



Gracias a



openwebinars.net/cert/Nz7Br



OpenWebinars certifica que

Sebastián Jiménez Fernández

Ha superado con éxito

**Curso de Matemáticas para
videojuegos con Unity**

Duración del curso

10 horas

Fecha de expedición

29 junio 2020

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Manuel Agudo.

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

Curso de Matemáticas para videojuegos con Unity

1. INTRODUCCIÓN

Presentación

2. SISTEMAS DE COORDENADAS EN UNITY

Sistema de coordenadas cartesianas

Concepto de pivote y coordenadas globales y locales

Jerarquía de las transformaciones

3. VECTORES

Puntos, vectores y representación

Aritmética de vectores

Magnitud o longitud de un vector

Producto escalar

Producto vectorial

Vector normal

Ejemplos de uso de vectores

4. TRIGONOMETRÍA

Seno y coseno

Tangente y arcotangente

Uso de seno y coseno en animación procedural

5. INTERPOLACIÓN LINEAL

Definición de interpolación lineal

LERP

Distintos tipos de interpolación

Interpolación en juegos

6. CUATERNIONES

Los cuaterniones en Unity

Clase Quaternion

Ejemplos de uso de cuaterniones

7. LA CLASE MATHF

Clase Mathf

Clase Random

Ejemplos de uso de Mathf y Random