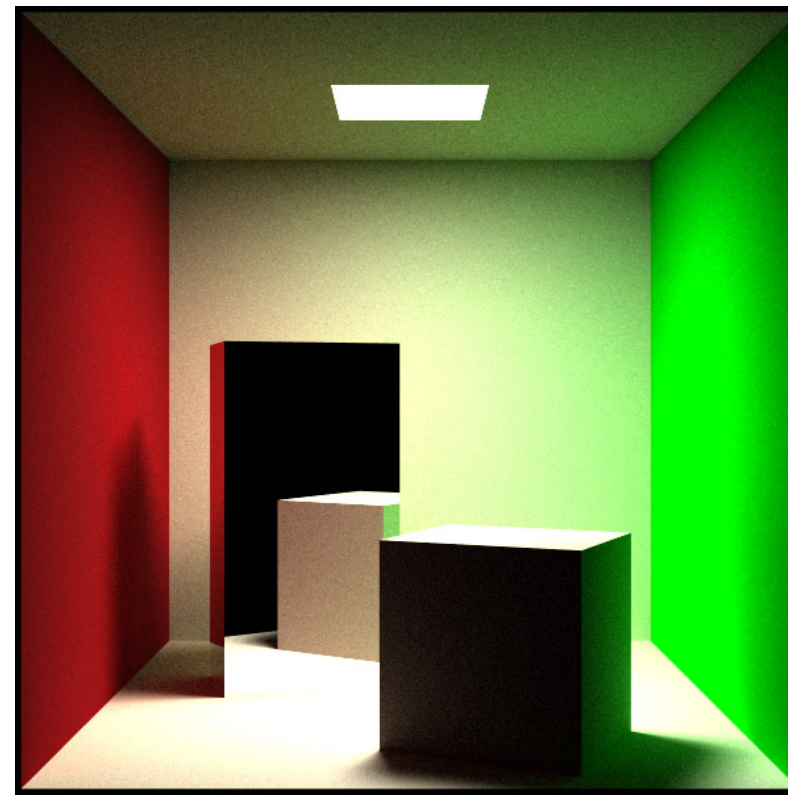
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

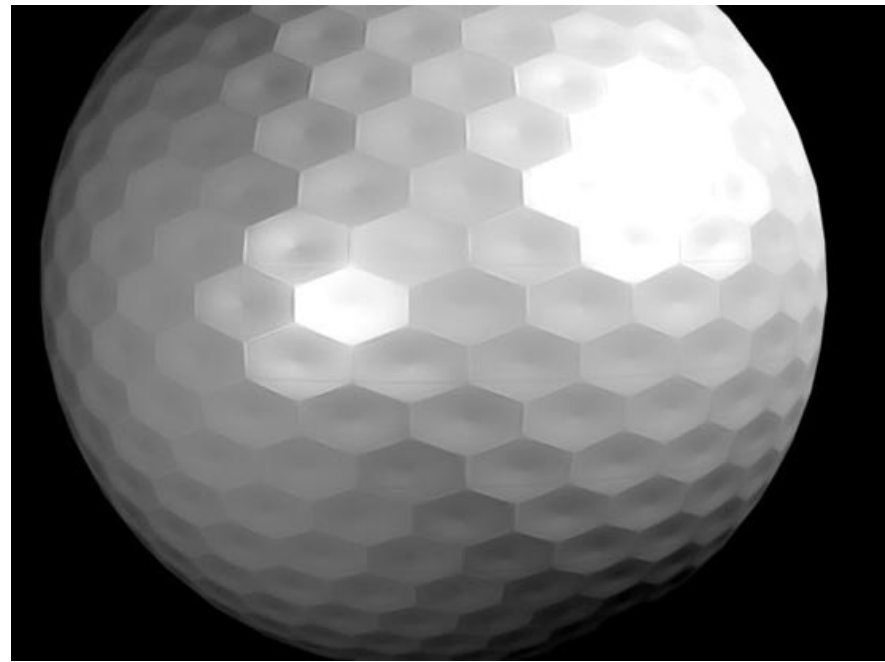




Sin radiosity



Con radiosity



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

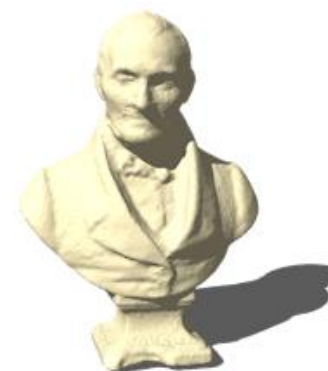
- Características
- **Técnicas de diseño 3D**
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES



MODIFICADORES BÁSICOS

64

VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

EDICIÓN AVANZADA

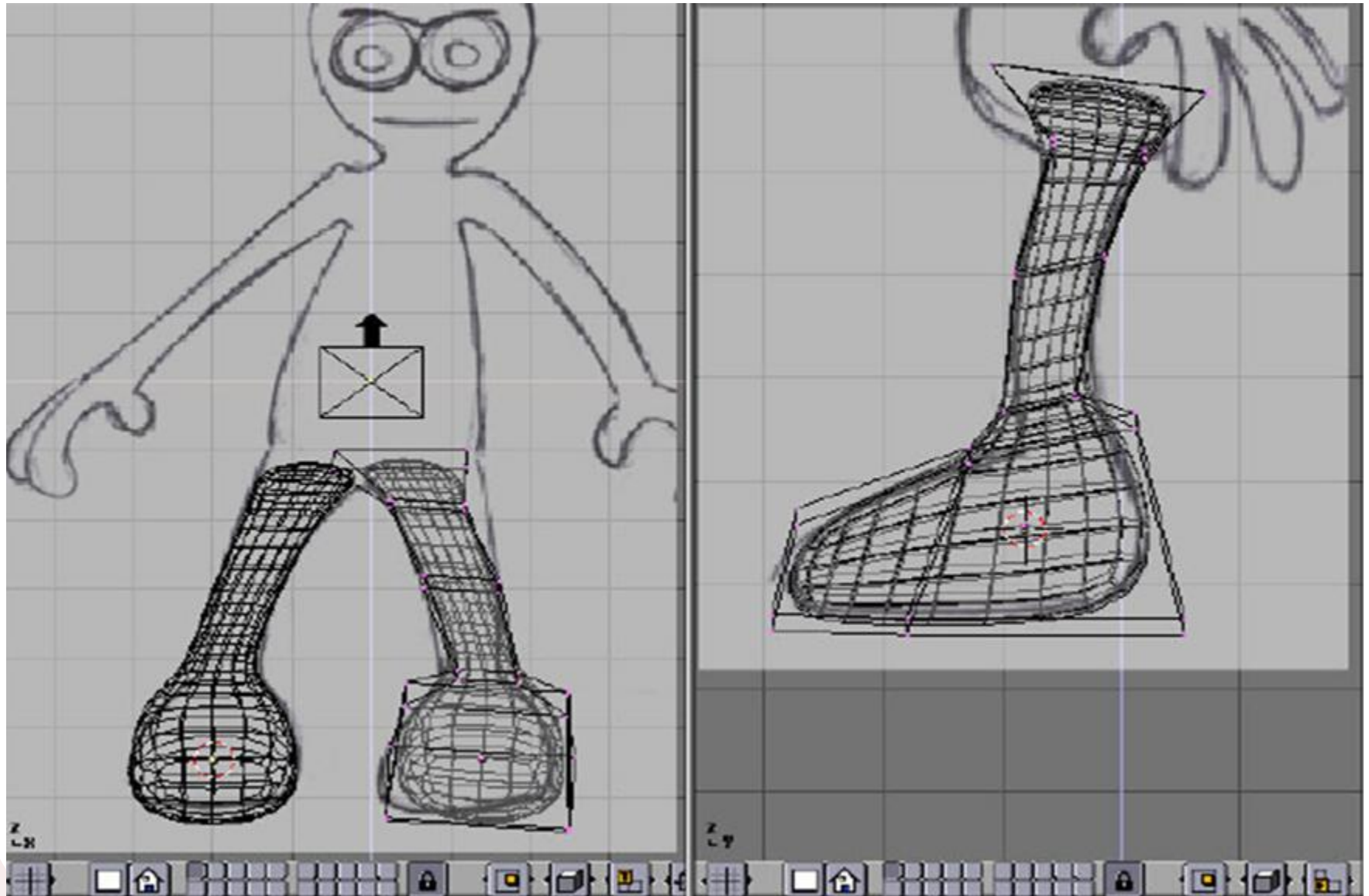
65

VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



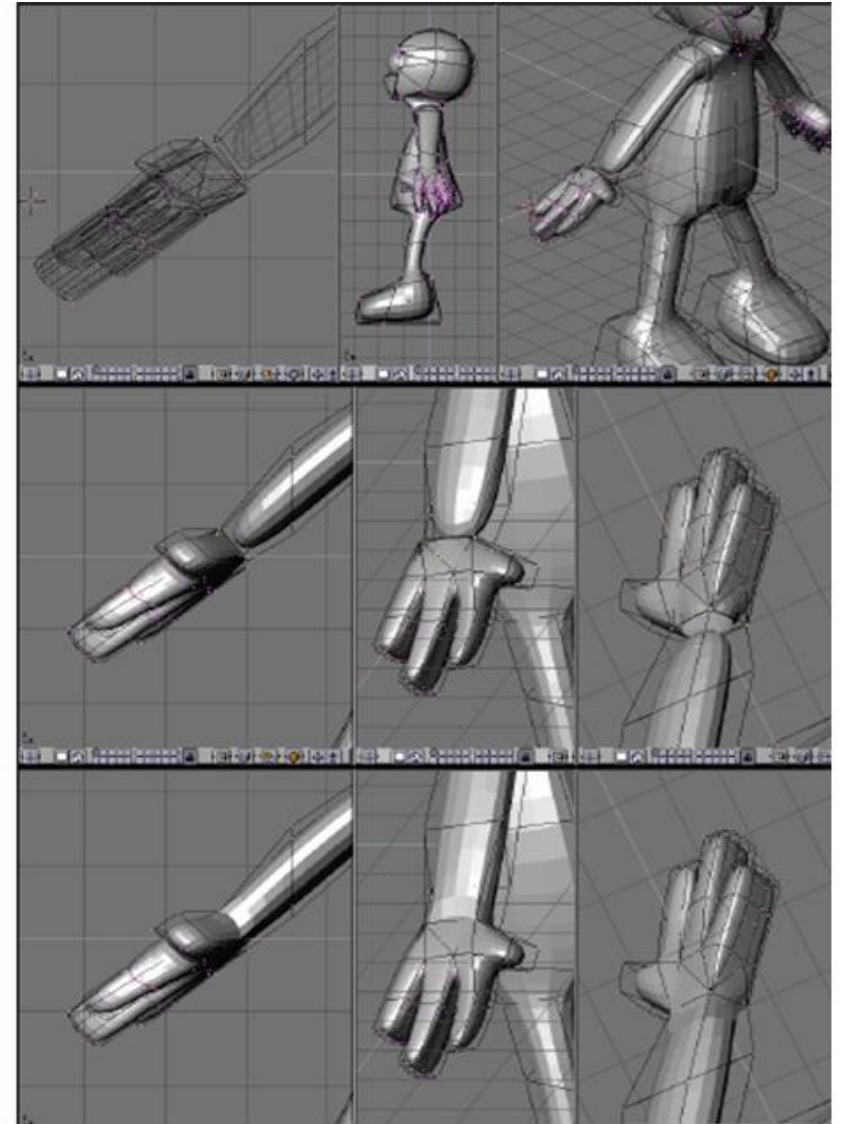
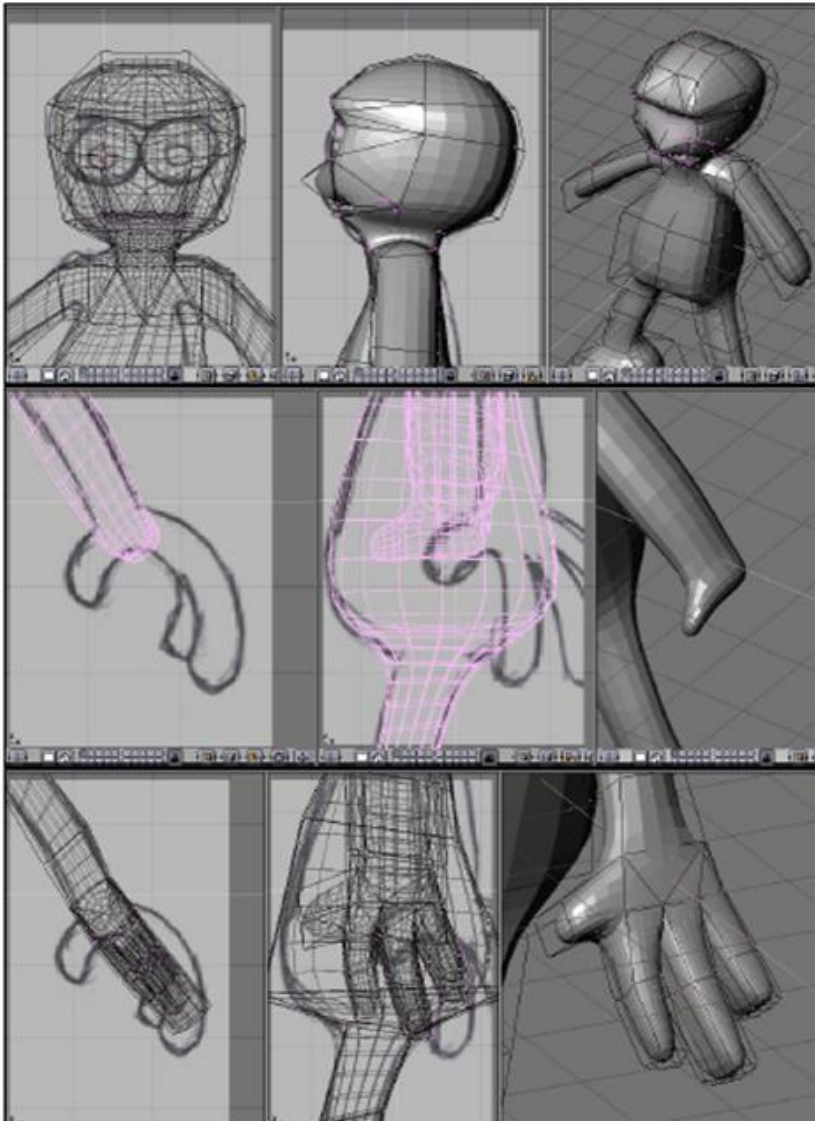
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

