

## CURSO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y NIVELES CON UNITY



**350,00 € - 450,00 €**

Con el presente curso de Especialista en Diseño de Videojuegos y Niveles recibirá una formación especializada en la materia. El desarrollo de videjuegos es todo un arte, diseñar los distintos sistemas que componen un videojuego a nivel de jugabilidad y niveles es de vital importancia para garantizar la calidad del mismo y garantizar que el juego sea todo un éxito con el que divertirse.

**Categorías:** [Creación y Desarrollo Multimedia en 2D y 3D](#), [Cursos online](#), [Diseño Gráfico](#), [Imagen y Sonido](#) |

### INFORMACIÓN

<b>Duración</b>	200 h
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS

<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A VIDEOJUEGOS

1. ¿Qué es un videojuego?
2. Historia del videojuego
3. Principales plataformas
4. ¿Qué es un motor gráfico?
5. Principales motores gráficos

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY

1. ¿Qué es Unity?
2. Interfaz de Unity
3. Características del Editor
4. Licencias y Activación

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRABAJANDO CON UNITY

1. Flujo de trabajo de los Assets
2. Unity 2D
3. Gráficos y poder de renderizado

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. SCRIPTING EN UNITY

1. Scripting
2. Creando y usando scripts
3. Herramientas de scripting
4. EventSystem

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIÓN**

1. Sistema de animación
2. Animation Clips
3. Animator Controllers
4. Rendimiento y Optimización

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFAZ DEL USUARIO**

1. Canvas
2. Diseño básico
3. Componentes visuales
4. Componentes de Interacción

## **UNIDAD DIDÁCTICA 7. CÁMARAS E ILUMINACIÓN**

1. Visión general de la iluminación
2. Usando luces
3. Sombras
4. Sombras de las Luces Direccionales
5. Usando Cámaras
6. Occlusion Culling

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8. MOTOR DE TERRENO**

1. Creando y utilizando materiales
2. Shaders
3. Crear y editar terrenos
4. Herramientas de Altura
5. Texturas
6. Árboles
7. Detalles y viento

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMA DE PARTÍCULAS**

1. ¿Qué es un sistema de partículas?
2. Utilizando Sistemas de partículas en Unity
3. Explosiones y Humo

