



## LABORATORIO 11

Vídeo Juegos, Diseño, Programación  
*Arte, Assets, Texturas y Modelos*

### 1. Pre-Laboratorio

Por hacer.

### 2. Introducción

Buen arte se ha convertido en una forma de juzgar los vídeo juegos. Un inmensa mayoría compra y gana interés en algún vídeo juego a partir de como estos se ven, esto es una reacción lógica ya que desde una tienda virtual o física o a través de vídeos o tomas de pantallas no se puede evaluar el gameplay del juego en cuestión [1, p. 171]..

Los artistas afectan ahora una inmensa parte del diseño del juego, desde el diseño de la interfaz de juego hasta el ambiente general presentado en el universo del juego y los efectos especiales. La creación de arte ha aumentando en complejidad a través de los años y el crecimiento de los vídeo juegos como una industria, de tal forma las herramientas de creación de arte también cada vez son mas complejas.

### 3. Actividad

Por hacer.

## Referencias

- [1] GATES, B. *Game Design (2nd Edition)*. Thomson Course Technology, 2004.