ROTOSCOPIA

67

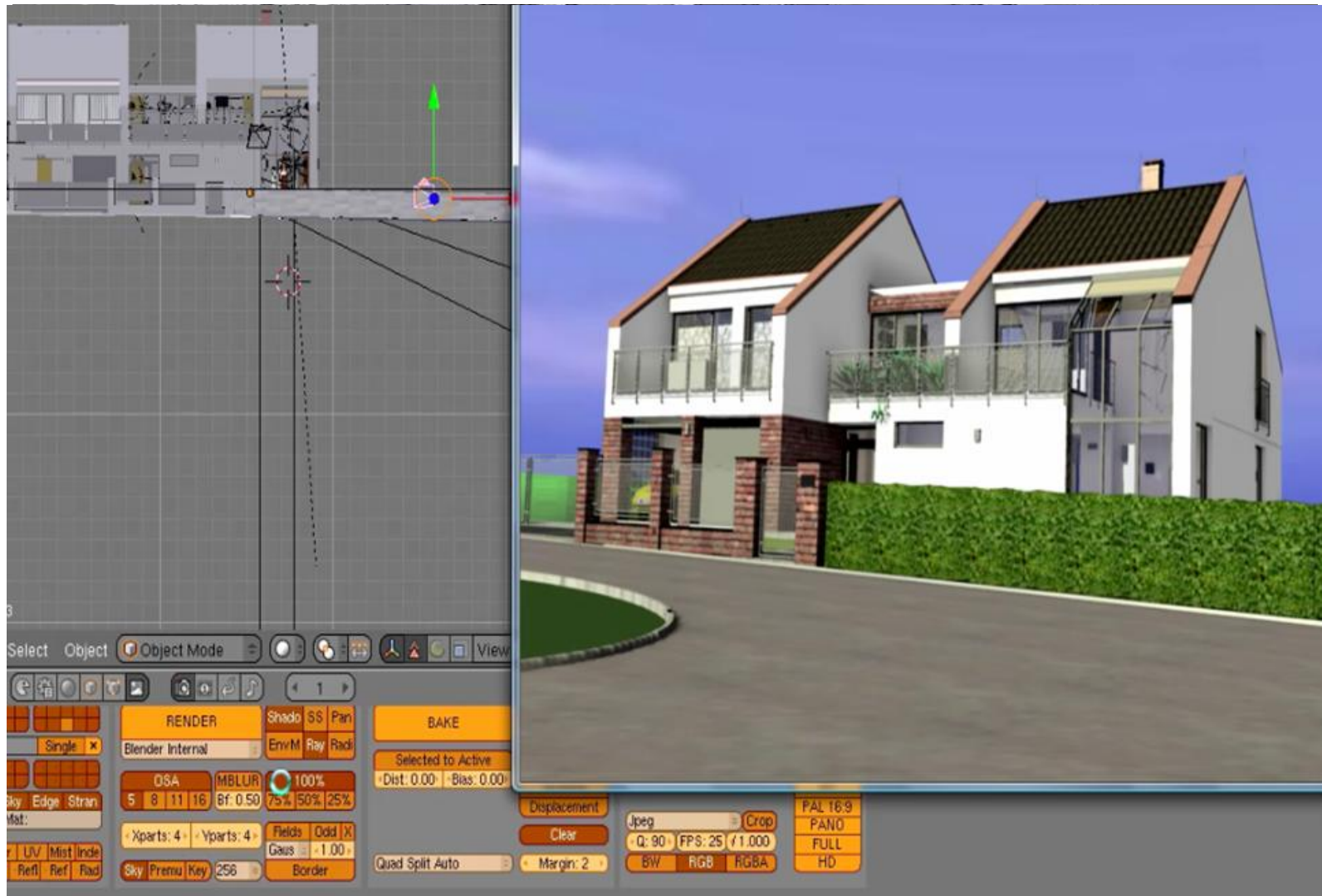
VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

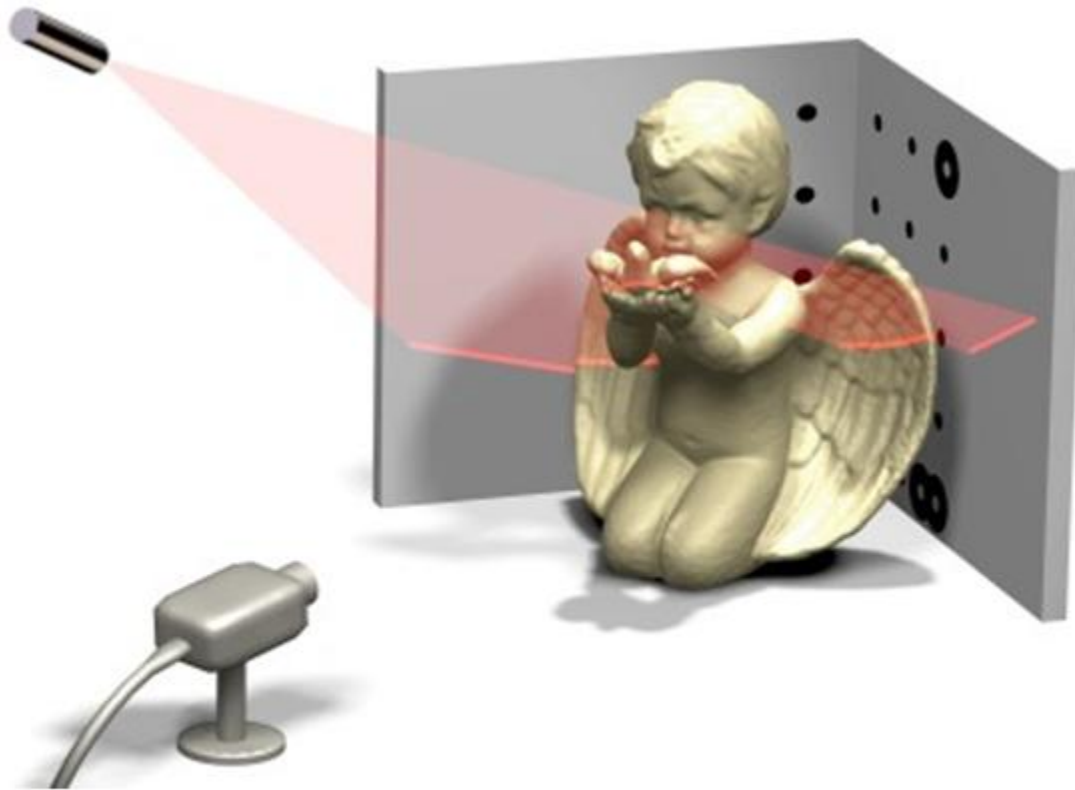




Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

SCANNER 3D



[Video 06]

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

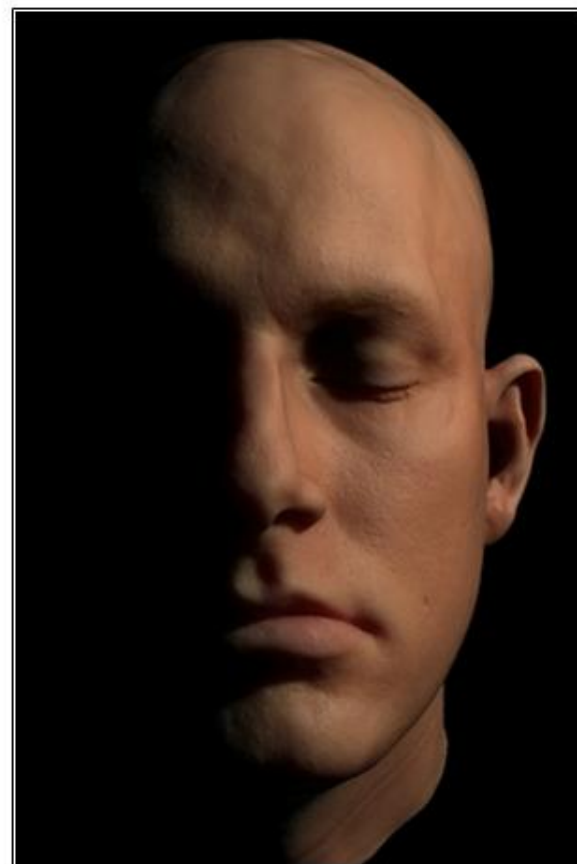
- Características
- Técnicas de diseño 3D
- **Técnicas de texturizado**
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

