

- Unidades y convenciones
- Colliders / Triggers
- RigidBody
- Add Force Component
- Materiales Físicos
- Joints
- Project Settings/ Physics
- Ragdoll
- Manipular Físicas por Script

#### Motor Grafico 2, animación

- ventana animation = crear animaciones desde unity
- importar meshes animadas (legacy)
- importar meshes animadas (humanoid Avatar)
- importar meshes animadas (morphing)
- Animator Controller / ventana Animator (maquina de estados)
- Gestión via Script

#### Motor de Audio,

- Import Audio Settings
- Audio Source
- Audio Listener

#### Motor Gráfico 3, UI (User Interface)

- Canvas UI
- Objectos UI (imágenes, botones, scrollBars...)
- Eventos UI
- Transiciones UI

#### Unity como motor 2D

- Motor Gráfico2D
- Motor Físico 2D

#### Scripting

- Scripts en unity (lenguajes/integración con unity)
- Programación Estructurada
- MonoBehaviours
  - Awake
  - Start
  - Update
  - LateUpdate
  - FixedUpdate
  - OnTriggerEnter
  - OnCollision
  - OnMouseDown