



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Máster en Creación de Videojuegos

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

El videojuego, como todo medio de comunicación, es un producto cultural que corresponde a un contexto, a una sociedad y a unos fines, también cambia, desde su capacidad como tecnología hasta la capacidad de contenido, en un proceso que generalmente está constituido por personas de muy diferentes disciplinas (programadores, diseñadores gráficos, escritores, etc.) y por esto ha sido revalorizado durante la última década. Así, con este Master podrá prepararse y formarse en la concepción de herramientas y métodos necesarios para programar Videojuegos con Game Maker y diseñar escenarios, personajes y efectos. El mundo de los videojuegos no es ningún juego. Es un campo extraordinariamente sofisticado, tecnológica y narrativamente, una de las industrias de mayor crecimiento.

CONTENIDOS

PARTE 1. DISEÑO DE ESCENARIOS Y PERSONAJES CON ILLUSTRATOR CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
3. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
4. Las paletas flotantes y vistas
5. Desplazarse por el documento
6. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
7. Las mesas de trabajo
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas

4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II

5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos

3. Colocar y reflejar objetos
4. Envolventes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Animaciones
5. Exportar e importar imágenes
6. Crear PDF
7. Automatizar tareas
8. Calcar mapa de bits
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva

4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

PARTE 2. DISEÑO DE ESCENARIOS Y PERSONAJES CON PHOTOSHOP CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura

10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula

2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta

7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

PARTE 3. ANIMACIÓN Y CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES CON AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN

1. Introducción al vídeo digital
2. Planificación del trabajo
3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe

4. Conceptos básicos de la postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Interface de After Effects
2. Paneles
3. Activar una herramienta
4. Búsqueda y zoom
5. Ajustes de composición y proyecto
6. Paneles más usados en After Effects
7. Deshacer cambios y preferencias
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROYECTOS Y COMPOSICIONES

1. Crear un Proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Unidades de tiempo
4. Composiciones
5. Línea de tiempo
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMPORTAR ARCHIVOS

1. Formatos compatibles
2. El Panel de Proyectos
3. Importar archivos
4. Organizar material de archivo
5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS

1. Crear capas
2. Atributos de capa
3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIONES

1. Animaciones
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Herramienta de posición libre I
7. Herramienta de posición libre II
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TEXTO

1. Texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo
4. Efectos en texto
5. Animación de texto con animadores
6. Animar texto en un trazado
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación
3. Efectos I
4. Efectos II
5. Ajustes
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. 3D

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Cámaras
4. Capas de luz
5. Animaciones 3D
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLUGINS, EXPRESIONES, VÍDEO Y AUDIO

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II
6. Línea de tiempo
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. EXPORTACIÓN

1. Principios básicos
2. Formatos de salida
3. Panel Cola de procesamiento
4. Opciones de construcción y exportación
5. Formas de exportación
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. NOVEDADES AFTER EFFECTS CC

1. Caché de rendimiento global
2. Trazos de rayo en textos 3D y formas
3. Suavizado de máscaras
4. Novedades 3d

5. Integración con Illustrator
6. Ejercicios

PARTE 4. DISEÑO, DESARROLLO Y MONTAJE DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INSTALACIÓN GAME MAKER

1. ¿Qué es Game maker?
2. Instalación
3. Activación de Game Maker
4. Funcionamiento de Game Maker

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFACE DE GAME MAKER

1. Pantalla de inicio
2. File
3. Editar
4. Window
5. Recursos
6. Scripts
7. Run
8. Help

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE RECURSOS

1. Introducción
2. Objetos
3. Sprite
4. Fondo
5. Sonidos
6. Room

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONES AVANZADAS

1. Eventos
2. Trayectorias
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES

1. Acciones
2. Acciones de movimiento
3. Acciones de objetos
4. Acciones de Sprite y sonidos
5. Acciones de Room
6. Acciones de tiempo e información
7. Acciones de Juego y recursos
8. Acciones de control
9. Acciones de puntuación
10. Variables

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN GAME MAKER

1. Lenguaje GML

2. Scripts
3. Funciones
4. Comentarios
5. With
6. Funciones que definen la forma de jugar
7. Sentencias
8. Valores
9. Asignación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES Y VARIABLES DE SONIDOS, GRÁFICOS E ITERACIONES (GML)

1. Funciones de iteración
2. Funciones para la visualización
3. Funciones de sonido
4. Puntuaciones más altas e Inicio
5. Funciones del Joystick

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES(GML) Y LIBRERÍAS DDL

1. Funciones del juego
2. Sincronización de los datos
3. Datos de uso
4. Juego con sesiones
5. Conexión para Online
6. Librerías DLLs

PARTE 5. BIBLIOTECA DE RECURSOS 2D (ESCENARIOS, PERSONAJES, ETC.)



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es