

Unity Básico

1. Introducción a Unity:
 - I. Interfaz de Unity.
 - II. Navegación en escena.
 - III. Modo Game.
 - IV. Inspector.
 - V. Organización de los assets del proyecto.
 - VI. Jerarquía.
 - VII. Game Objects.
 - VIII. Componentes.
 - IX. Herramientas de modificación.
 - X. Ventanas adicionales.
 - XI. Importación de assets.
 - XII. Shortcuts principales.
2. Manejo de Unity 2D:
 - I. Sprites.
 - II. Animation Animator.
 - III. Cámara Ortogonal y sus propiedades.
 - IV. Componentes 2D.
 - V. Físicas y Colisiones 2D.
3. Manejo de Unity 3D:
 - I. Primitivos 3D de Unity.
 - II. Cuerpo rígido.
 - III. Físicas y Colisiones 3D
 - IV. Cámara de perspectiva y sus propiedades.
 - V. Texturas y materiales.
 - VI. Iluminación y Sistemas de partículas.
4. Interfaces de Usuario:
 - I. Canvas y Paneles.
 - II. Elementos interactivables.
 - III. Etiquetas y capas.
 - IV. Prefabricados e instancias.
 - V. Cambio de escenas.
 - VI. Manejo de sonidos y audio.
5. Importación de proyectos:
 - I. Configuración de salida.
 - II. Generación de packages.
 - III. Importación de packages.
 - IV. Herramientas adicionales de Unity.
 - V. Versiones y actualización.
6. Tu primer videojuego :)