



**UTN.BA**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Buenos Aires  
Medrano 951 (C1179AAQ) C.A.B.A. Tel: (54 11) 4867-7511

# Temario

---

## MÓDULO 1

### **Clase 01: Blender - Conceptos Básicos de Modelado 3D**

- Conceptos básicos
- Interfaz de Blender
- Modificar figuras

### **Clase 02: Blender - Modelado Inorgánico y UVs**

- Modelado de objetos inorgánicos
- Crear y editar UVs
- Importar a Unity

### **Clase 03: Blender - Modelado Orgánico y Animaciones**

- Modelado de personaje orgánico
- Rigging y animaciones
- Exportar a Unity

### **Clase 04: Unity - Introducción**

- Interfaz del Editor
- Game Objects y Componentes
- Manipulación de Objetos

### **Clase 05: C# - Introducción a la Programación**

- Creación de scripts

- Conceptos básicos de programación
- Detección de inputs

### **Clase 06: Unity - Animator**

- Ensamblar un Animator
- Control mediante scripts
- Editar animaciones en Unity

### **Clase 07: Photoshop - Introducción y Creación de Texturas**

- Interfaz de Photoshop
- Crear texturas
- Edición y efectos

### **Clase 08: Photoshop - Creación de GUI e Implementación**

- Creación de formas básicas para GUI
- Creación y edición de botones
- Canvas y UI en Unity

### **Clase 09: Unity - Shaders y Materiales**

- Creación y edición de materiales
- Conceptos básicos de shaders
- Editor por nodos

### **Clase 10: Unity - Terrain**

- Creación de Terrain en Unity
- Diseño de escena con Terrain

- Revisión y repaso

### **Clase 11: Unity - Particle System y Trails**

- Introducción al Particle System de Unity
- Creación de efectos especiales con partículas
- Creación de Trails

### **Clase 12: Unity - Iluminación y Cámara**

- Configuración de iluminación y bakeo
- Configuración de cámara
- Composición de escena

### **Clase 13: Unity - Animación 2D**

- Creación de assets 2D para animar en Photoshop
- Ensamble y configuración de personaje
- Creación de animaciones en Unity

### **Clase 14: Unity - Herramientas de Editor**

- Introducción a Programación de Editor
- Elementos Básicos de una Herramienta
- Creación de plugins básicos con Unity Editor

### **Clase 15: Repaso General y Pre-Entrega**

- Repaso de los temas vistos
- Revisión de Proyectos
- Tema a elección por los alumnos

### **Clase 16: Entrega Final y Devolución**

- Entrega final de proyectos
- Corrección en clase
- Tema a elección por los alumnos

# Consigna Final

---

## OBJETIVO DEL TP

El alumno tiene que poder aplicar todo lo visto en clase, en juego de su propia autoría.

## CONSIGNA

1. Escenografía 3D original con al menos 3 objetos, totalmente texturizada
2. Personaje 3D humanoide original, con 3 animaciones, totalmente texturizado
3. Elemento 2D original con 2 animaciones
4. 3 Botones de GUI que controlarán las animaciones del personaje
5. 2 botones de GUI que rotaran la cámara
6. 1 Efectos de partículas aplicados
7. PLUS - Aplicación de Trails
8. PLUS - Utilización de shaders
9. PLUS - Creacion de herramienta plugin

## ENTREGA

1. Se entregaron tres archivos comprimidos (ZIP o RAR) por separado:
  - 1.1. Uno con el Proyecto (Solo las carpetas Assets y ProjectSettings)
  - 1.2. Uno con el Build (Ejecutable del Juego)
  - 1.3. Uno con capturas de pantalla o un video de las animaciones (mínimo 5 capturas)

2. Cada ZIP debe estar subido en la nube (Google Drive Preferentemente)



**UTN.BA**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES