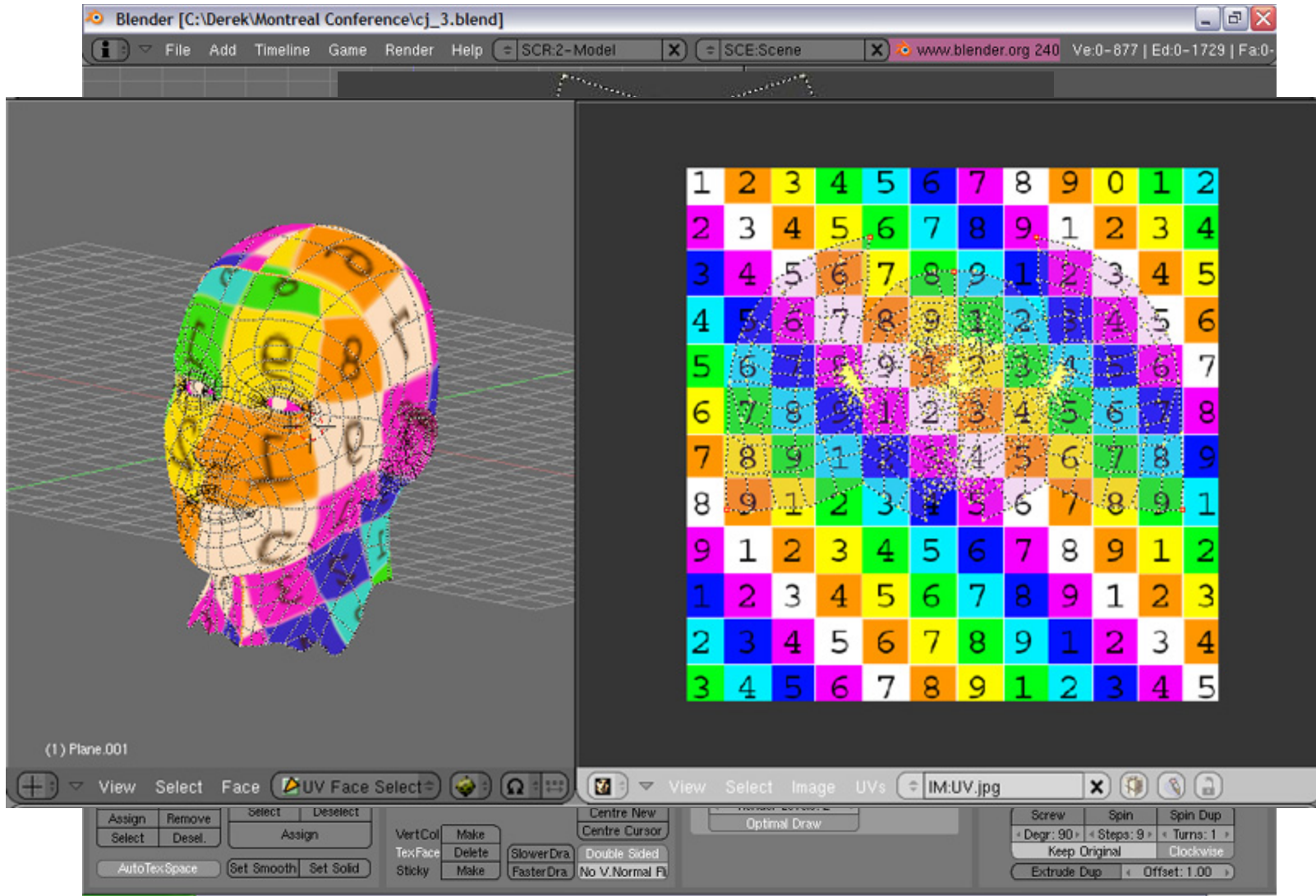
5. ENLACES DE INTERES



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

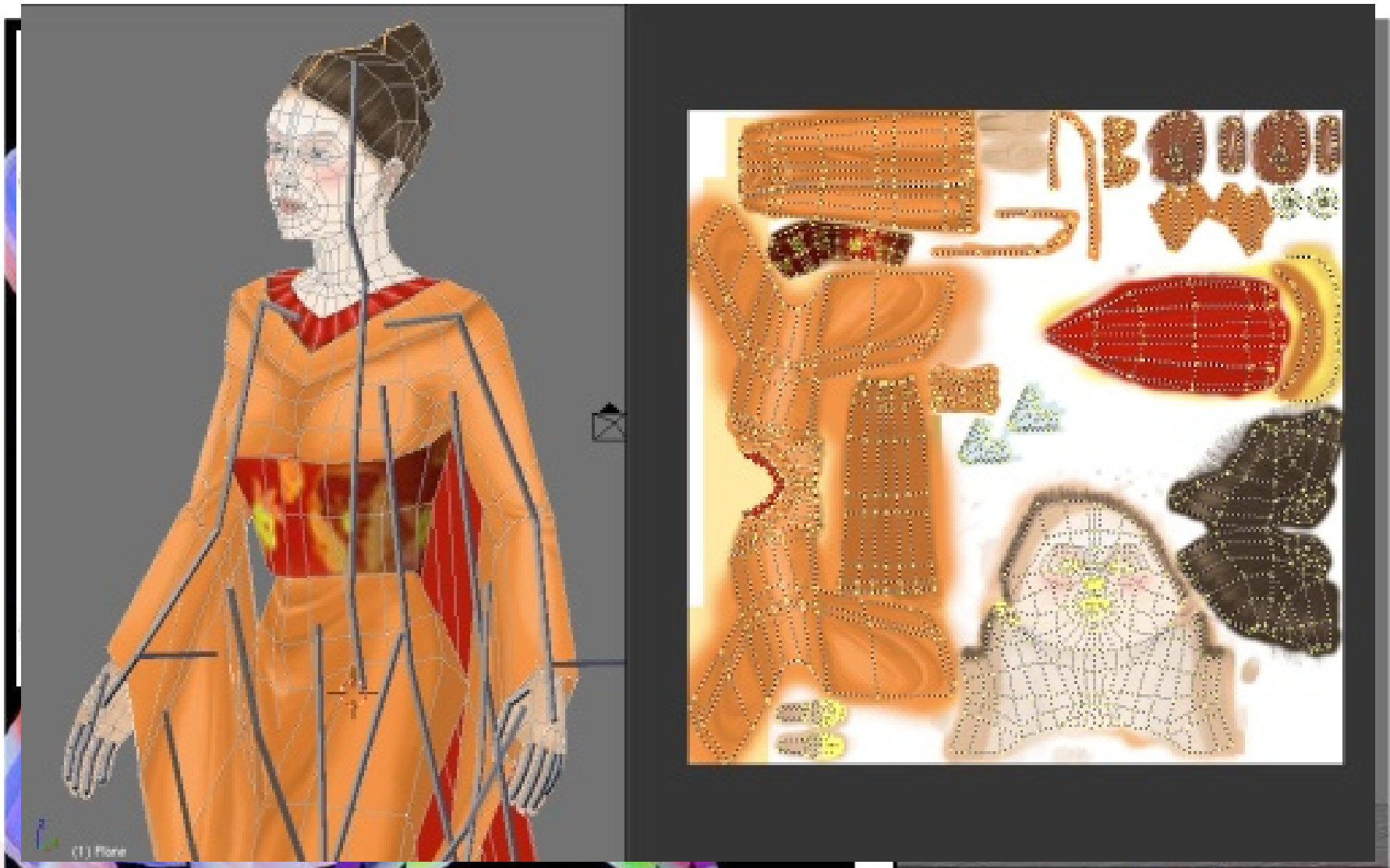
A. Moisés Espínola Pérez

MAPEADO UVW



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

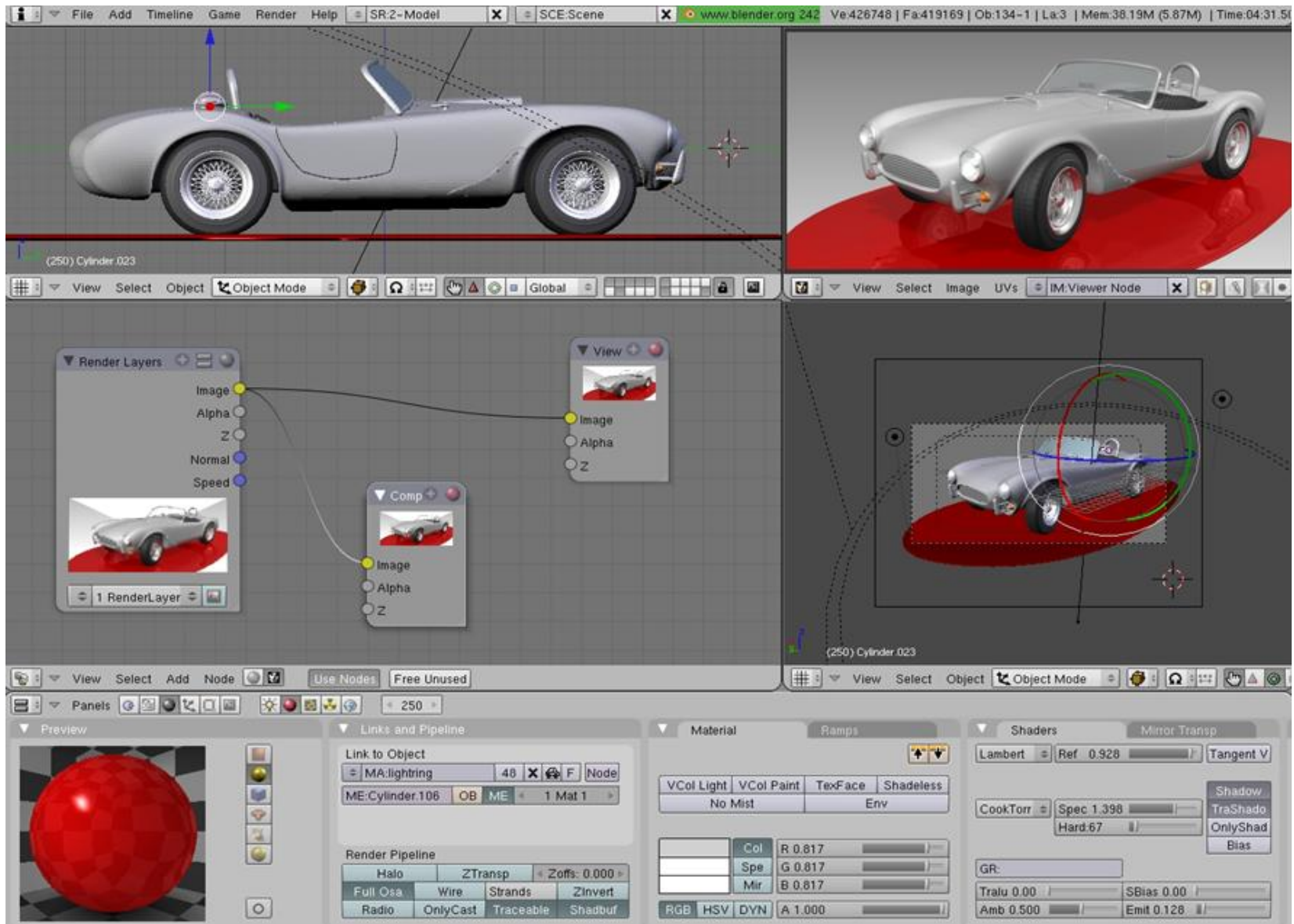
A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

EDITOR DE NODOS



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



[Video 07]

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

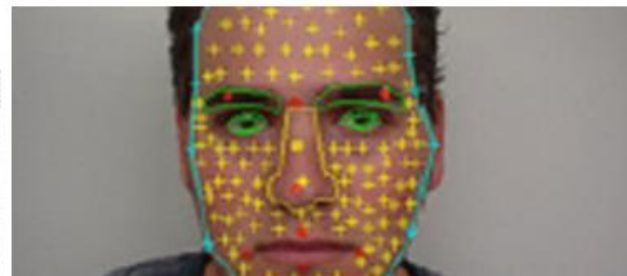
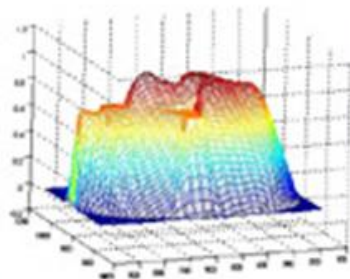
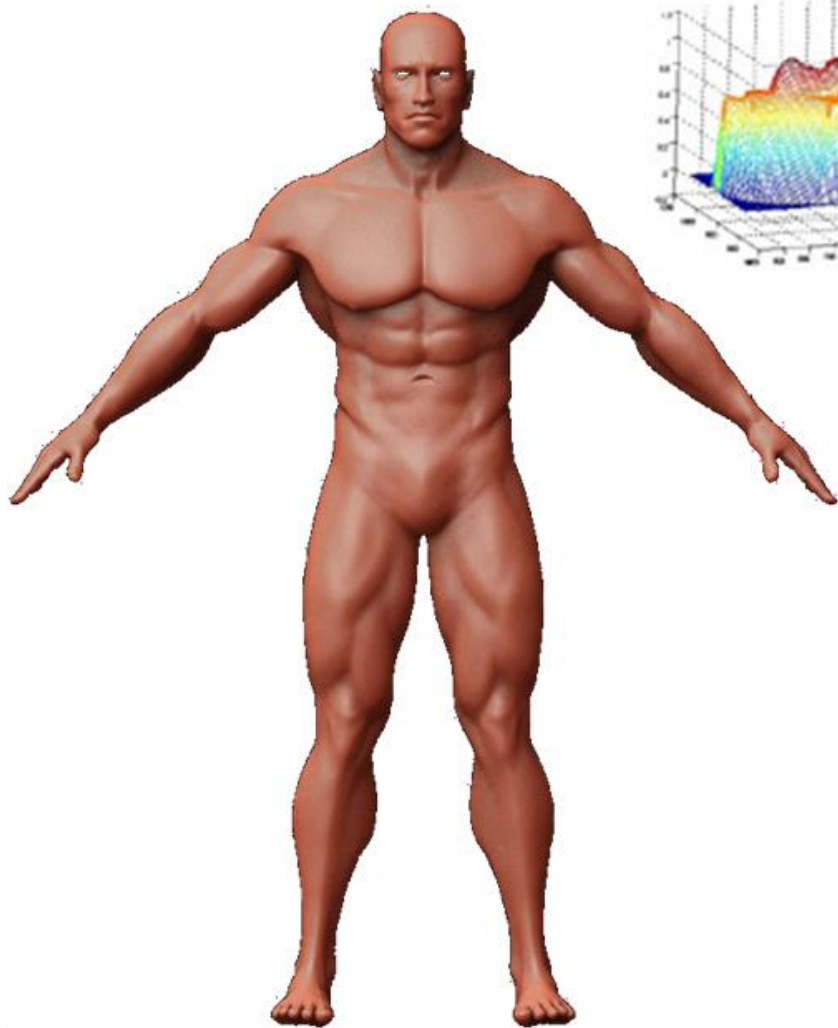
- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- **Técnicas de animación**

