



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA  
CAMPUS D'ALCOI

# INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Jordi Linares Pellicer



# ¿Qué hemos aprendido?

- Los fundamentos básicos de **Unity** (escenas, game objects, components, prefabs, scripts etc.)
- Las posibilidades más destacadas de los scripts con C#
- La gestión del input en diferentes plataformas (incluidos los móviles)
- El uso del motor físico y las colisiones
- Elementos básicos de las interfaces de usuario
- El desarrollo de un pequeño juego y su adaptación a dispositivos móviles

# ¿Y ahora qué?

- **Unity** es muy denso, con muchísimas herramientas y posibilidades
- No es necesario conocer el funcionamiento de todas, pero sí al menos conocer sus posibilidades
- Podríamos profundizar en:
  - Técnicas de iluminación e iluminación global (precalculated GI, baked GI, light probes, reflection probes, emissive materials, PBR y PBS etc.)
  - Animación (herramienta de animación, animator, Mecanim)
  - Navigational Mesh/Agents
  - Occlusion culling
  - LOD
  - Asset Bundles
  - GUI
  - Edición y creación de terrenos
  - Juegos multiplayer
  - Etc.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA  
CAMPUS D'ALCOI

# INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Jordi Linares Pellicer

