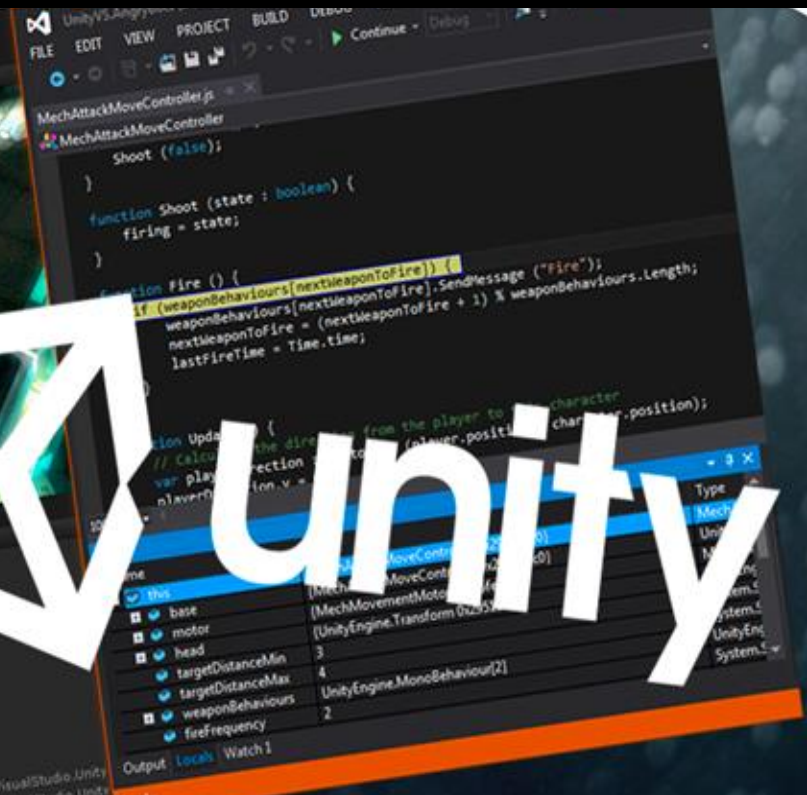




Continental



Desarrollo de Videojuegos
Pedro Yuri Marquez Solis



Productos

Solutions

Casos de estudio

Conocer

Support & Services

Productos

Mi cuenta

Revendedor

Educación

Premium Support

Precios

Descargar Unity

¡Bienvenido! Está aquí porque desea descargar Unity, la plataforma de desarrollo más popular del mundo para crear juegos multiplataforma y experiencias interactivas 2D y 3D.

Antes de descargar, elija la versión de Unity que sea adecuada para usted.

Elige tu Unity + descargar

Descarga Unity Hub

[Descubrir más acerca del nuevo Unity Hub aquí.](#)

Descargar Unity Beta

Obtén acceso antes que los demás a nuestras funciones más recientes, y ayúdanos a mejorar la calidad haciéndonos conocer tus valiosos comentarios.

Pedro Yuri Marquez Solis

Introducción al desarrollo de videojuegos

Pedro Yuri Marquez Solis



Avatar le tomó 17
días recaudar
US\$1.000.



Grand Theft Auto V
(GTA V) le bastaron
solo tres días.

Pedro Yuri Marquez Solis



2,000,000

COPIES SOLD ON STEAM

1,500,000

CROWNS GRABBED



FALL
GUYS
-ULTIMATE KNOCKOUT-
IN FIGURES



60,000,000

FALLEN FALL GUYS

23,000,000

HOURS WATCHED ON SWITCH

Pedro Yuri Marquez Solis



El estado de los videojuegos en Europa: un mercado de 21.600 millones de euros liderado por las consolas y el móvil, según ISFE



Pedro Yuri Marquez Solis

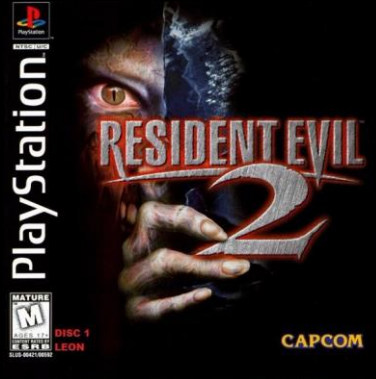
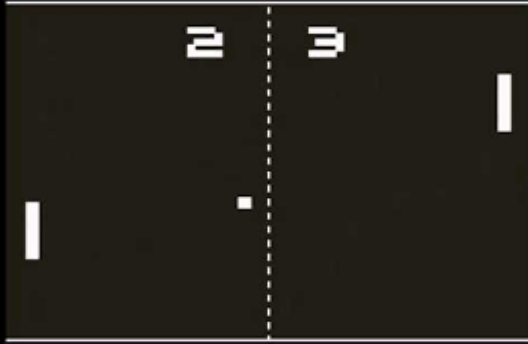


Evolución



Pedro Yuri Marquez Solis

¿Qué tienen en común?



