

Conteúdo Programático

Unity Programação C# – Básico II

Conteúdo:

Monobehaviour e scripts

- Componentes Unity
- Funções de inicialização (Start/Awake/OnEnable/OnDisable)
- Funções de atualização (Update/LateUpdate/OnRenderImage)
- Acessando componentes
- Criando e manipulando GameObjects
- Tags/triggers e layers

Física na unity

- Introdução à física da unity
- Interação com rigidbody
- Raycast
- Colisões

Materiais e Texturas

- Criação de materiais e texturas
- Interação com materiais
- Interação e utilização de texturas

Outros componentes

- Som
- Partículas
- Luz
- Mesh
- Animação
- Joints

Interface

- GUI (Graphical User Interface) nativa
- Alternativas para GUI