

Unity-MacTrainee-2017

Temario

Clase 1

- Introducción a Unity
- Personalización del Layout
- Navegación en la Escena
- Jerarquía de Objetos
- Importación de Standard Assets
- Creación de Terrenos
- Introducción a la Animación
 - Animation Clip: Movimiento de Cámara (animación por keyframes)

Clase 2

- Organización de un Proyecto
- Introducción al Asset Store
 - Importación de un modelo 3D descargado
- Construcción de espacios
- Luces

- Skybox
- Ventana de Iluminación
- Materiales
 - Creación y asignación de materiales
 - Utilizar materiales descargados de Asset Store
 - ¿Qué son los materiales PBR?
- Introducción a Scripting
 - Básicos de Programación
 - Variables
 - Públicas
 - Privadas
 - Selección básica de GameObjects
 - Controlar GameObjects
 - Rotación

Clase 3

- Scripting
 - Trabajar con grupos de Objetos
 - Array (Arreglo)
 - List
 - Bucles: foreach, for
 - Métodos de selección de GameObjects
 - Por etiqueta
 - Utilizando Nombres numerados
 - Por jerarquía de Objetos
- Controlar GameObjects

- Movimiento
- Escala

- Interacción: jugador Primera Persona
 - Controlador Movimiento con teclado y mouse (tomado de Standard Assets)

Clase 4

- Física en Unity
- Scripting
 - Eventos
 - Creación dinámica de objetos
- Colisionadores
 - Gravedad
 - Física
 - Triggers
 - Manejando Eventos utilizando Scripting
- Juego de plataformas: recolectar monedas sin caer

Clase 5

- Lluvia de ideas: proyecto a desarrollar en el curso
- Introducción al Diseño de Videojuegos
- Prefabs: Objetos reutilizables
- Scripting
 - Acceso a los componentes de los objetos por script
 - Controlando animaciones

- Interacción: jugador Primera Persona
 - Recoger objetos
 - Lanzar objetos
 - Disparar: Raycast
 - Disparando láser
 - Disparando balas
 - Disparando flechas

Clase 6

- Tipos de Videojuegos
- ¿Cómo planear un proyecto?
- Aterrizar una idea para proyecto
- Animación
 - Línea de tiempo
 - Curvas
 - Keyframes
 - Utilizando Scripting
- Interacción: Jugadores artificiales
 - Inteligencia Artificial
 - Rutas de Navegación (Navmesh)
- Juego: First Person Shooter

Clase 7

- Estructura de un Juego

- Planear proyecto
- Juego: Combate en primera persona
- Animaciones de personajes con Mecanim
 - Carga y edición del personaje
 - Máquinas de estado
 - Transiciones
 - Control via Scripting
- Interacción: jugador Tercera Persona

Clase 8

- Narrativa en videojuegos
 - Personajes
 - Storyboards
 - Creación de ambientes
- Cambio de perspectivas en videojuego (Primera/tercera persona)
- Introducción a Texturas

Clase 9

- Teoría: Ciclos de Desarrollo de Juegos
- Cambiando de Escena
- Creación de Menú de Juego
- Introducción a Shaders

Clase 10

- Creación de Mapas de Luces
- Creación avanzada de ambientes
 - Importación de modelos arquitectónicos
 - Agua
 - Vegetación
- Creación de un archivo ejecutable (build)

Clase 11

- Uso de control
 - Botones
 - Joysticks
- Pausar Videojuego
- Audio
 - Menús
 - Ambiente
 - Objetos
 - Acciones
 - 2D vs 3D

Clase 12

- Incorporación de Foto y Video
 - Creación de fondos con foto y video 360
- Sistemas de partículas

- Efectos de Cámara

Clase 13

- Juegos en Red
- Animación Avanzada
 - Blend Trees
- Juego: Pong3D multijugador en línea

Clase 14

- Juego de carreras con Inteligencia Artificial

Clase 15

- Unity para cortometrajes
- Desarrollo de Proyecto

Clase 16

- Desarrollo de Proyecto

Clase 17

- Desarrollo de Proyecto

Clase 18

- Desarrollo de Proyecto