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

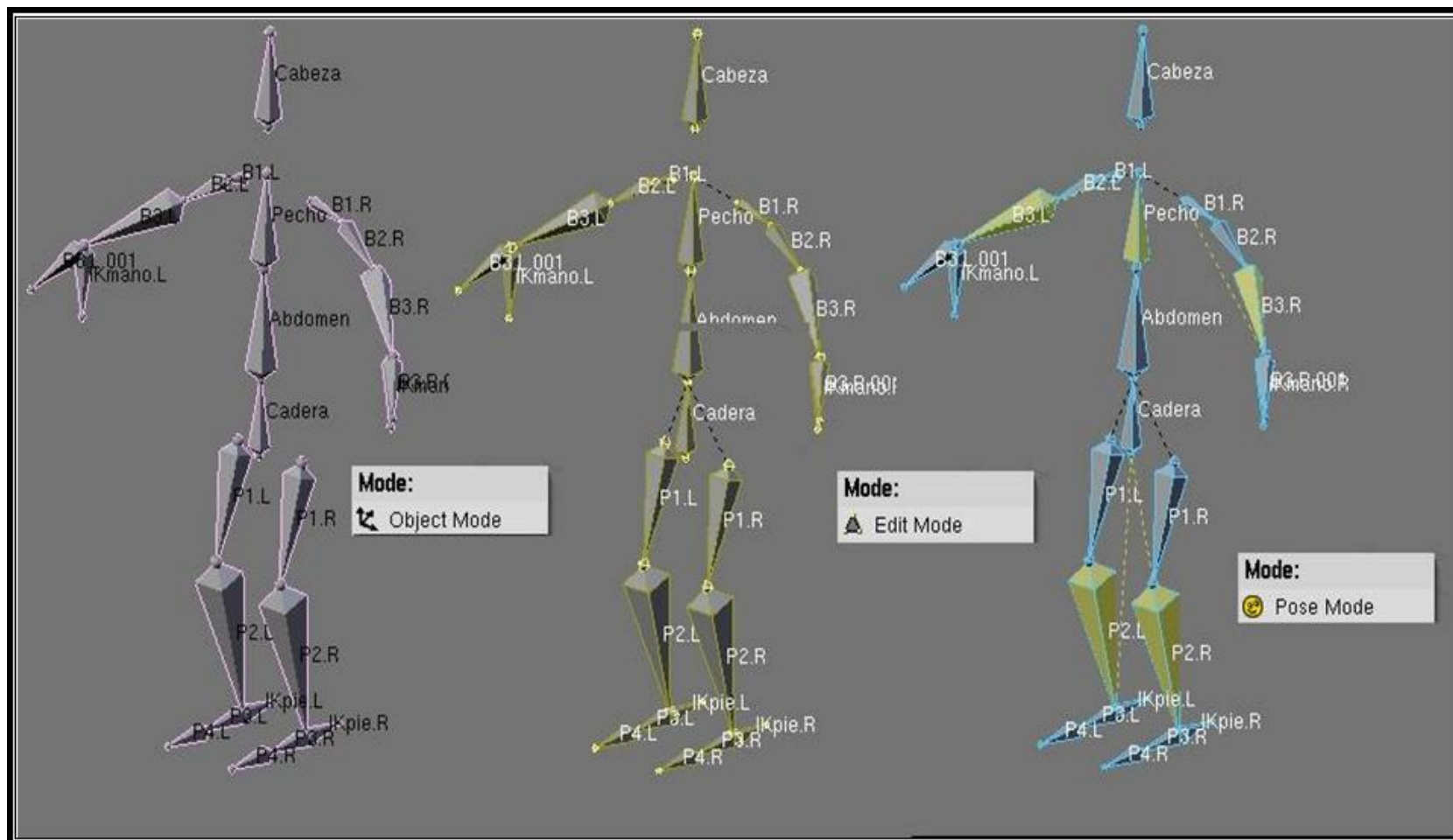
4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES



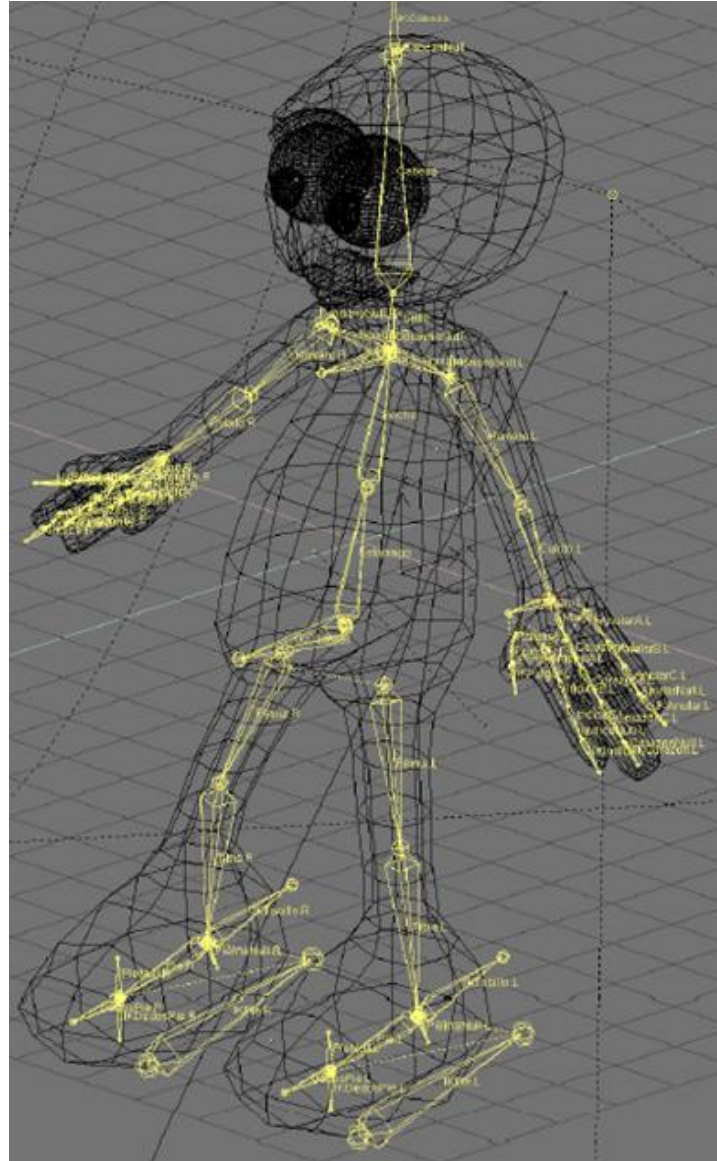
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



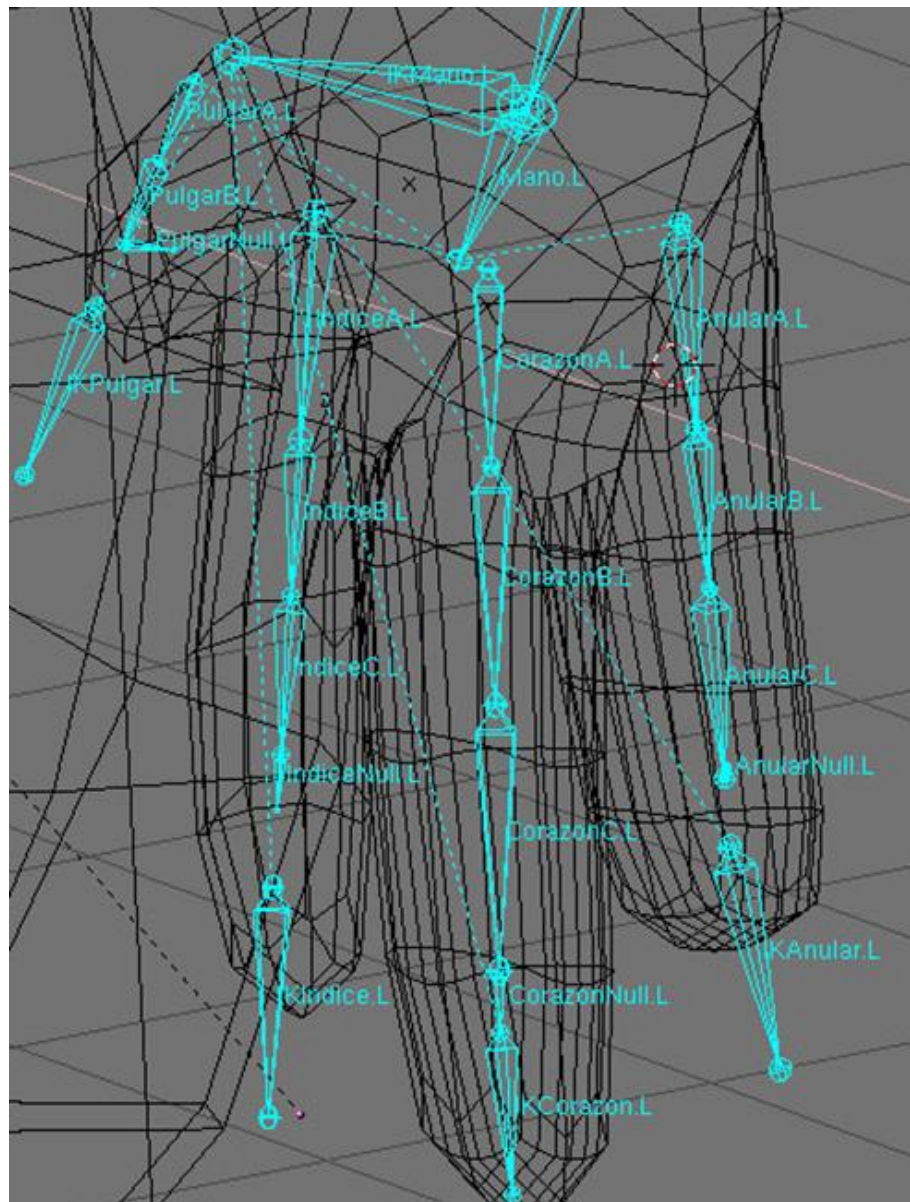
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



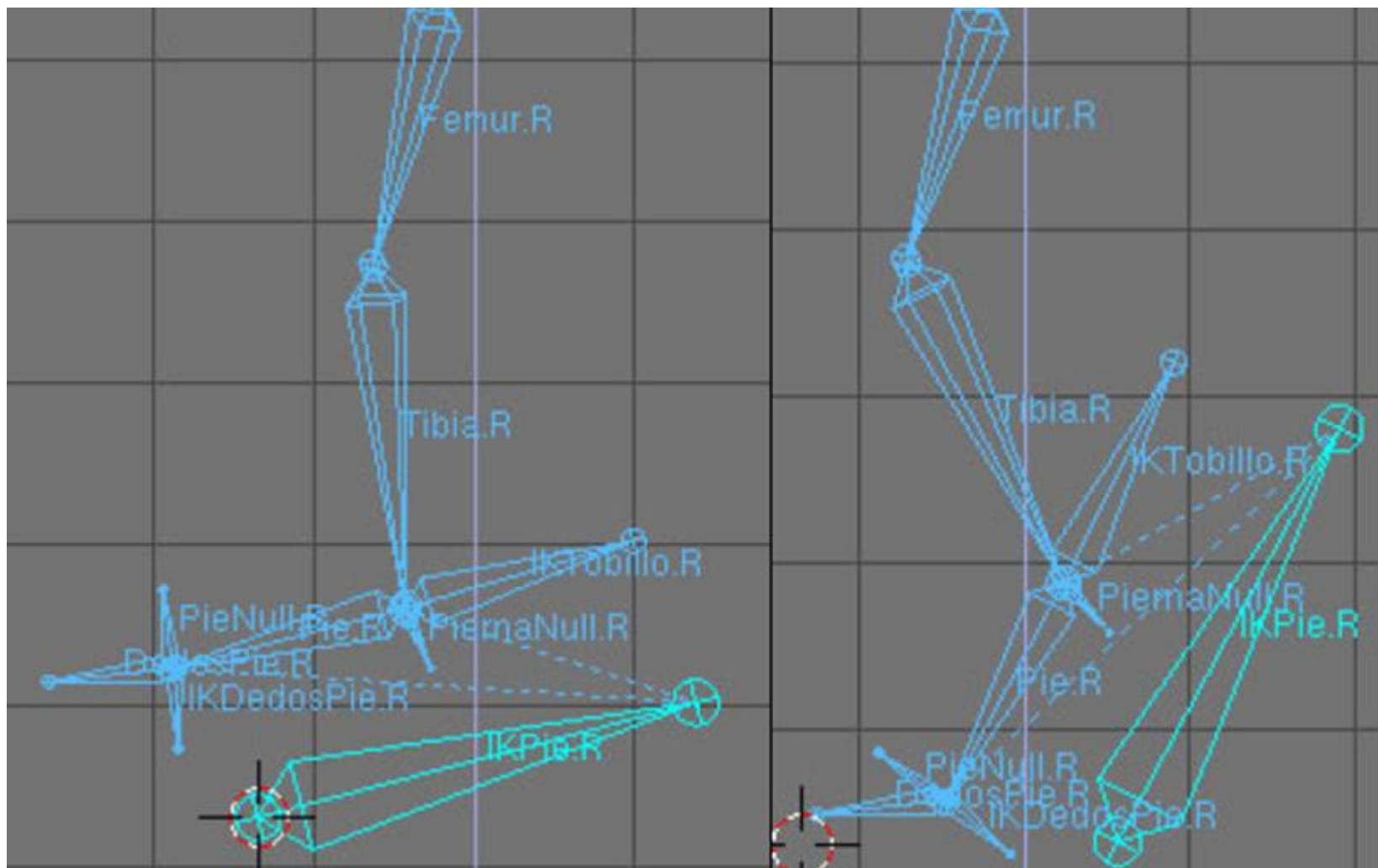
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



