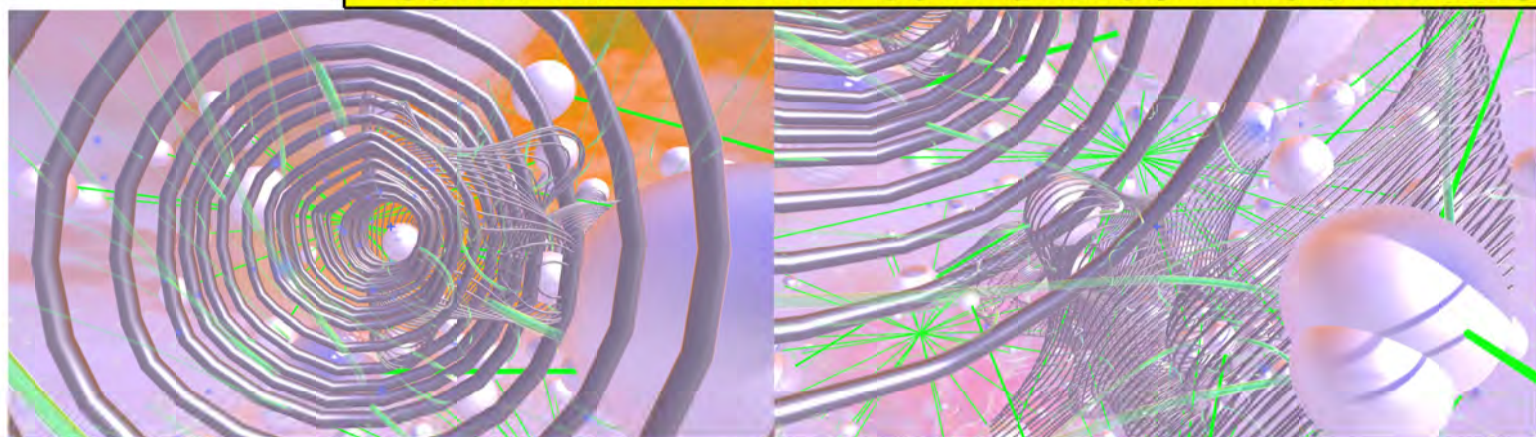


## DISEÑO AUTOGENERADO Y PARAMETRICO



## COMPATIBILIDAD CON OTROS PROGRAMAS



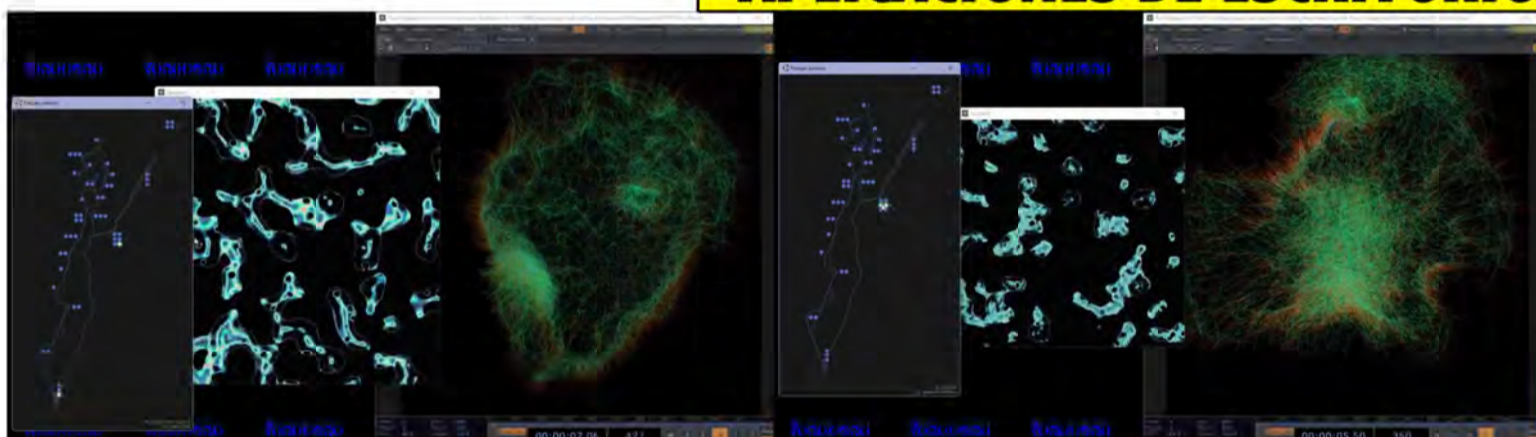
**BUSCAS UNA FORMA INMERSIVA DE CONTAR TUS DISEÑOS?  
QUIERES QUE TUS PROYECTOS SEAN INTERACTIVOS?  
CREES QUE APRENDER A PROGRAMAR ES EL FUTURO?**

Unity es un motor de videojuegos que se está empezando a usar en Arquitectura como forma de combinar 3Ds, objetos, vídeos, imágenes y efectos en un espacio interactivo. Aprende programación básica aplicada y una nueva forma de contar tus proyectos con este curso de introducción a Unity.



