



Gracias a



[openwebinars.net/cert/XDd46](https://openwebinars.net/cert/XDd46)



OpenWebinars certifica que

**Jose Giner Pérez**

Ha superado con éxito

**Curso de Unity**

Duración del curso

**15 horas**

Fecha de expedición

**18 abril 2020**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', positioned over a large, faint watermark of the OpenWebinars logo.

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

