openwebinars.net/cert/8RqKO

OpenWebinars

Gracias a

randstad digital

OpenWebinars certifica que

Daniel Marchena Jiménez

Ha superado con éxito

Curso de Unity

Duración del curso

15 horas

Fecha de expedición

25 enero 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