# INTRO A UNITY

## APLICACIONES DE ESCRITORIO



## ENTORNOS REACTIVOS AL CUERPO - KINECT - WEBCAM



## ESPACIOS INTERACTIVOS



DUDAS?:  
ALBERTOCALDERONRIVAS@GMAIL.COM

APÚNTATE EN:  
<https://etsam.daupm.es/>

CLASES DE 12:00 A 14:30 POR VIA TELEMTÁTICA ONLINE  
50€ PARA ALUMNOS DE LA ETSAM // 70€ PARA ALUMNOS EXTERNOS



# INTRO A UNITY

Unity es un motor de videojuegos que se está empezando a usar en Arquitectura como forma de combinar 3Ds, objetos, vídeos, imágenes y efectos en un espacio interactivo. Aprende programación básica aplicada y una nueva forma de contar tus proyectos con este curso de introducción a Unity.

PROGRAMA  
PROGRAMA  
PROGRAMA

## 00 - INTRO: UNITY

23 FEB  
DURACIÓN  
☆☆☆  
? QUE ES UNITY Y PARA QUE SIRVE  
? POR QUE ES NECESARIO SABER PROGRAMAR PARA EL FUTURO

+ DESCARGA DE UNITY HUB  
VERSIONES, COMPLEMENTOS, VISUAL STUDIO...

+ INTERFAZ  
ESPACIO DE TRABAJO, MENUS, CONFIGURACION

## 01 - INTRO: PROGRAMAR EN C#

25 FEB  
DURACIÓN  
☆☆☆  
TIPOS DE OBJETOS

+ CREAR UN SCRIPT (CODIGO EN C#)  
? COMO SE PROGRAMA  
ESTRUCTURA Y CONSEJOS  
INTRO A VARIABLES Y METODOS...

OBJETIVO DEL DIA: PRIMER SCRIPT PROGRAMADO EN C#

## 02A - MOVIMIENTO INMERSIVO

02 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ EXPORTAR 3D DE RHINO A UNITY  
TRUCOS Y CONSEJOS

+ SCRIPT PARA MOVERSE EN 3A PERSONA POR EL ESPACIO 3D  
DE FORMA INTERACTIVA CON TECLADO Y MOUSE

(PARTE 1)  
MOVIMIENTO CON EL TECLADO

## 02B - MOVIMIENTO INMERSIVO

04 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ SCRIPT PARA MOVERSE EN 1A/3A PERSONA  
POR EL ESPACIO 3D DE FORMA INTERACTIVA  
CON TECLADO Y MOUSE

(PARTE 2)  
MOVIMIENTO DE CAMARA CON EL MOUSE

OBJETIVO DEL DIA: RECORRER ESPACIOS DE FORMA INTERACTIVA

## 03A - HAZLO BONITO

09 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ MATERIALES Y TEXTURAS  
TIPOS Y FORMATOS

+ LUCES Y SKYBOX  
? SON TAN IMPORTANTES: SI

+ IMPORTAR AUDIO, MUSICA Y VIDEOS COMO OBJETOS  
SINESTESIA Y PREPARACION DE LA SIGUIENTE CLASE

## 04 - OBJETOS INTERACTIVOS

11 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
? QUE SON LOS PREFABS Y LAS INSTANCIAS

+ SCRIPTS PARA SUMAR INTERACTIVIDAD

HACER APARECE UN OBJETO (3D, VIDEO, EFECTO...)  
- AL PULSAR UNA TECLA DEL TECLADO  
- AL ENTRAR EN UNA ZONA CONCRETA DEL ESPACIO  
- AL PULSAR UN BOTON MODELADO EN 3D EN EL ESPACIO

## 03B - HAZLO AUN MAS BONITO

16 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
RECAP DEL SCRIPT ANTERIOR

+ EFECTOS DE CAMARA  
PROCESADO DE IMAGEN  
+ EFECTOS WAPOS  
PARTICULAS, ANIMACIONES, TRUCOS

OBJETIVO DEL DIA: 3D INTERACTIVO Y PRECIOSO

## 05 - CONTROLADOR DE APP

18 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ SCRIPT PARA CONTROLAR LA APLICACION  
? QUE SON LOS CANVAS Y PARA QUE SIRVEN  
MENU DE INICIO  
PAUSA/REINICIO  
CERRAR LA APLICACION  
VOLUMEN

+ AJUSTES DE RESOLUCION

## 06 - EXPORTAR PROYECTO EN APP

23 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ AJUSTES DE EXPORTACION PARA WINDOWS/MAC/LINUX  
ELEGIR UN ICONO  
PANTALLAS INICIALES  
OTRAS PLATAFORMAS

+ CREAR UN INSTALADOR

OBJETIVO DEL DIA: APLICACION FINAL

## ?? - EXTRAS Y MESA REDONDA

25 MAR  
DURACIÓN  
☆☆☆  
+ RECURSOS EXTRA  
? DONDE DESCARGARLOS  
ASSET STORE  
COMUNIDAD UNITY PARA DUDAS  
PUBLICACION EN GITHUB Y OTRAS PLATAFORMAS

MESA REDONDA: POSIBILIDADES DE UNITY  
APLICADO A LA ARQUITECTURA