



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Especialista en Unity 3D para hacer Videojuegos. Física de Objetos y Movimientos 3D

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Con el presente Curso de Especialista en Unity 3D para hacer Videojuegos. Física de Objetos y Movimientos 3D recibirá una formación especializada en la materia. Para poder emprender el desarrollo de un videojuego es necesario conocer la lógica que afecta a los objetos tridimensionales y sus movimientos, de tal forma que podamos dar vida a los entorno 3D que hayamos diseñado. Con la presente formación aprenderá a desarrollar el movimiento de los objetos 3d y las físicas que les afectan.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A FÍSICA DE OBJETOS 3D

1. ¿Qué es el modelado 3D?
2. Física del motor Unity

UNIDAD DIDÁCTICA 2. VISIÓN GENERAL DE LA FÍSICA EN UNITY

1. Rigidbodies
2. Colliders

3. Joints
4. Character Controllers

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REFERENCIA DE FÍSICA EN 3D

1. Box y Capsule Collider
2. Character Controller y Character joint
3. Configurable Joint
4. Constant Force
5. Fixed y Hinge Joint
6. Mesh Collider
7. Sphere Collider, Spring Joint y Cloth
8. Wheel, Terrain Collider y Physic Material

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MOVIMIENTO 3D

1. Animation Clips
2. Animación desde fuentes externas
3. Trabajando con animaciones humanoides
4. Preparación del Asset e importación
5. Animaciones genéricas y animación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMATOR CONTROLLERS

1. Asset del Animator Controller
2. La Ventana Animator
3. Animation State Machines
4. Blend Trees
5. Animation Blend Shapes
6. Animator Override Controllers

UNIDAD DIDÁCTICA 6. REFERENCIA DE ANIMACIÓN

1. Clip de animación

2. Componente Animator
3. Animator Controller
4. Avatar Mask
5. Plantillas de Humanos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSEJOS DE ANIMACIÓN Y PLAYABLE API

1. Consejos
2. Blender y Rigify
3. Playable API
4. Términos y glosario

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREANDO NUESTRO PERSONAJE 3D

1. Planteamiento
2. Modelado
3. Rigging
4. Skinning



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es