

# MÁSTER EN →

## CREACIÓN DE MUNDO DE MUNDO ABIERTO DESDE CERO



## MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN →

- ▶ Introducción Maestro
- ▶ Todo lo que Aprenderás
- ▶ Acceso a las Comunidades



## PROFESOR QUE IMPARTE EL MÁSTER



### ENMANUEL LÓPEZ PEGUERO

Enmanuel López Peguero es un ingeniero en sistemas graduado en 2013 por la Universidad Tecnológica de Santiago (UTESA). Su pasión por la tecnología lo llevó a especializarse en programación orientada a objetos en el Instituto Las Américas (ITLA) y a obtener un master en programación de videojuegos, profundizando así sus conocimientos en este emocionante campo.

Con más de 8 años de experiencia en el desarrollo de videojuegos, Enmanuel ha trabajado en diversos proyectos que abarcan aplicaciones móviles hasta videojuegos completos. Su expertise incluye el uso de lenguajes de programación como Java y C#, que ha empleado para crear aplicaciones funcionales y atractivas.

Uno de los logros más destacados en su carrera fue el desarrollo de "Viking Adventures", un videojuego que participó en la competencia "Nueva Estrella Indie" realizada en el Caribe. Enmanuel demostró su habilidad y creatividad al lograr un notable cuarto lugar en esta competencia, destacándose entre numerosos.



## MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

- ▶ Clase 5: ¿Qué es Unity
- ▶ Clase 6: Instalación de Unity
- ▶ Clase 7: Template y Renderizado
- ▶ Clase 8: Assets y Game Object
- ▶ Clase 9: Interfaz de Usuario
- ▶ Clase 10: Objetos en Escena
- ▶ Clase 11: Física y Colisión
- ▶ Clase 12: Detectar Colisiones y Triggers
- ▶ Clase 13: Gravedad y Fuerza de Objetos
- ▶ Clase 14: UI - Exportación



## Clase 5: ¿Qué es Unity?

En esta clase conocerás qué es Unity, uno de los motores de videojuegos más utilizados en la industria. Aprenderás para qué sirve, qué tipo de juegos se pueden crear y por qué miles de desarrolladores lo utilizan para crear videojuegos profesionales. También entenderás cómo funciona su entorno de trabajo y cómo se estructura un proyecto dentro del motor. Esta clase te dará una visión clara del potencial de Unity para desarrollar juegos 2D y 3D.

## Clase 6: Instalación de Unity

En esta clase aprenderás a instalar correctamente Unity y Unity Hub, preparando tu entorno de desarrollo desde cero. Conocerás qué versiones utilizar, cómo instalar los módulos necesarios y cómo configurar todo para comenzar a desarrollar videojuegos. También aprenderás a organizar tus proyectos y evitar errores comunes durante la instalación. Al finalizar tendrás tu motor listo para empezar a crear tus primeros proyectos.

## Clase 7: Template y Renderizado

Aquí aprenderás a crear tu primer proyecto en Unity utilizando los templates adecuados para desarrollo en 3D. Conocerás cómo funcionan las plantillas del motor y cómo influyen en el tipo de proyecto que vas a desarrollar. Además, descubrirás cómo funciona el sistema de renderizado, que es el encargado de mostrar gráficos dentro del juego. Esta base te permitirá entender cómo Unity procesa y muestra los elementos visuales.

## Clase 8: Assets y GameObject

En esta clase aprenderás uno de los conceptos más importantes de Unity: los Assets y los GameObjects. Entenderás cómo importar modelos, imágenes, materiales y recursos dentro de un proyecto. También aprenderás cómo funcionan los GameObjects, que son los elementos que conforman todo dentro de una escena. Comprender este sistema te permitirá construir mundos, personajes y objetos dentro de tus videojuegos.

## Clase 9: Interfaz de Usuario

Aquí aprenderás a manejar la interfaz de Unity, entendiendo cada panel y herramienta del motor. Descubrirás cómo funciona la ventana de escena, la jerarquía, el inspector, los assets y otras herramientas esenciales. También aprenderás a organizar tu espacio de trabajo para desarrollar de forma más rápida y eficiente. Dominar la interfaz es clave para trabajar con fluidez dentro del motor.

