

Diplomado en línea: Diseño Integral en Videojuegos

DISEÑO INTEGRAL EN VIDEOJUEGOS	
Módulo I Modelado 3D para videojuegos	
Introducción a Maya	
1.1 Menús, módulos y manejo del viewport	
1.2 Introducción a las curvas	
1.3 Modelado a través de curvas	
1.4 Introducción a los polígonos	
1.5 Componentes de los polígonos	
1.6 Herramientas básicas de polígonos	
1.7 Modelado con polígonos	
1.8 Modelado de objetos	
1.9 Manejo del outliner y capas	
1.10 Introducción a materiales	
1.11 Introducción al render	
Módulo II Diseño de personajes para videojuegos	
Modelado de Personajes	
2.1 Introducción al modelado orgánico	
2.2 Unidades de medida	
2.3 Manejo de planos	
2.4 Modelado a partir de primitivas	
2.5 Modelado con polígonos	
2.6 Extrusión de caras y bordes	
2.7 Suavizado de objetos	
2.8 Desarrollo de personajes	
2.9 Topología de personajes	
2.10 Conteo de polígonos y limpieza del personaje	
Módulo III Mapeado UV	
Mapeado UV	
3.1 Mapeado UV	
3.2 Proyecciones UV	
3.3 Tipos de proyecciones	
3.4 Mapeo de objetos sencillos	
3.5 Mapeo de objetos avanzados	
3.6 Mapeo de personajes	
3.7 Manipulación de UV	
3.8 Organización final de UV	

Módulo IV Generación de Texturas
Generación de Texturas
4.1 Retoque Digital
4.2 Menús, módulos y manejo de Photoshop
4.3 Herramientas básicas de Photoshop
4.4 Manejo de capas
4.5 Exportar Archivos e Integración en Maya
Módulo V Configuración del personaje
Esqueleto bípedo
5.1 Rigging
5.2 Deformadores
5.3 Creación de articulaciones
5.4 Orientación de articulaciones
5.5 Skinning
5.6 Balanceo de músculos
Módulo VI Animación 3D para videojuegos
Animación
6.1 Introducción a la animación
6.2 Principios básicos de animación
6.3 Manejo de llaves de animación
6.4 Edición de llaves de animación
6.5 Línea de tiempo
6.6 Fotogramas clave
6.7 Animación posición a posición
6.8 Animación de ciclos
Módulo VII Motor de videojuegos
Motor de videojuegos
7.1 Interfaz del motor de videojuegos
7.2 Figuras primitivas
7.3 Materiales y texturas
7.4 Substances
7.5 Escenarios 3D
7.6 Manejo de luces
7.7 Integración de personajes
7.8 Compilación