



OpenWebinars certifica que

# **Kamal Oumghar**

Ha superado con éxito

**Curso de Unity** 

Duración del curso

Fecha de expedición

15 horas

11 diciembre 2022

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

## Contenido

# Curso de Unity

#### 1. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Presentación

#### 2. INTRODUCCIÓN A UNITY

¿Qué es Unity?

Origen y evolución de Unity

Plataformas soportadas

Licencias y creación de cuenta

#### 3. UNITY HUB

¿Qué es Unity Hub?

Descarga, instalación y configuración

Creación de proyectos

Apertura de proyectos

#### 4. INTERFAZ DE USUARIO DE UNITY

Introducción a la interfaz de usuario de Unity

Hierarchy View

Scene View: Navegación

Scene View: Gizmo

Scene View: Draw Mode

Scene View: Opciones de vista (Parte I)

Scene View: opciones de vista (Parte II)

Herramientas: Transformaciones

Herramientas: Pivot/Center, Local/Global

Herramientas: Play, Pause, Step

Herramientas: Collab, Cuenta, Layer y Layouts

Game View: Display y Aspect Ratio

Game View: Panel derecho

**Project View** 

Inspector

Consola

Personalización del layout

Menús

Preferencias

**Project Settings** 

Package Manager

Shortcuts

#### 5. CONCEPTOS ESENCIALES

GameObjects

Componentes: ¿Qué son y cómo se gestionan?

Creación de componentes

Tags: Creación, asignación y uso

Tags: Ejemplo de uso

Layer: Creación, asignación y uso

Escenas: Concepto y uso

Escenas: Edición multi-escena

#### 6. ASSET STORE

Asset Store: Descripción

Asset Store: Ejemplo de uso

#### 7. PREFABS

¿Qué son los Prefabs?

Creación e instanciación de Prefabs

Prefab Mode

Instance Override

Aplicar valores desde la instancia

Prefabs anidados

Variantes

Desempaquetado de Prefabs

### 8. CACHE SERVER

¿Qué es el Cache Server?

Servidor Local vs Remoto

Cache Server: Ejemplo de uso

Instalación de un servidor remoto

### 9. BUILD SETTINGS

Añadir escenas al Build

Opciones de las distintas plataformas

Opciones del reproductor

Configuración de la pantalla de Splash

Construir y ejecutar