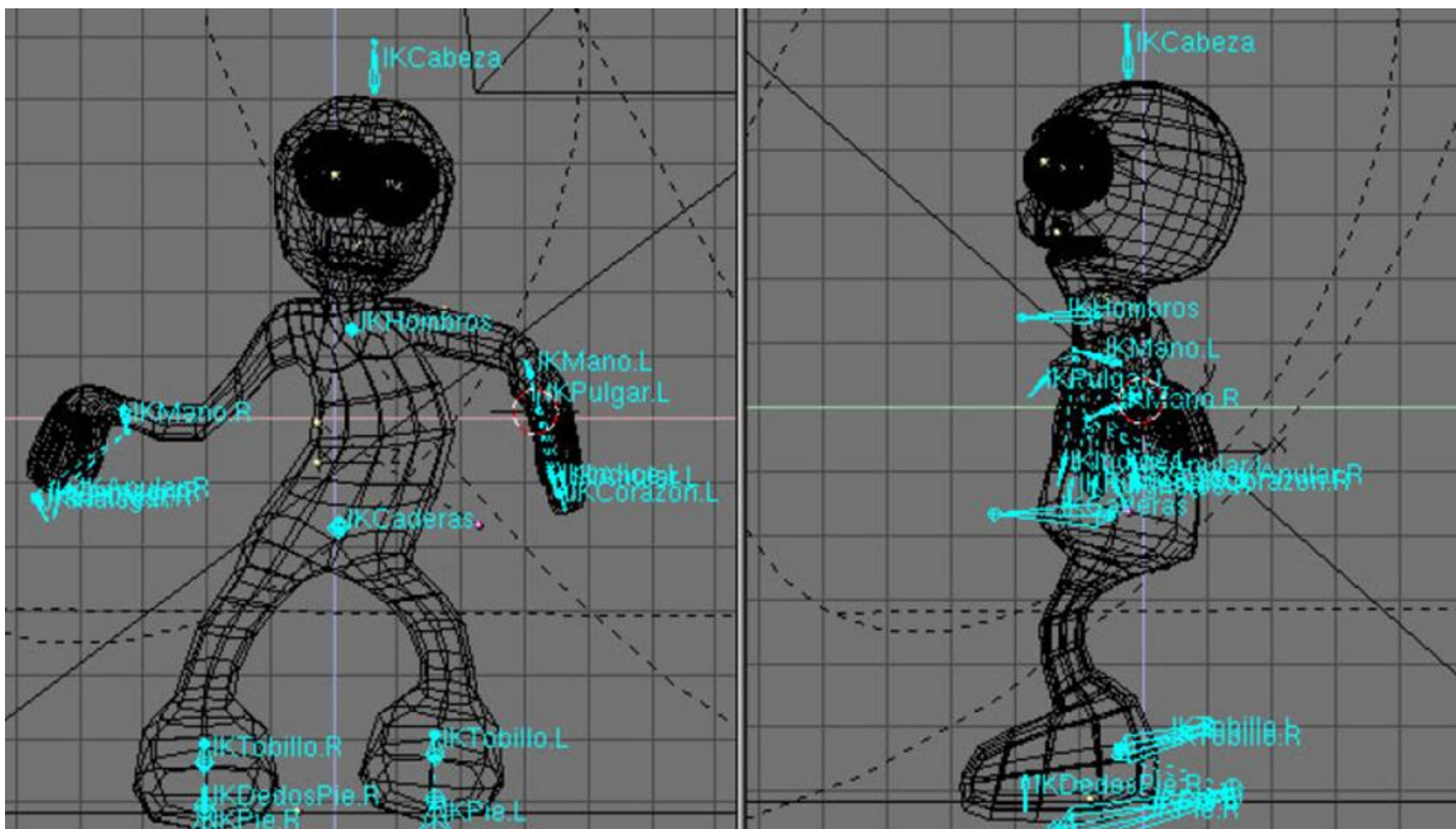
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



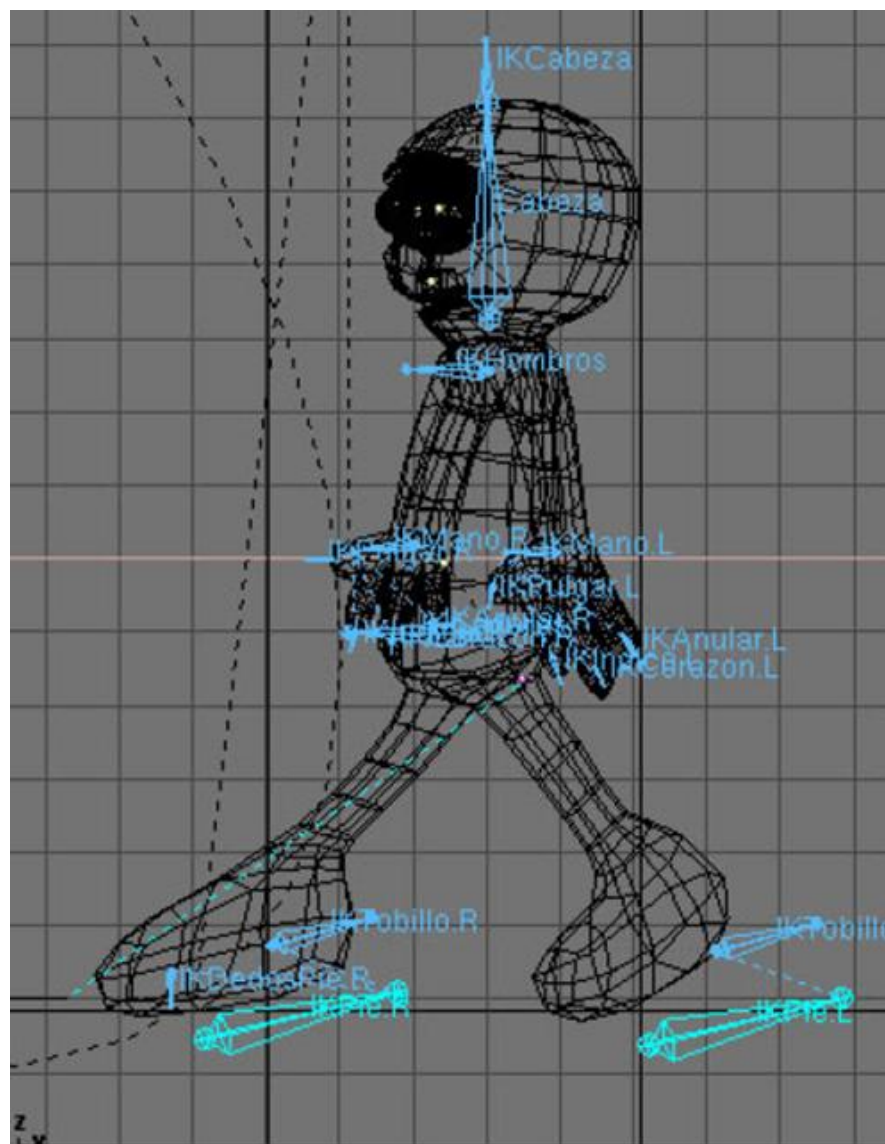
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

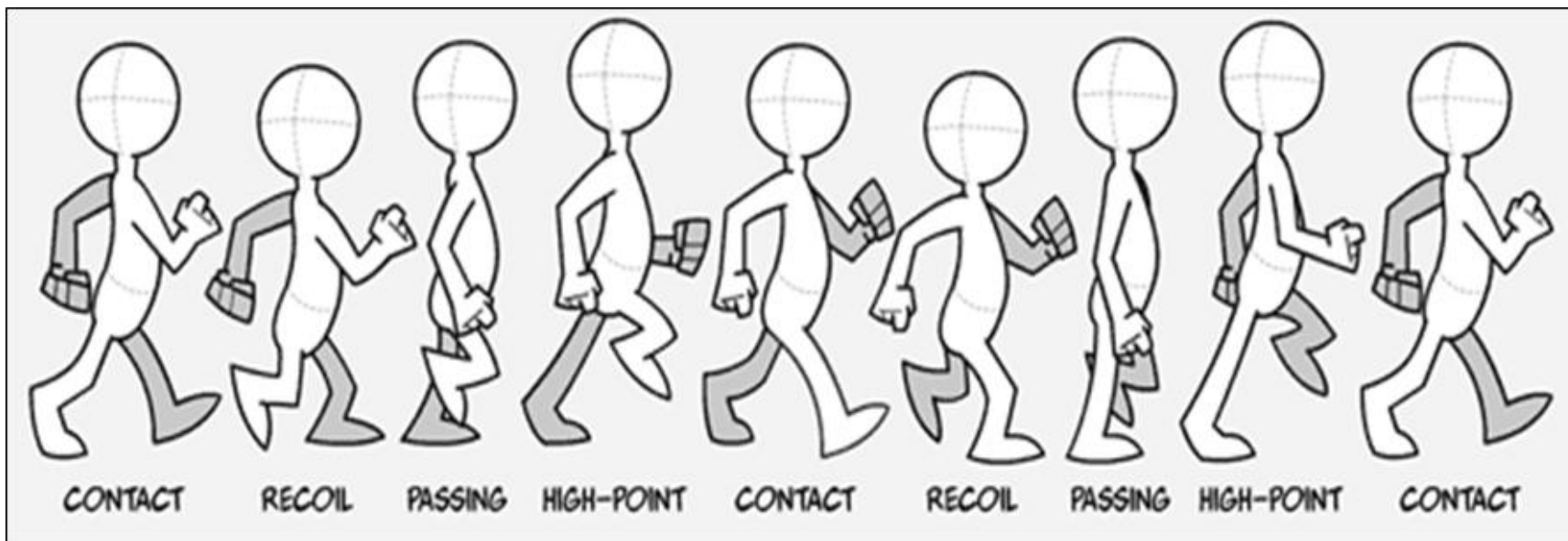
A. Moisés Espínola Pérez



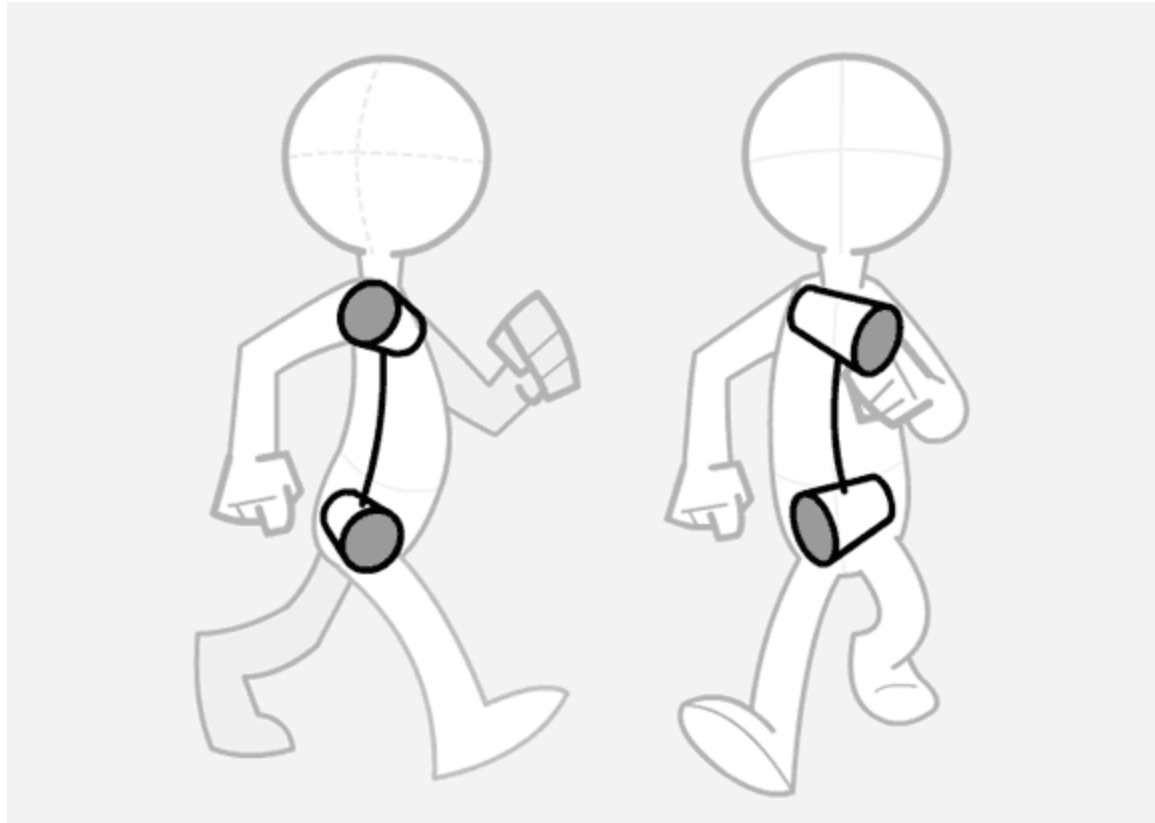
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

