
Programación en Unity 3D

PID_00244516

Rafael González Fernández
Pierre Bourdin Kreitz

Material docente de la UOC



Universitat
Oberta
de Catalunya

**Rafael González Fernández**

Ingeniero superior de Informática, máster en Creación de videojuegos y en Administración y dirección de empresas (MBA) por la Universidad Pompeu Fabra. Cofundador de A Crowd of Monsters, donde fue jefe de programación y director general. Actualmente es docente en el grado de Creación de videojuegos del Tecnocampus de Mataró y trabaja como *lead unity developer* en Kerad Games.

**Pierre Bourdin Kreitz**

Profesor de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación. Ingeniero de Informática y Robótica. Pionero de la realidad virtual y de la programación 3D, está finalizando un doctorado bajo la supervisión del Pr. Mel Slater del EventLab en la UB. Su línea de investigación considera el uso de la realidad virtual como herramienta para estudiar el comportamiento de personas dentro de los mundos virtuales tanto a nivel tecnológico como a nivel psicológico.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Pierre Bourdin Kreitz (2017)

Primera edición: febrero 2017
© Rafael González Fernández, Pierre Bourdin Kreitz
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2017
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Diseño: Manel Andreu
Realización editorial: Oberta UOC Publishing, SL
Depósito legal: B-7.018-2017

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Contenidos

Módulo didáctico 1

Un juego de carreras

Rafael González Fernández y Pierre Bourdin Kreitz

1. «Terrain»
2. Vehículos
3. Cámaras 3D
4. Proyecto: Un juego de carreras

Módulo didáctico 2

First Person Shooter

Rafael González Fernández y Pierre Bourdin Kreitz

1. «Character Controller»
2. «First Person Controller»
3. «NavMesh»
4. *IA State Machine*
5. Proyecto: Un juego *First Person Shooter*

Módulo didáctico 3

Un juego de plataformas 3D

Rafael González Fernández y Pierre Bourdin Kreitz

1. Animator
2. *Particle Systems*
3. Sonido
4. Iluminación
5. Proyecto: Un juego de plataformas 3D

