



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