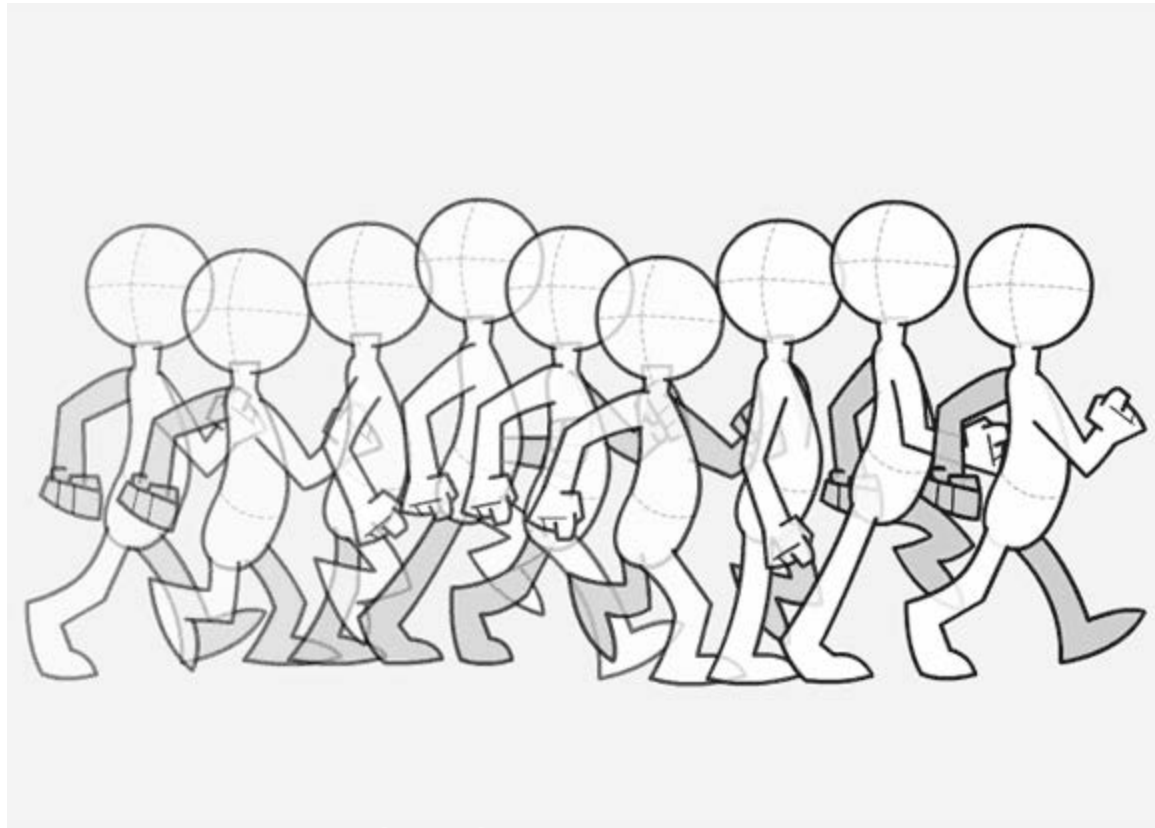
WALK CYCLE



WALK CYCLE



WALK CYCLE



[Video 08]

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



[Video 09]

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



[Video 10]



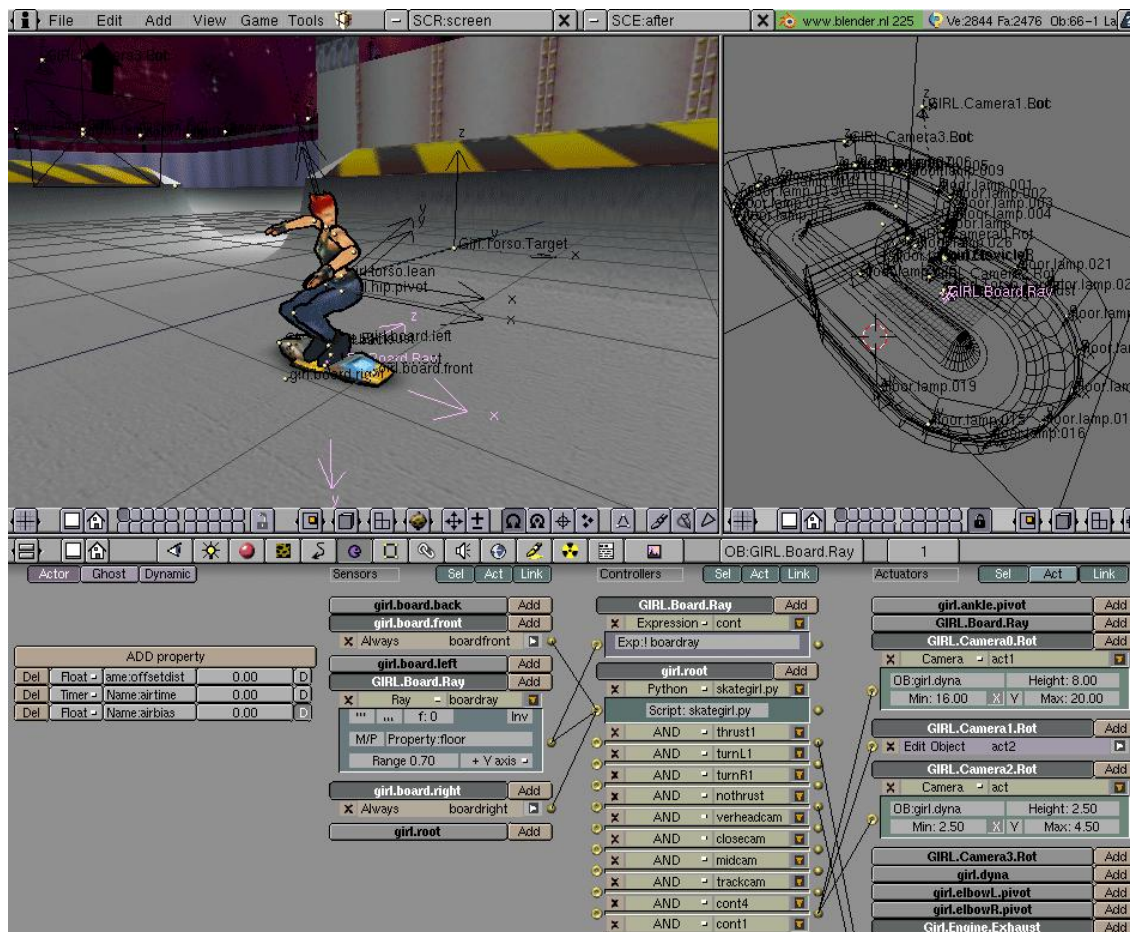
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

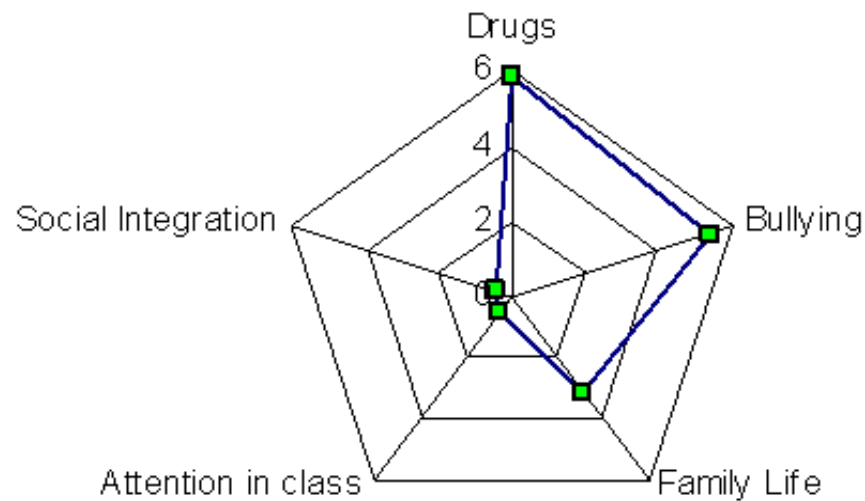
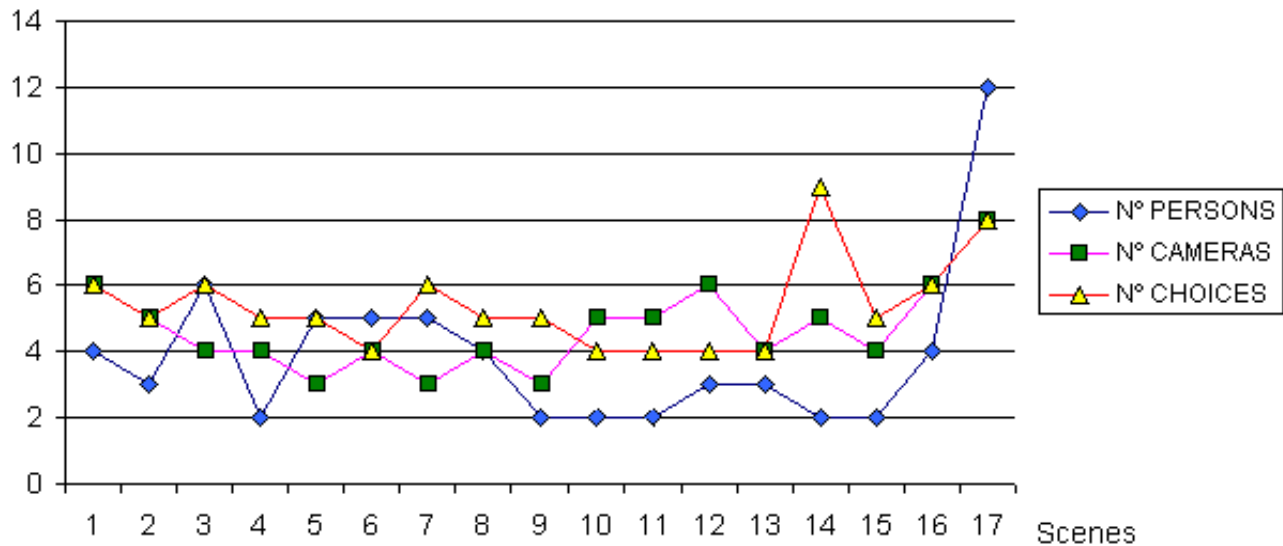
A. Moisés Espínola Pérez



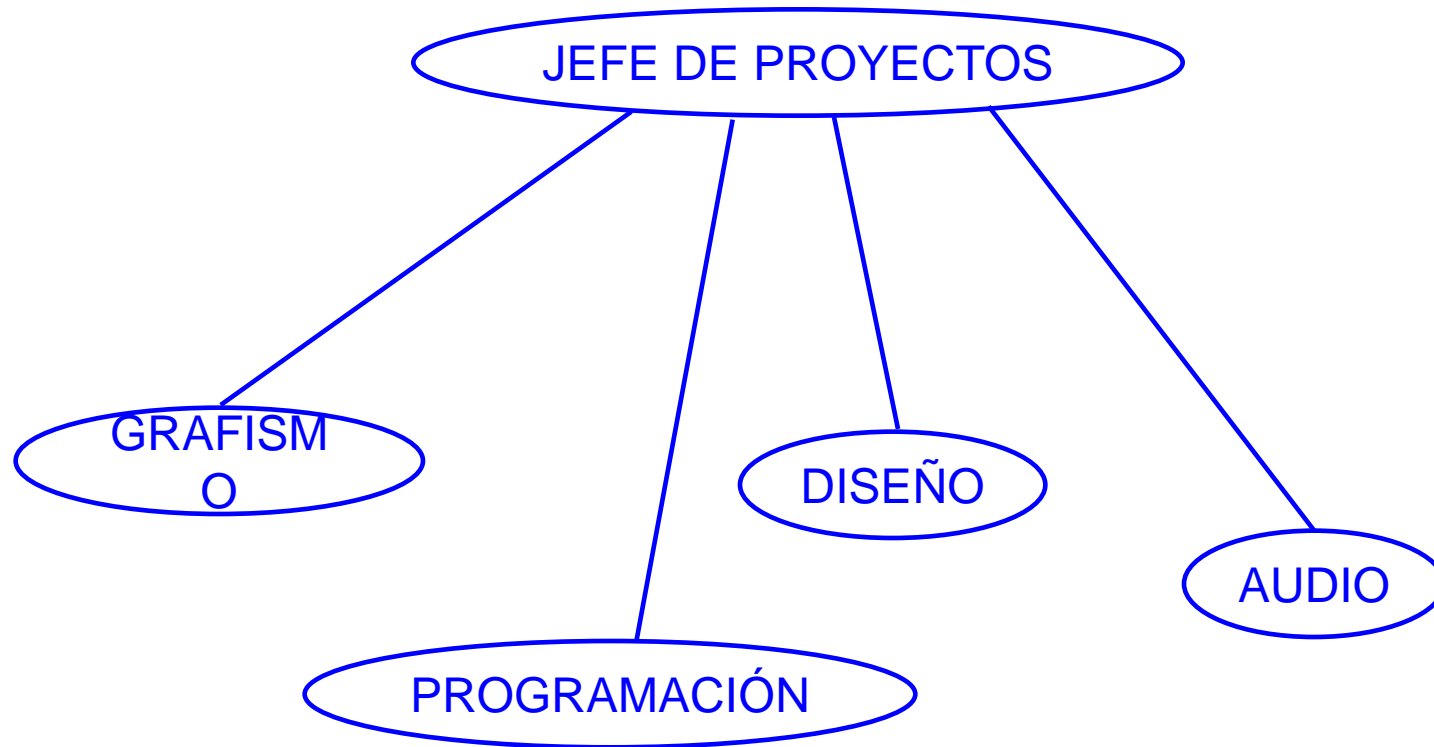
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

