

IFCD28 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D



436,00 € - 589,00 €

Este curso Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual con Unity 3D es una formación de la Familia Profesional de la Informática y Comunicaciones, concretamente en el área profesional del desarrollo. Este curso Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual con Unity 3D el alumno mejorará sus conocimientos y habilidades en el desarrollo de videojuegos para ordenadores, videoconsolas y smartphones, incidiendo en la programación de texturas, iluminación y animaciones de objetos entre otras funciones.

Categorías: [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	300 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS

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

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

1. Sistema de coordenadas.
2. Diferentes espacios. (local y global).
3. Vértices y mallas.
4. Polígonos y ejes.
5. Texturizado.
6. Sistema de cámaras.
7. Iluminación básica.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D.
3. Selección de elementos y foco.
4. Introducción a los GameObjects.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

1. Componentes y GameObjects.
2. Transformaciones de elementos.
3. Texturizado y materiales.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

1. Terreno y cielo.
2. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,...).
3. Iluminación:
4. Luz ambiental.

5. Luz de interiores (mapas de luces)
6. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona).

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

1. Importación de personajes de otros sistemas.
2. Animación de personajes (clásica y Mecanim).
3. RagDoll.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

1. Mallas de colisión.
2. Triggers.
3. Joints.
4. RigidBody y SoftBodies.
5. Objetos animados en línea de tiempos.
6. Sprites.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN.

1. Introducción al lenguaje C#.
2. - Variables.
3. - Funciones.
4. - Eventos.
5. - Estados.
6. - Listas.
7. - Utilización de la interfaz de programación.
8. Matemáticas y trigonometría.
9. Bucles.
10. Transformaciones avanzadas de GameObjects.
11. Comunicación entre objetos.
12. Control de personajes.
13. Control de luces y cámaras.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

1. RayCasting.
2. Detección de objetos y caminos.
3. Colisiones.

4. Control avanzado de cámaras.
5. Armamento.
6. Programación de sistemas online.
7. Multijugador.
8. Diferentes tratamientos para juegos 2D y 3D.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

1. Compilación del juego en diferentes plataformas.
2. Peculiaridades de dispositivos móviles y consolas:
 3. - Touch.
 4. - Acelerómetros.
 5. - Controles de pantalla.
 6. - Mandos.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

1. Integración con Google Cardboard
2. Integración con Oculus Rift
3. Input y mecánicas en juegos de realidad virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

1. Creación de un videojuego con realidad virtual.