

Conteúdo Programático

Unity Programação C# – Avançado

Conteúdo:

Unity bundles

- Criação e utilização de pacotes externos

Editor Classes

- Modificando o Inspector
- Interface para edição de scripts
Ferramentas e APIs

Shader

- Pipeline gráfica
- Tipos de shaders e suas diferenças
- Iluminação
- Interferências (Câmera e ambiente)
- Image Effects

DirectX 11

- Compute Shader
- Tessellation
- Desenho Procedural