CARACTERÍSTICAS



- (a) Planificación.
- (b) Historia, estilo y ambientación.
- (c) Guión, bocetos, storyboards y mapeado.
- (d) Diseño de personajes, roles, niveles, objetos y escenarios.
- (e) Diseño y programación de la interfaz gráfica.
- (f) Programación del juego
- (g) Pruebas (benchmarks y testers).



CREACIÓN DE UN JUEGO

Recurso	Tarea	1				2				3				4				5			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Todos	Preparar diagramas de Gantt	█																			
Todos	Historia, logica del juego		█																		
Todos	Guiones, bocetos			█																	
Todos	Diseño de personajes				█																
Grafismo	Título y logotipo					█															
Grafismo	Tipografía						█														
Grafismo	Modelado de naves							█													
Grafismo	Texturizado de naves								█	█											
Desarrollo / Diseño	Diseño del entorno					█															
Desarrollo / Diseño	Presentacion, menus						█														
Desarrollo / Programacion	Editor de zonas de lucha									█											
Desarrollo / Programacion	Esquema del código del juego										█										
Audio	Crear disparos y efectos						█	█	█												
Grafismo	Animación de naves										█										
Grafismo	Modelado y animacion de animales											█									
Grafismo	Modelado y animacion de plantas												█								
Desarrollo / Programacion	Visualizacion del terreno									█											
Desarrollo / Programacion	Indicadores de planta										█										
Desarrollo / Programacion	Control de movimientos del jugador											█									
Desarrollo / Programacion	Control de acciones del jugador												█								
Audio	Crear entorno, menus y voz en off									█	█	█									
Audio	Crear la musica del menu												█								
Grafismo	Texturizado de animales y plantas													█							
Grafismo	Modelado de edificaciones														█						
Grafismo	Texturizado de edificaciones															█					
Grafismo	Desarrollar texturas del entorno																█				
Desarrollo / Programacion	Controlar colisiones													█							
Desarrollo / Programacion	Efectos especiales con particulas														█						
Desarrollo / Programacion	Ubicación de objetos en el terreno															█					
Desarrollo / Programacion	Comportamiento de IA																█				
Audio	Crear musica 1 de combate														█						
Audio	Crear musica 2 de combate															█					
Audio	Crear musica del final																█				
Grafismo	Desarrollar texturas efectos especiales																	█			
Grafismo	Dibujar iconos y gráficos del editor																		█		
Grafismo	Dibujar iconos y elementos del menu																			█	
Grafismo	Graficos y textos para ayuda																				█
Desarrollo / Programacion	Sistema de juego para un jugador																		█		
Desarrollo / Programacion	Sistema de juego multijugador																			█	
Desarrollo / Programacion	Implementar audio																				█
Desarrollo / Programacion	Implementar menus																				█

Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

SITUACIÓN 1

En el patio (enfoque de 2/3 chicos en el patio del colegio y otro que pasa al lado de ellos).

Personaje 1. - *Mira, allí viene el cabezón.*

Personaje 2. - *Querrás decir ¡el cabezón de chorlito!*

RISAS DE LOS DOS PERSONAJES

REACCIÓN DEL PERSONAJE 3

1) PONER EN TEXTO EL RESUMEN DE LA SITUACIÓN (“Indiferencia”)

El protagonista pasa de largo, sin cambiar de gesto, ni mirar a los dos personajes, como si no existieran.

2) PONER EN TEXTO RESUMEN DE LA SITUACIÓN (“Protesta”)

Personaje 3: - *¡Dejadme en paz!*

Personaje 1: - *Mira el niñato este, ¿pero quién te crees que eres?*

Personaje 2: - *Mejor cállate, que nadie te ha mandado hablar.*

RISAS DEL PERSONAJE 1 Y 2

EL PERSONAJE 3 SE VA CABIZBAJO, TRISTE Y SE QUEDA SÓLO

3) PONER EN TEXTO RESUMEN DE LA SITUACIÓN (“Ironía”)

Personaje 3: - *Vaya, veo que no soy el único... al menos hay dos cabezones más.*

Personaje 1: - *Je, je, qué simpático. Repítelo si te atreves.*

Personaje 3: SE VA DE ALLÍ SIN MIRAR A PERSONAJE 1 Y 2, SE UNE A OTRO GRUPO DE ALUMNOS



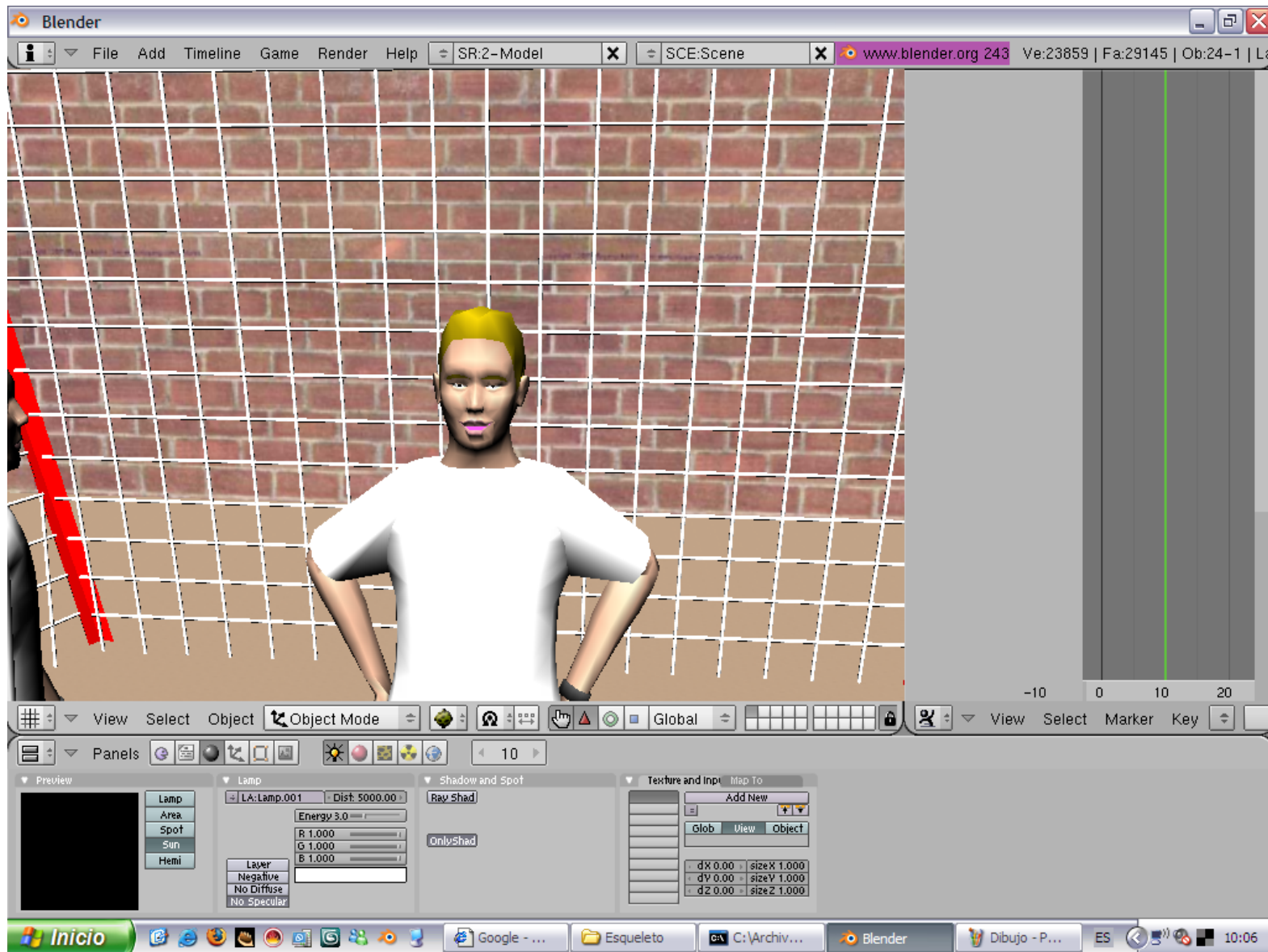
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



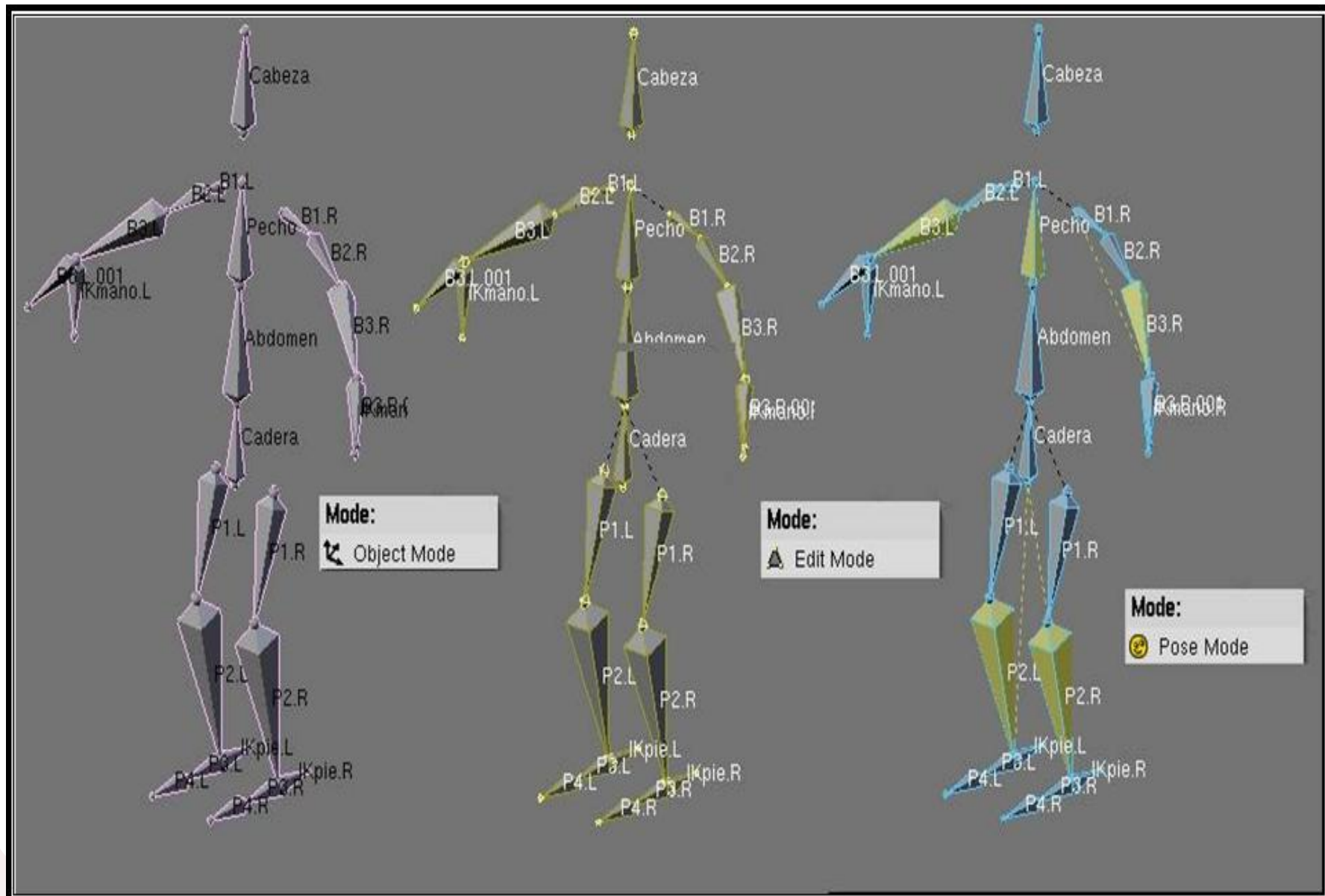
Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

```
...
    elif STATE==6:
        CHARACTER="baddie01"
        BASIC ="bodyHandsHips"
        MOUTH ="mouthNormal"
        EYEBROWS ="eyebrowsNormal"
        CAMERA="cameraCharacter01"
        TEXT = " We want to play handball, but we have not a ball ..."
        activateScene(CHARACTER, BASIC, MOUTH, EYEBROWNS, CAMERA, TEXT)
...