Pedro Yuri Marquez Solis



Introducción al desarrollo

- La industria de Video Juegos se ha afianzado, al punto de llegar a convertirse y superar a la industria musical y cinematográfica.
- No mas desarrollo sobre hardware, desde una simple oficina podemos desarrollar Video Juegos incluso aplicaciones de realidad virtual.
- Métodos y técnicas han evolucionado a tal punto que la jugabilidad y calidad de los gráficos logran que cualquier persona pueda fácilmente caer en el atractivo de los Video Juegos.



Historia

- 1950-1951: Programming a Computer for Playing Chess.

Claude Shannon presentó el artículo llamado "[Programming a Computer for Playing Chess](#)" donde se especificaban los primeros algoritmos y técnicas para un programa de ajedrez, las restricciones tecnológicas de potencia de procesamiento no permitieron su ejecución hasta noviembre de 1951, cuando se escribió el programa en la computadora [Ferranti Mark I](#), la primera computadora electrónica comercial.



Imagen del terminal del Ferranti Mark I

Fuente: <http://www.otakufreaks.com/wp-content/uploads/2011/08/HDLV-Ferranti-Mark-1.jpg>

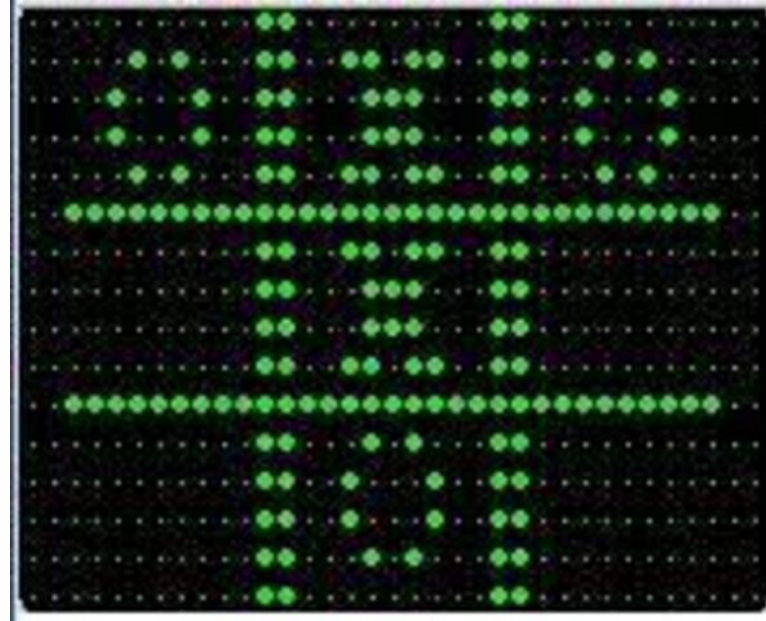
Pedro Yuri Marquez Solis

ucontinental.edu.pe



1952: OXO - Alexander Shafto Douglas

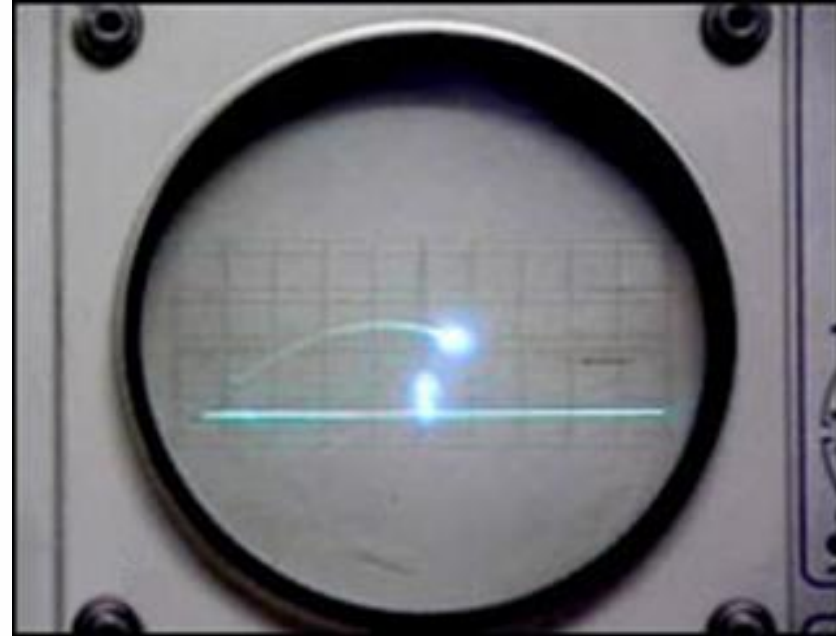
- Una versión computarizada del juego tres en raya, este programa permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), OXO es el primer juego de computadora en usar una pantalla gráfica, por lo que al mostrar gráficos, tiene todos los requisitos para ser considerarlo como el primer videojuego de la historia. OXO no tuvo popularidad ya que solo podía jugar en la **EDSAC**.





