



CERTIFICA QUE
Alejandro Moreira Martínez

HA SUPERADO CON ÉXITO
**CURSO DE MATEMÁTICAS PARA
VIDEOJUEGOS CON UNITY**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', written over a light blue circular graphic element.

Manuel Agudo
CEO de OpenWebinars



openwebinars.net/cert/g3A8q

Duración del curso
10 horas

Fecha de expedición
18 de Abril de 2020

Contenidos del curso

1. INTRODUCCIÓN

- Presentación

2. SISTEMAS DE COORDENADAS EN UNITY

- Sistema de coordenadas cartesianas

- Concepto de pivote y coordenadas globales y locales

- Jerarquía de las transformaciones

3. VECTORES

- Puntos, vectores y representación

- Aritmética de vectores

- Magnitud o longitud de un vector

- Producto escalar

- Producto vectorial

- Vector normal

- Ejemplos de uso de vectores

4. TRIGONOMETRÍA

- Seno y coseno

- Tangente y arcotangente

- Uso de seno y coseno en animación procedural

5. INTERPOLACIÓN LINEAL

- Definición de interpolación lineal

- LERP

- Distintos tipos de interpolación

- Interpolación en juegos

6. CUATERNIONES

- Los cuaterniones en Unity

- Clase Quaternion

- Ejemplos de uso de cuaterniones

7. LA CLASE MATHF

- Clase Mathf

- Clase Random

- Ejemplos de uso de Mathf y Random