



V-ART
escuela audiovisual



Desarrollo de videojuegos en Unity

duración
250 horas

Unity

PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS



V-ART
escuela audiovisual



UNITY es la revolución dentro del mundo del videojuego, nunca antes fue tan fácil desarrollar contenidos y compartirlos en todas las plataformas existentes. Hoy día, la gran mayoría de las nuevas desarrolladoras se decantan por un motor versátil, y UNITY te permite crear en 2D, 3D y con kits para portear a multiples plataformas

Ademas en los ultimos años el motor ha aumenta ampliamente su potencia y herramientas con la ayuda y feedback de la amplia comunidad que tiene detras haciendo que estudios anteriormente establecidos en otros motores pasen a este haciendo de unity una herramienta para el ahora y el futuro en los videojuegos.

En V-ART podrás aprender todas esas herramientas para diseñar, crear y realizar tu primer videojuego.

Unity

CONTENIDO DEL CURSO



V-ART
escuela audiovisual

Introducción a unity

Introducción al curso.

Presentación.

Introducción al desarrollo de videojuegos.

Que es un motor de desarrollo.

Usos de Unity a parte de los videojuegos.

Manejo basico con unity

Interfaz principal.

Ventanas básicas:

Project, Hierarchy ,Scene ,Game , Inspector,

Console y Asset Store

Cámara.

Las primitivas 3D (componentes Transform, Mesh Filter, Mesh Renderer).

Iluminación básica.

Los prefab y su nesteo.



Audio

Assets, componentes y API de audio.
Configuraciones de audio del proyecto.

Física

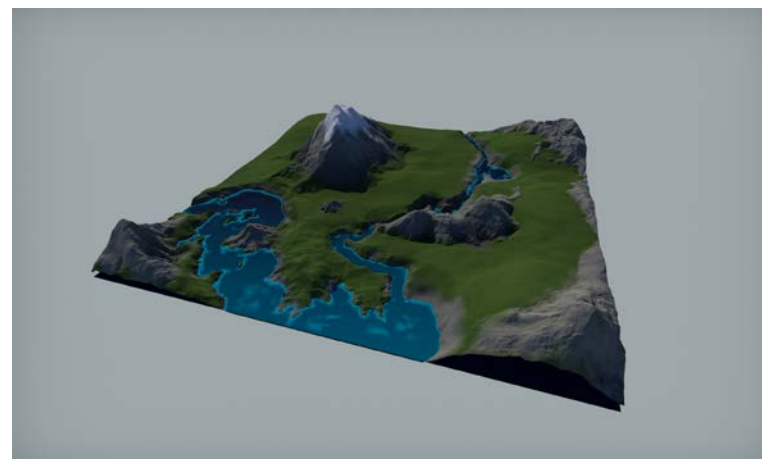
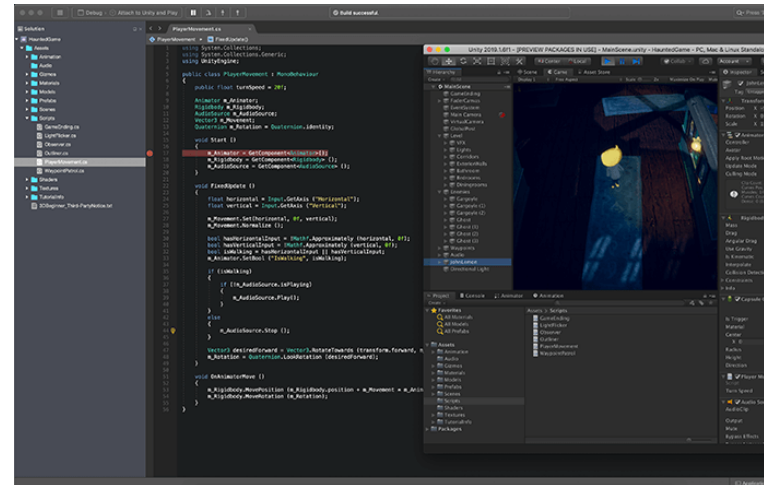
Colisionadores.
Cuerpos rígidos.
Eventos de física (OnTriggerEnter, OnCollisionExit...).
Configuraciones de física del proyecto.

Renderizado

Materiales y shaders
Renderizado de sprites.
Animación 2D.
Configuraciones de renderizado, gráficos y calidad del proyecto

Introducción a la programación en C#

Clases
Variables y funciones
Condicionales y bucles.



