

Contenido del Diplomado en Diseño de Videojuegos

DIPLOMADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS			
Módulo I			
Modelado 3D para videojuegos			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Introducción a Maya			
1.1 Menús, módulos y manejo del viewport	1	0.5	03
1.2 Introducción a las curvas	1	1	
1.3 Modelado a través de curvas	0	1	
1.4 Introducción a los polígonos	1	1	
1.5 Componentes de los polígonos	1	1	
1.6 Herramientas básicas de polígonos	1	6	
1.7 Modelado con polígonos	0	6	
1.8 Modelado de objetos	0	6	
1.9 Manejo del outliner y layers	1	0.5	
1.11 Introducción a materiales	1	0.5	
1.12 Introducción al render	1	0.5	
Total	8	24	
Módulo II			
Diseño de personajes para videojuegos			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Modelado de Personajes			
2.1 Introducción al modelado orgánico	1	0	03
2.2 Unidades de medida	0	0.5	
2.3 Manejo de planos	0	0.5	
2.4 Modelado a partir de primitivas	0.5	1	
2.5 Modelado con polígonos	0.5	1	
2.6 Extrusión de caras y bordes	0.5	2	
2.7 Suavizado de objetos	0.5	2	
2.8 Desarrollo de personajes	2	8	
2.9 Topología de personajes	2	8	
2.10 Conteo de polígonos y limpieza del personaje	1	1	
Total	8	24	
Módulo III			
Texturización			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Texturización			
3.1 Mapeado de UV	1	1	02
3.2 Proyecciones UV	1	1	
3.3 Tipos de proyecciones	1	1	
3.4 Mapeo de objetos sencillos	0.5	1	
3.5 Mapeo de objetos avanzados	0.5	1	
3.6 Mapeo de personajes	0.5	2	
3.7 Manipulación de UV	0.5	1	
3.8 Organización final de UV	1	1	
3.9 Zbrush	0	8	
3.10 Retoque Digital	0	1	
Total	6	18	

Módulo IV			
Configuración del personaje			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Esqueleto bípedo			
4.1 Rigging	1	4	02
4.2 Deformadores	1	2	
4.3 Creación de articulaciones	1	2	
4.4 Orientación de articulaciones	1	2	
4.5 Skinning	1	4	
4.6 Balanceo de músculos	1	4	
Total	6	18	
Módulo V			
Animación 3D para videojuegos			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Animación			
5.1 Introducción a la animación	1	1	02
5.2 Principios básicos de animación	1	1	
5.3 Manejo de llaves de animación	0.5	1	
5.4 Edición de llaves de animación	0.5	1	
5.5 Línea de tiempo	0.5	1	
5.6 Fotogramas clave	0.5	1	
5.7 Animación posición a posición	1	6	
5.8 Animación de ciclos	1	6	
Total	6	18	
Módulo VI			
Motor de videojuegos			
Contenido Temático	Horas		Créditos
	Teoría	Práctica	
Motor de videojuegos			
5.1 Interfaz del motor de videojuegos	2	2	02
5.2 Figuras primitivas	0.5	1	
5.3 Materiales y texturas	0.5	1	
5.4 Substances	0.5	1	
5.5 Escenarios 3D	0.5	6	
5.6 Manejo de luces	0.5	3	
5.7 Integración de personajes	1	3	
5.8 Compilación	0.5	1	
Total	6	18	
Total	40	120	14
	160		