1958: Tennis for Two

- William Higinbotham, el juego simulaba un partido de tenis a través de un osciloscopio el cual se utilizaba para calcular trayectorias de misiles para que cuando la gente visitara Brookhaven National Laboratory no se aburriera. Usaba una perspectiva lateral en la que se podía observar una línea horizontal que representa el campo de juego y otra pequeña vertical en el centro del campo que hacía de red. La pelota de tenis simulaba el efecto de gravedad.



Algo más reciente - DOOM



Pedro Yuri Marquez Solis



Ejemplos de videojuegos de acción:

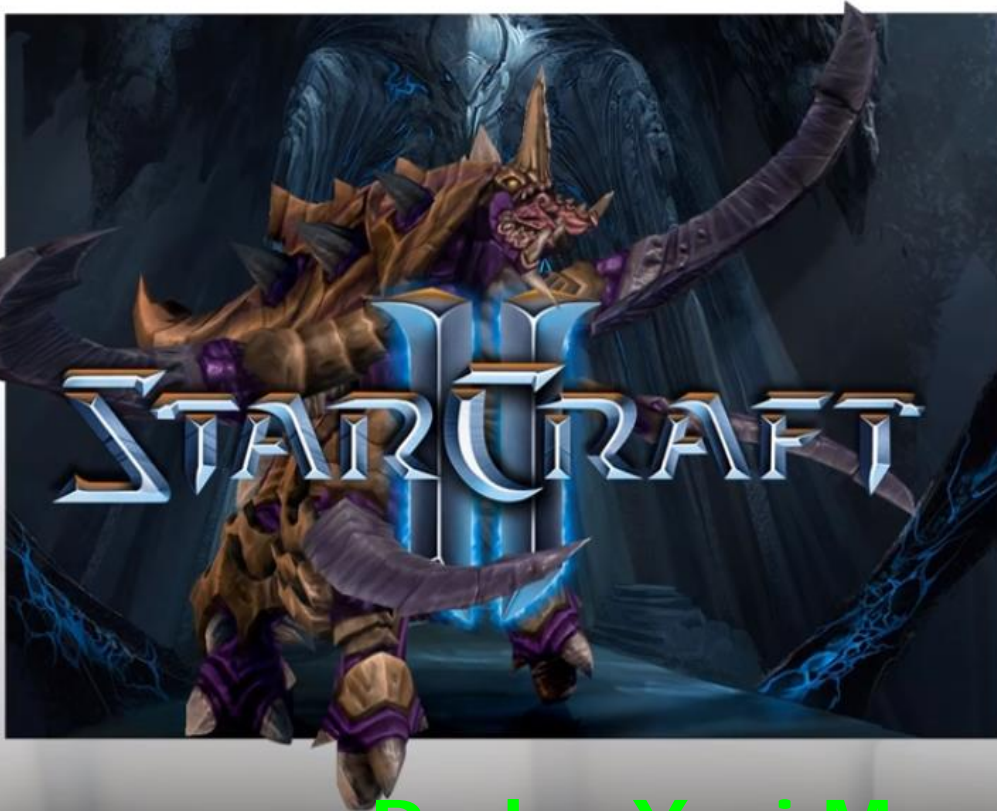
Orientados al reto competitivo de victoria/derrota.
Encontramos aquí videojuegos de acción como:

- **Abstractos** (*Pong*, *Arkanoid*)
- **De puntería y disparos** —los famosos shooters— (*Space Invaders* [Taito, 1978], *Doom*),
shooters cinematográficos (*Call of Duty* [Infinity Ward, 2003], *Max Payne* [Remedy, 2001])
- **De conducción y carreras** (*Out Run* [Sega, 1986], *Need for Speed* [Electronic Arts, 2006])
- **De lucha** (*Final Fight* [Capcom, 1989], *Street Fighter 2* [Capcom, 1991])

Además de las diversas versiones en línea y/o multijugador de este tipo de juegos, etc.

