



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA  
CAMPUS D'ALCOI

# CONCEPTOS BÁSICOS EN UNITY

Jordi Linares Pellicer



# Conceptos básicos en Unity3D

- El elemento fundamental de **Unity** es el **GameObject**, objetos de juego como cámaras, objetos 2D y 3D, sistemas de partículas, elementos de interfaz etc.
- Estos elementos se ubicarán en una **escena** en concreto.
- Las escenas nos ayudarán a dividir nuestro juego o aplicación en niveles, diferentes pantallas de interacción etc. Es una herramienta fundamental en la división en partes de nuestro juego.
- Los **GameObject** se crearán a partir de **Assets**: recursos de todo tipo (geometrías 3D, texturas, sonidos etc.) junto a otros elementos propios creados en **Unity** (escenas, prefabs, scripts, shaders etc.)
- Los **GameObject** tendrán componentes. En base a los componentes que añadamos el **GameObject** estará capacitado para hacer unas cosas u otras.
- Uno de los componente más importantes que podremos asociar a un **GameObject** es un **Script**, que modelará su comportamiento durante la evolución del juego (utilizaremos **C#** en nuestro caso)

# Elementos básicos en Unity3D

