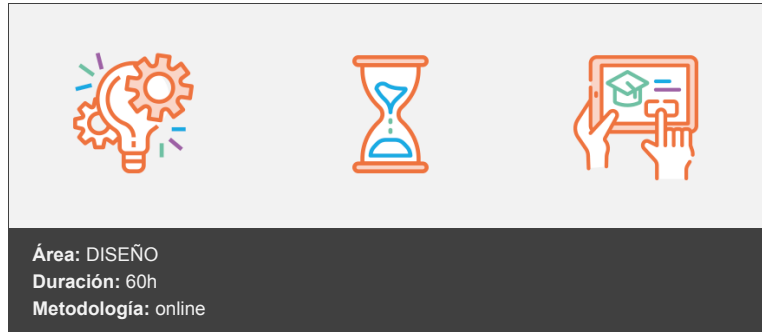


criteria

Diseño de videojuegos con unity



Objetivos

Al finalizar el curso serás capaz de diseñar tus propios escenarios para videojuego y generar en ellos lógicas de juego sencillas. Habrás trabajado todos los conceptos necesarios para incorporar modelos 3D, materiales gráficos, animaciones y fenómenos físicos a tus escenas, podrás incorporar diferentes tipos de controlador de personaje y de vehículo, así como elementos habituales en videojuegos. Finalmente serás capaz de compilar tu primer videojuego funcional.

Contenidos y estructura del curso

1. Introducción al interfaz de Unity.
2. Edición de terrenos.
3. Objetos y componentes.
4. Modelos y materiales.
5. Físicas.
6. Animación.
7. Compilación.

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