## Clase 10: Objetos en Escena

En esta clase aprenderás a trabajar con objetos dentro de la escena del juego. Descubrirás cómo crear, mover, rotar y escalar elementos dentro del entorno 3D. También aprenderás a organizar los objetos dentro de la jerarquía para construir estructuras más complejas. Esto te permitirá comenzar a diseñar espacios, niveles y escenarios dentro de tus proyectos.

## Clase 11: Física y Colisión

Aquí aprenderás cómo funciona el sistema de física de Unity, que permite que los objetos interactúen de forma realista. Descubrirás cómo aplicar gravedad, movimiento y comportamiento físico a diferentes elementos dentro del juego. También aprenderás cómo funcionan los colisionadores, que permiten detectar cuando los objetos se tocan o interactúan entre sí. Este sistema es fundamental para crear mecánicas de juego.





## **Clase 12: Detectar Colisiones y Triggers**

En esta clase aprenderás a detectar interacciones entre objetos dentro del juego. Descubrirás cómo funcionan los triggers y cómo se utilizan para activar eventos dentro de una escena. Este sistema permite crear puertas que se abren, enemigos que reaccionan o eventos dentro del juego. Aprenderás cómo utilizar estas herramientas para crear mecánicas dinámicas dentro de tus proyectos.

## **Clase 13: Gravedad y Fuerza de Objetos**

Aquí aprenderás a controlar el movimiento físico de los objetos utilizando fuerzas y gravedad dentro del motor. Descubrirás cómo aplicar impulso, aceleración y movimiento realista a diferentes elementos del juego. También entenderás cómo interactúan los objetos cuando reciben diferentes tipos de fuerzas. Este conocimiento es clave para desarrollar mecánicas físicas más avanzadas.

## **Clase 14: UI – Exportación**

En esta clase aprenderás los conceptos básicos de la interfaz de usuario dentro de Unity. Descubrirás cómo funcionan los elementos visuales que permiten interactuar con el jugador, como botones, textos y paneles. También aprenderás cómo preparar tu proyecto para su exportación y ejecución. Esto te permitirá entender cómo llevar tu juego desde el desarrollo hasta su ejecución final.



## MÓDULO 3: PROBUILDER MODO OBJETO



**Clase 15:**  
Instalación de  
Probuilder



**Clase 16:**  
Manejo de  
Probuilder



**Clase 17:**  
Herramienta  
New Shape Parte 1



**Clase 18:**  
New Poly Shape



**Clase 19:**  
New Poly Shape



**Clase 20:**  
Material Editor



**Clase 22:**  
Vertex Colors



**Clase 23:**  
Orientation



**Clase 24:**  
Conform Normal



**Export**



Lightmap UVS -  
Triangulate



Center Pivot -  
Probuilderize



**Clase 28:**  
Subdivide  
Object



**Clase 29:**  
Mirror Object



**Clase 30:**  
Merge Object



**Clase 31:**  
Freeze Transform



**Clase 32:**  
Set Trigger



**Clase 33:**  
Set Collider

# Lo que aprenderás en cada clase

## Clase 15 — Instalación de ProBuilder

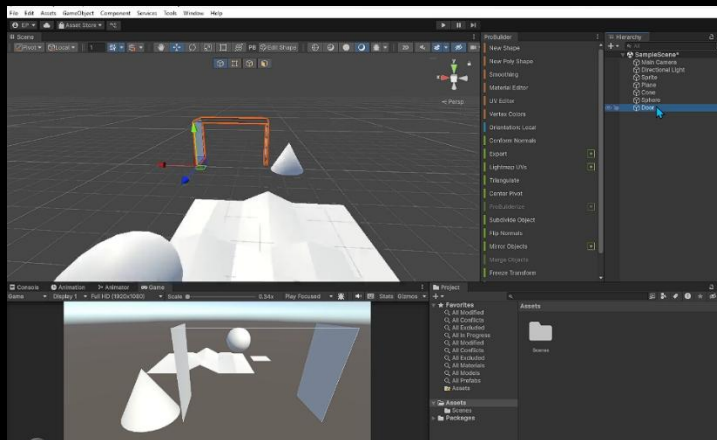
Aprenderás a instalar correctamente la herramienta **ProBuilder** dentro de **Unity** utilizando el Package Manager. Verás cómo activar sus herramientas y preparar el entorno de trabajo para comenzar a crear geometría directamente dentro del motor. También comprenderás por qué ProBuilder es una herramienta esencial para el diseño rápido de niveles y prototipos.

