

# Diplomado en línea: Diseño Integral en Videojuegos

DISEÑO INTEGRAL EN VIDEOJUEGOS	
<b>Módulo I</b> Modelado 3D para videojuegos	
<b>Introducción a Maya</b>	
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	
<b>Módulo II</b> Diseño de personajes para videojuegos	
<b>Modelado de Personajes</b>	
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	
<b>Módulo III</b> Mapeado UV	
<b>Mapeado UV</b>	
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	

<b>Módulo IV</b> Generación de Texturas
<b>Generación de Texturas</b>
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
<b>Módulo V</b> Configuración del personaje
<b>Esqueleto bípedo</b>
5.1 Rigging
5.2 Deformadores
5.3 Creación de articulaciones
5.4 Orientación de articulaciones
5.5 Skinning
5.6 Balanceo de músculos
<b>Módulo VI</b> Animación 3D para videojuegos
<b>Animación</b>
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
<b>Módulo VII</b> Motor de videojuegos
<b>Motor de videojuegos</b>
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