Pedro Yuri Marquez Solis

Ejemplos de videojuegos de estrategia:



Orientados al reto competitivo de victoria/derrota. Encontramos aquí videojuegos de estrategia como:

- **Por turnos** (*Civilization* [MicroProse, 1991])
- **En tiempo real** (*Starcraft* [Blizzard, 1998])
- **Simulaciones de mánager deportivo** (*Total Club Manager* [Electronic Arts, 2002], *PC Fútbol* [Dinamic, 1992])

Además de las diversas en línea y/o multijugador de este tipo

Pedro Yuri Marquez Solis



Unity3D

ucontinental.edu.pe

Pedro Yuri Marquez Solis

Pedro Yuri Marquez Solis

Unity3D

- Unity 3D es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies. Unity está disponible como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows, OS X, Linux. Permite la creación de juegos para múltiples plataformas a partir de un único proyecto incluyendo el desarrollo de juegos para consolas; PlayStation, Xbox y Wii, escritorio; Linux, PC y Mac, navegador, móviles y tablets; iOS, Android, Windows Phone y BlackBerry). Unity tiene dos versiones: Unity Professional (pro) y Unity Persona.



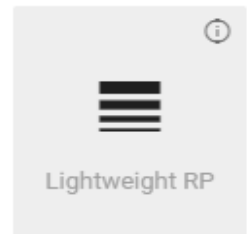
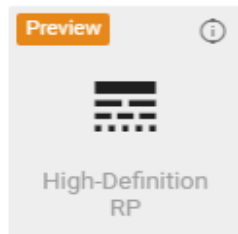
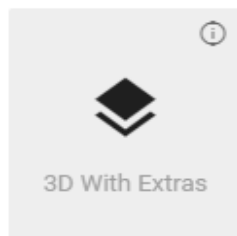
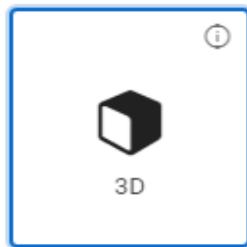
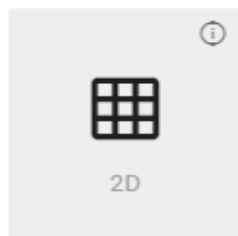
Pedro Yuri Marquez Solis



Funcionalidades:

- Permite importación de numerosos formatos 3D, Photoshop, PNG, TIFF, audios y videos.
- Compatible con diversas API graficas como son Direct3D, OpenGL y Wii, utiliza el formato Ogg Vorbis para audio.
- Lenguaje de scripts que pueden ser JavaScript, C# y un dialecto de Python denominado Boo .
- La estructura del proyecto se define mediante escenas que representan alguna parte del juego. Los recursos para un videojuego, se puede acceder desde el Asset Store donde existe multitud de recursos gratuitos y de pago.
- Dispone de una interfaz de desarrollo muy bien definida e intuitiva que permite crear rápidamente juegos.

Templates



Settings

Project Name *

Sample1

Location *

C:\tempvg\Sam1

...

Pedro Yuri Marquez Solis

CANCEL

CREATE





Este botón permite moverse alrededor de la vista de escena:

- ALT permite rotar.
- COMMAND/CTRL permite hacer zoom.
- SHIFT incrementa la velocidad de movimiento mientras se usa la herramienta.



Permite mover los objetos seleccionados en la escena, el movimiento se puede realizar en los ejes X, Y e Z.



Permite rotar los objetos seleccionados en la escena, la rotación se puede realizar en los ejes X, Y e Z.



Permite escalar los objetos seleccionados en la escena. En este caso también se puede escalar en cualquiera de los ejes X, Y Z.



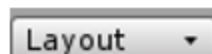
Reproduce el juego sin salir del editor. El primer botón permite lanzar el juego y visualizarlo, el segundo permite pausarlo y el último a la derecha permite saltar adelante en el juego. Se puede visualizar el videojuego en la vista de juego tal como está o maximizando la pantalla.



