

Bibliografía

C++

- [1] Stroustrup, B. (1997). *The C++ Programming Language* (3ra ed.). EEUU. Addison-Wesley.
- [2] C++ Information: A brief description. Consultado el 25 de abril de 2011.
<http://www.cplusplus.com/info/description/>

STL

- [3] Standard Template Library (STL). Consultado el 10 de abril de 2011. Universidad de Granada, Página del Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial.
<http://decsai.ugr.es/~jfv/ed1/c++/cdrom4/paginaWeb/stl.htm>
- [4] Introduction to the Standard Template Library. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://www.sgi.com/tech/stl/stl_introduction.html

OpenGL

- [5] OpenGL Overview. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.opengl.org/about/overview/>
- [6] OpenGL Shading Language. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.opengl.org/documentation/glsl/>

Cal3D

- [7] Desmecht, L., Dachary, L. & Heidelberger, B. *The Cal3D User's Guide*. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://download.gna.org/cal3d/documentation/guide/>
- [8] Cal3D. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.openden.com/opensource/3D+Graphics,+Animation,+Rendering/product/Cal3D>

FMOD

- [9] FMOD Ex Programmer's API. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.fmod.org/index.php/products/fmodex>

TinyXML

- [10] Thomason, L. , Berquin, Y. & Ellerton, A. TinyXml Documentation 2.6.0. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.grinninglizard.com/tinyxmldocs/index.html>

Motor de videojuegos y animación

- [11] Gregory, J. (2009). *Game Engine Architecture*. EEUU. A K Peters, LTD.

Modelado geométrico

- [12] Manzanilla, W. Modelado geométrico - Antecedentes. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://www.wikilearning.com/curso_gratis/modelado_geometrico-antecedentes/29040-1

Texturizado

- [13] Wolfe, R. Teaching Texture Mapping Visually. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/mapping/r_wolfe/r_wolfe_mapping_1.htm
- [14] Section One - What's a UV map?. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://waylon-art.com/uvw_tutorial/uvwtut_02.html

Normal Mapping

- [15] Kreuzer, J. Object Space Normal Mapping with Skeletal Animation Tutorial. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.3dkingdoms.com/tutorial.htm>
- [16] Cloward, B. Creating and using normal maps. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://www.bencloward.com/tutorials_normal_maps1.shtml

Sistema de partículas

- [17] Jaegers, K. (2009). *XNA 4.0 Game Development by Example*. EEUU. Packt Publishing
- [18] Point Sprites. Consultado el 12 de abril de 2011.
http://www.codesampler.com/oglsrsrc/oglsrsrc_6.htm
- [19] 2.5D. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://en.wikipedia.org/wiki/2.5D>

Light Mapping

- [20] Light Mapping with Textures (Direct3D 9). Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb174695%28v=vs.85%29.aspx>

PDI

- [21] Van Wersch, R. HDR Rendering Sample. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.xnainfo.com/content.php?content=28>

Audio

- [22] El sonido en los videojuegos [1ra parte] - El jugador, la música y los diálogos. Consultado el 12 de abril de 2011.
<http://www.hispasonic.com/blogs/sonido-videojuegos-1ra-parte-jugador-musica-dialogos/599>

Inteligencia Artificial

- [24] Schwab, B. (2004). *AI Game Engine Programming*. EEUU. Charles River Media, Inc
- [25] Russel, S. & Norving, P. (2003) *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. (2da ed.). EEUU. Prentice Hall.