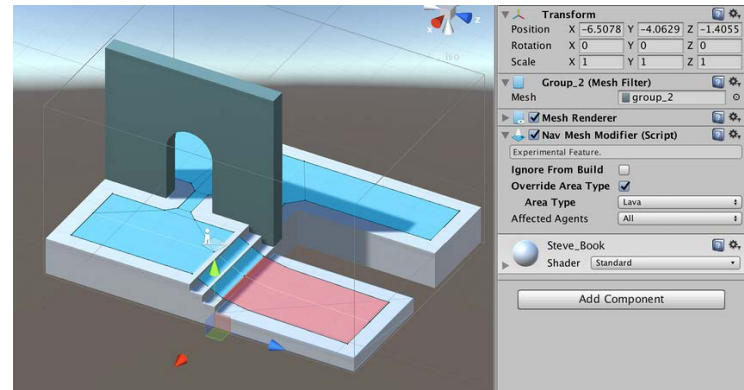
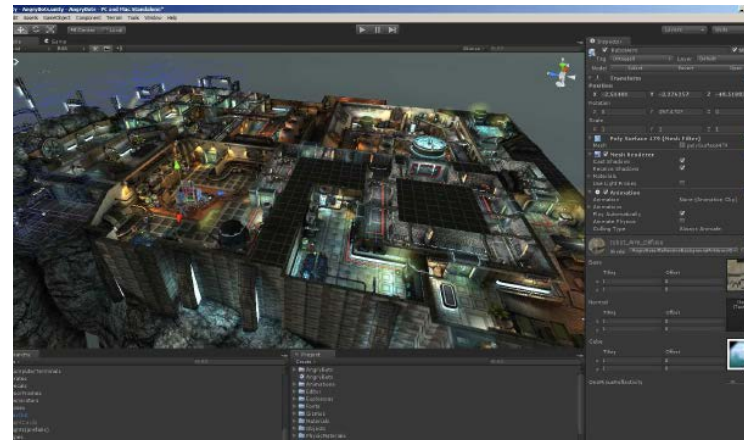
Visibilidad y Modificadores de acceso.
Colecciones
Clases vs struct
Interfaces y Herencia
Polimorfismo y abstracción

Scripting dentro de Unity

El script como asset y como componente.
Introducción a la API de Unity y a su documentación.
El gameloop y las funciones Awake, Start, Update.
Transform e Input.
Acceso a GameObjects y componentes.
Instanciación de prefabs

Uso de la API de Unity.

Funciones de gameloop (OnEnable, FixedUpdate, etc.).
Las corrutinas.
Utilidades matemáticas
Las hideFlags.



Unity

CONTENIDO DEL CURSO



V-ART
escuela audiovisual

Depuración de errores.

Desarrollo en unity

Diseño de entornos y herramientas de unity

Skyboxes.

Terrenos.

Probuilder

Cinemachine

Efectos.

Sistemas de partículas.

Trail renderers.

Line renderers.

Animacion 2D/3D

Animación 3D.

Importar animaciones.

Animator:

Avatares

Componente y ventana Animator

Máquinas de estado



Unity

CONTENIDO DEL CURSO



V-ART
escuela audiovisual

Blend Trees

Navegación & Pathfinding.

Navigation Meshes

Navigation Agents

Obstáculos dinámicos.

Personalización del editor de Unity

Añadiendo información a la escena
(Gizmos, Debug.Draw, etc.).

Personalización de scripts en el inspector.

Personalización de teclas.

Las clases del Editor.

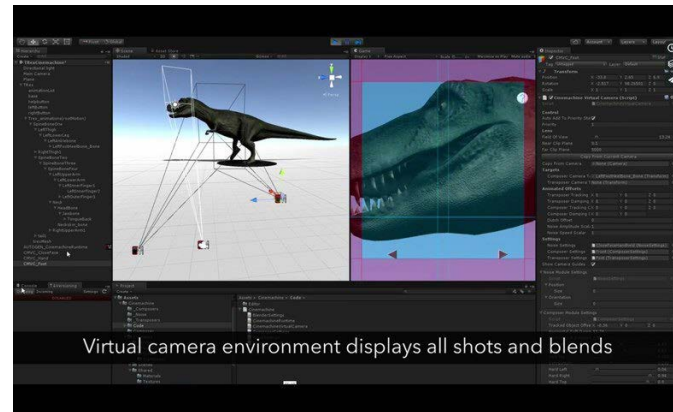
Renderizado avanzado

Configuraciones de renderizado, gráficos y
calidad del proyecto.

Iluminación avanzada.

Post processing

LOD





V-ART

escuela audiovisual

www.v-art.es