```

The screenshot displays a visual scripting interface for a game engine, specifically for an actor named 'CamaraAerea1302'. The interface is divided into three main sections: Sensors, Controllers, and Actuators, each with 'Sel', 'Act', and 'Link' buttons.

Sensors: A table titled 'CamaraAerea1302' with an 'Add' button. It contains five entries:

X	Message	sensor1	▶
X	Always	sensor	▶
X	Property	sensor2	▶
X	Property	sensor3	▶
X	Property	sensor4	▶
X	Property	sensor5	▶

Controllers: A table titled 'CamaraAerea1302' with an 'Add' button. It contains four entries:

X	Python	cont2	▶
X	AND	cont3	▶
X	AND	cont4	▶
X	AND	cont	▶
X	AND	cont1	▶

Actuators: A table titled 'CamaraAerea1302' with an 'Add' button. It contains seven entries:

X	Scene	activar	▶
X	Property	moverIzquierda	▶
X	Property	rotarDerecha	▶
X	Property	moverAdelante	▶
X	Property	moverAtras	▶
X	Property	parar	▶
X	Motion	act	▶
X	Motion	act1	▶
X	Motion	act2	▶
X	Motion	act3	▶

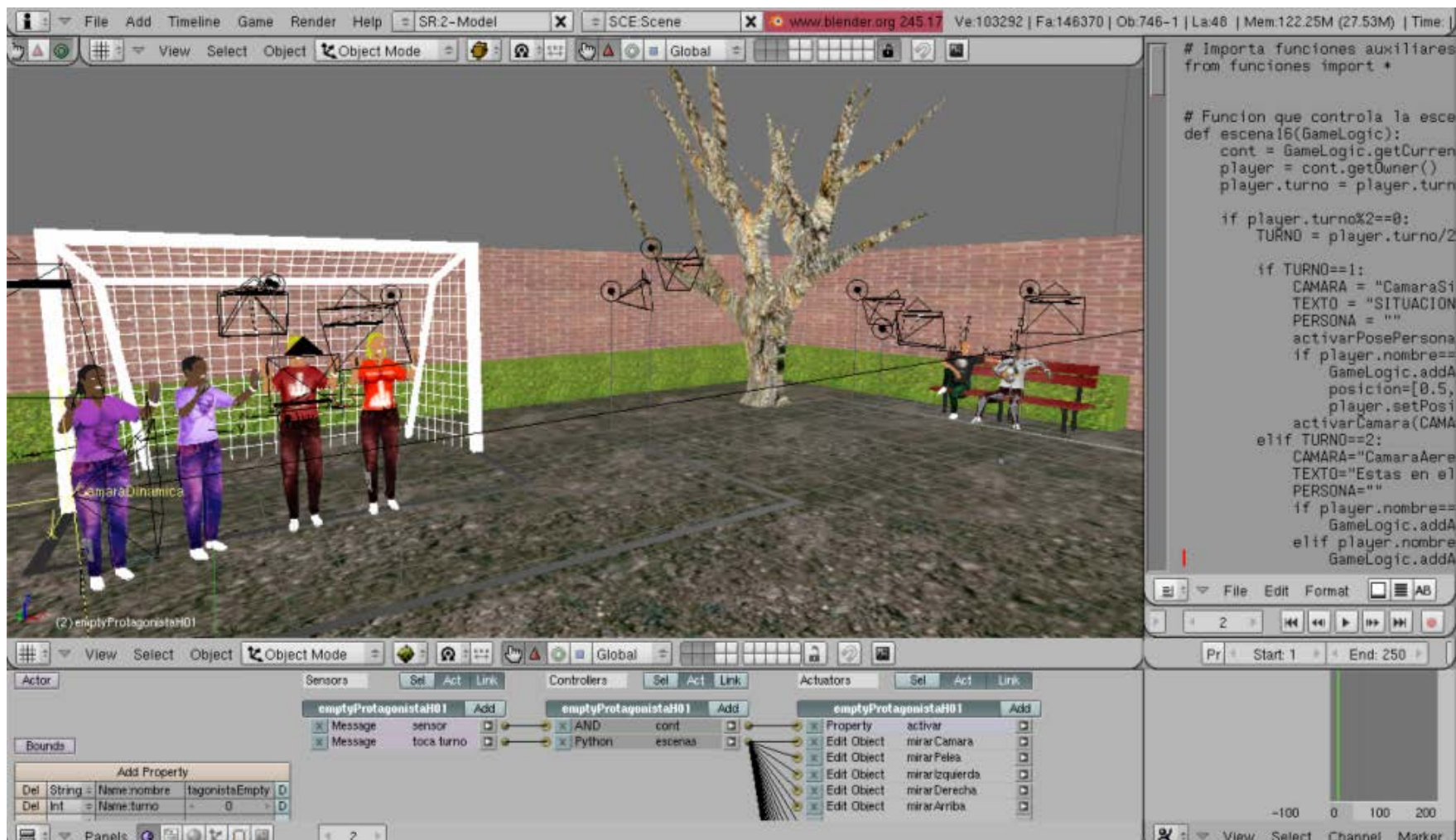
Arrows indicate connections from the sensors to the controllers and from the controllers to the actuators. On the left, there is an 'Actor' tab and a 'Bounds' section with an 'Add Property' table:

Add Property					
Del	Int	=	Name:animacion	< 0 >	D
Del	String	=	Name:nombre	amaraAerea1302	D
Del	Int	=	Name:turno	< 0 >	D
Del	String	=	Name:tipo	camara	D
Del	Int	=	Name:escena	< 1 >	D
Del	Int	=	Name:mover	< 0 >	D

BANDA SONORA

110

VI JORNADAS IMAGINÁTICA, DEL 8 AL 11 DE MARZO DE 2011, SEVILLA



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES





Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez



1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- **Resultados**
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

Mozilla Firefox



file:///C:/Documents and Settings/Moises/Escritorio/SLCENT 6.0/Imágenes/Mii School/Mii School (Resultados)/1111.html

file:///C:/Docume...ltados)/1111.html

"Comorbilidad psiquiatrica, acoso escolar y drogadiccion en centros educativos: desarrollo de un soporte informatico para su deteccion"

- Id. del sujeto: 0320
- Sexo del sujeto: varon
- Fecha del experimento: 25-10-2006
- Hora de comienzo: 04:11h

SI (3.06666445732 seg)

Num. escena	Imagen	Descripcion	Opcion elegida
Escena 1		<p>Te encuentras en el patio con unos amigos, y comienzan a insultarte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opcion 1: indiferencia • Opcion 2: protesta • Opcion 3: ironia • Opcion 4: temor • Opcion 5: enfrentamiento • Opcion 6: timidez 	Opcion 5
Escena 2		<p>Estas en el patio de tu colegio y unos amigos te ofrecen fumar tabaco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opcion 1: consejo • Opcion 2: negativa • Opcion 3: fumar con ganas • Opcion 4: probarlo 	Opcion 2

Terminado



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

Mii School: New 3D Technologies Applied in Education to Detect Drug Abuses and Bullying in Adolescents

José A. Carrón¹, Moisés Espínola², Adolfo J. Cangas¹ and Luis Irizarra²

¹ Department of Clinical Psychology, University of Almería, Spain
² Applied Computing Group, University of Almería

Abstract. Mii School is a 3D school simulator developed with the researchers for the detection of drugs abuses, bullying and mental school simulator created is an interactive video game where the player chooses, along 17 scenes simulated, the options that better defines to choose, along 17 scenes simulated, the options that better defines we present a technical characteristic description and the first results

1 Introduction: Virtual Reality in Education

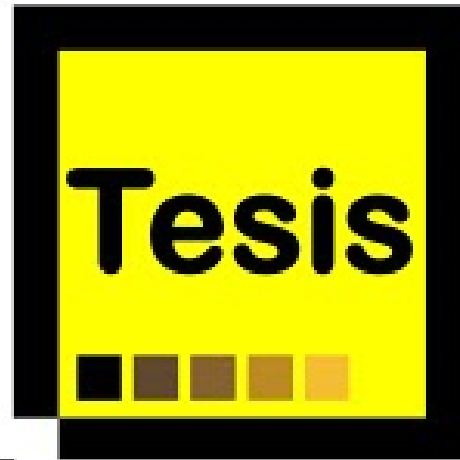
The enormous development that new technologies, such as virtual years has allowed the emergence of a growing number of studies for in the educational environment.

In this sense the use of learning models through virtual traditional methods of teaching, such as skills transference process some authors indicate a limited form than in the games for performance process, as sometimes it Block (in press) proves produce an improvement

In this, virtual environments such as virtual classes room (Rizzo et al. 2001) or the education field, because the improving skills and academic related to the study of these

On the other hand, there are few studies focused on the students mental disorders assessment or treatment in the school called *FearNot* oriented to treat bullying behaviours inside through 3D simulation, violent situations in school setting the learning of these behaviours and thus the student reduces Schaub, Avilan & Pavia, 2006). In addition, another research exams and school phobia through the recreation of the appear by means of virtual reality (Gutiérrez-Maldonado, Álamos-Jurquet, Magallón-Nari, 2007).

In this paper we present a new virtual reality tool called *Mii School*, a with Elisander (Hess 2007) and used by psychology researchers for the detection and mental disorders in adolescents. The school simulator created is an interactive video game where the player chooses the options that better define their personalities as scenes simulated. Different quality versions of *Mii School* have been created, so the execution of the program can be adapted to the technical characteristics of each specific computer as closely as possible. So if *Mii School* is executed on a latest-generation PC, it can use the highest-quality version to enjoy better viewing (XGA 1024x768 resolution). However, if the graphic card can not reproduce this



Un videojuego permite a la Universidad de Almería saber si un alumno bebe, fuma o es maltratado

atv

Colares de La Salle, Las se ampliará a otros datos provisionales de más



Moisés Espínola y Adolfo Cangas visitaron la Redacción.

conductas de inculcar valores y detectar estas nuevas tecnologías. entre los más pequeños, siempre tan proclives al uso de

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- **Zombie School**

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES



Técnicas de animación 3D aplicadas a los adolescentes para detectar bullying, drogadicción y trastornos en centros educativos

A. Moisés Espínola Pérez

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES



1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

1. NOTICIAS SOBRE VIDEOJUEGOS

2. BLENDER

- Características
- Técnicas de diseño 3D
- Técnicas de texturizado
- Técnicas de animación

3. MII SCHOOL

- Características
- Escenas
- Resultados
- Zombie School

4. OTRAS HERRAMIENTAS

5. ENLACES DE INTERES

DISEÑO Y ANIMACION 3D

<http://www.3danimacion.com> *Página sobre diseño y animación 3D*

<http://www.stratos-ad.com> *Ofertas de trabajo en este sector*

CREACION DE VIDEOJUEGOS 3D

<http://panda3d.org> *Web oficial de Panda 3D*

<http://www.ogre3d.org> *Web oficial de Ogre 3D*

<http://www.codeplex.com/XNA> *XNA Community*

<http://nehe.gamedev.net> *Tutoriales de OpenGL*

<http://www.gametutorials.com> *Tutoriales sobre videojuegos 3D*

<http://www.3dengines.net> *Base de datos de Engines 3D*

BLENDER

<http://www.blender.org>

Web oficial de Blender

<http://blender.gulo.org>

Portal de Blender en español

<http://www.niel3d.com/niel2>

Comunidad de Blender en español

<http://www.blending-online.co.uk>

Blending Online

<http://www.elysiun.com>

Muchos foros de Blender

<http://www.elephantsdream.org>

Película gratuita hecha con Blender



¡GRACIAS POR LA ATENCIÓN!

¡¡HASTA LA PRÓXIMA!!

<http://www.ual.es/personal/moises.espinola>

moises.espinola@ual.es