

## Plan de Estudios Detallado.

### Instalar Unity y crear un proyecto

#### Interface

- Entorno

- ventana Scene

- ventana Juego

- ventana jerarquía

- ventana Project

- ventana inspector

- Asset Store

#### Gestión

- importar Assets

- Prefabs

- layers

- tags

- Packages

#### Asset Store

- Importar Exportar Packages

#### Publicar

- Plataformas

- Project Settings / Build Settings

- Project Settings / Player Settings

#### Motor Gráfico

- Diseñar meshes para videojuegos

- Importar desde 3DMAX (unidades/normales/smoothingGroups/sistema de coordenadas)

- MeshFilter+MeshRenderer = visibleObject

- settings de Texturas

- settings de meshes

- Materiales y shaders

- Crear shaders propios

- Camaras

- Luces

- SkyBox

- Project Settings / Render Settings

- Project Settings/Quality settings

- Manipular gráficos con Scripting

- luces/materiales / etc...

#### Motor Físico