Los objetos se pueden transformar en diferentes sistemas de coordenadas y desde diferentes puntos de pivote



Es usado para para controlar qué objetos son representados por qué cámaras o iluminados por qué luces



Permite desplegar y plegar lo que permite volver rápidamente a varios diseños predeterminados o predefinidos.

Pedro Yuri Marquez Solis

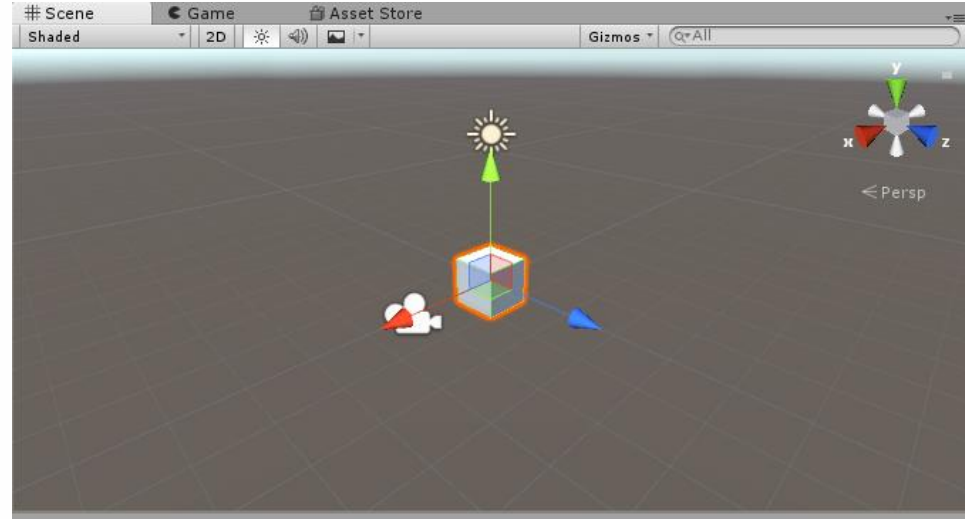
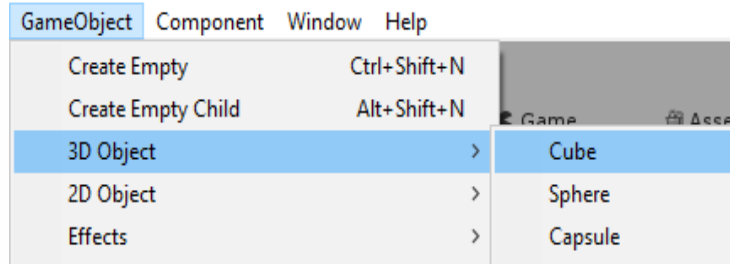


GameObjects

- En Unity 3D cada objeto del juego es un GameObject, los GameObjects no hacen nada por sí mismos. Requieren de propiedades antes de que puedan conformar un personaje, un ambiente, o un efecto especial. Pero cada uno de estos objetos hacen diferentes cosas
- Tipos:
 - Propios
 - Importados



GameObjects




ucontinental.edu.pe
Pedro Yuri Marquez Solis



Escena

- Las escenas contienen los Game Objects de su juego. Se pueden usar para crear un menú principal, niveles individuales, y cualquier otro elemento. Cada archivo de escena es como un nivel único. En cada escena, se colocan el ambiente, obstáculos, decoraciones, el diseño esencial y otros elementos de su juego.
- Al crear un nuevo proyecto de Unity, su scene view muestra una nueva escena, inicialmente nombrada como escena untitled (sin título) y unsaved (sin guardar). La escena estará vacía al menos por objetos predeterminados - ya sea una cámara ortográfica, o una cámara perspectiva y una directional light, dependiendo si comenzó el proyecto en modo 2D o 3D.



Guardando Escenas

- Escoja File > Save Scene desde el menú, o presione Ctrl + S.



Pedro Yuri Marquez Solis

Espero tener la oportunidad de orientarte y acompañarte en este fascinante mundo del desarrollo de Video Juegos

¡Bienvenido!

Yuri Marquez Solis

ymarquez@continental.edu.pe

Pedro Yuri Marquez Solis



Unity Hub 2.1.0



YM


 Projects


Projects

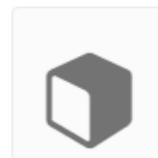
ADD

NEW



 Learn

 Installs



You have no project here.

Click on New if you want to create one, Add if you want to add one to your project list. Visit the Learn section if you prefer a tutorial to get started.

Entorno de trabajo 2d y 3d
Pedro Yuri Marquez Solis