## Clase 16 — Manejo de ProBuilder

En esta clase aprenderás a utilizar la interfaz de **ProBuilder** y comprenderás cómo funciona su sistema de modelado dentro de Unity. Verás cómo seleccionar caras, vértices y aristas para modificar objetos de forma precisa. También conocerás el flujo de trabajo que utilizan muchos desarrolladores para construir escenarios sin salir del motor.

## Clase 17 — Herramienta New Shape (Parte 1)

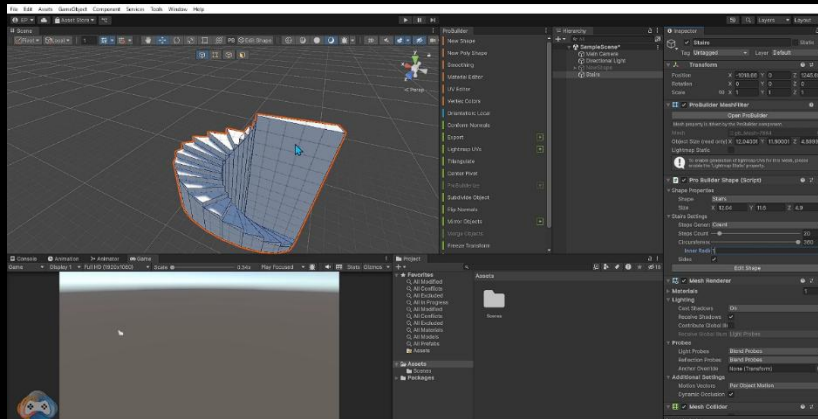
Aquí comenzarás a trabajar con la herramienta **New Shape**, que permite crear objetos base como cubos, cilindros, escaleras y rampas. Aprenderás a configurar sus parámetros para generar estructuras iniciales que servirán como base para tus niveles. Esta herramienta es fundamental para crear entornos rápidamente.





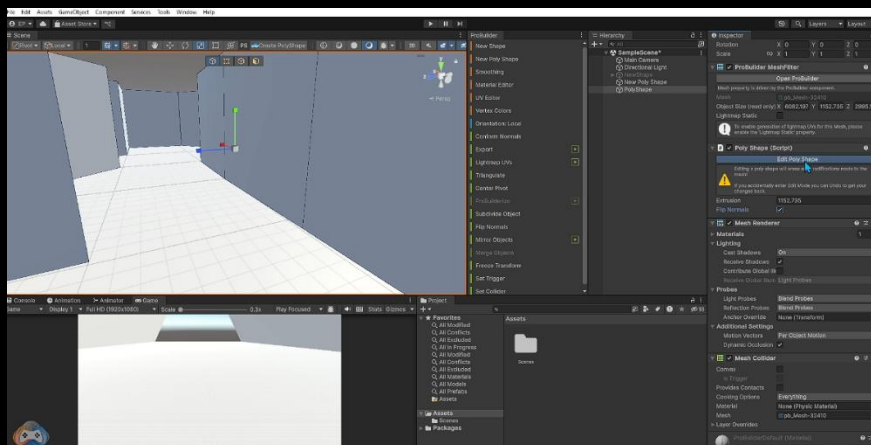
## Clase 18 — Herramienta New Shape (Parte 2)

Continuarás profundizando en la herramienta **New Shape**, aprendiendo a modificar dimensiones, subdivisiones y detalles de las formas creadas. También verás cómo combinar estas formas para comenzar a construir estructuras más complejas dentro de tu escena.



## Clase 19 — New Poly Shape

Aprenderás a utilizar **Poly Shape**, una herramienta poderosa que permite dibujar formas directamente sobre la escena para generar geometría personalizada. Con ella podrás crear paredes, estructuras y elementos arquitectónicos con gran libertad.

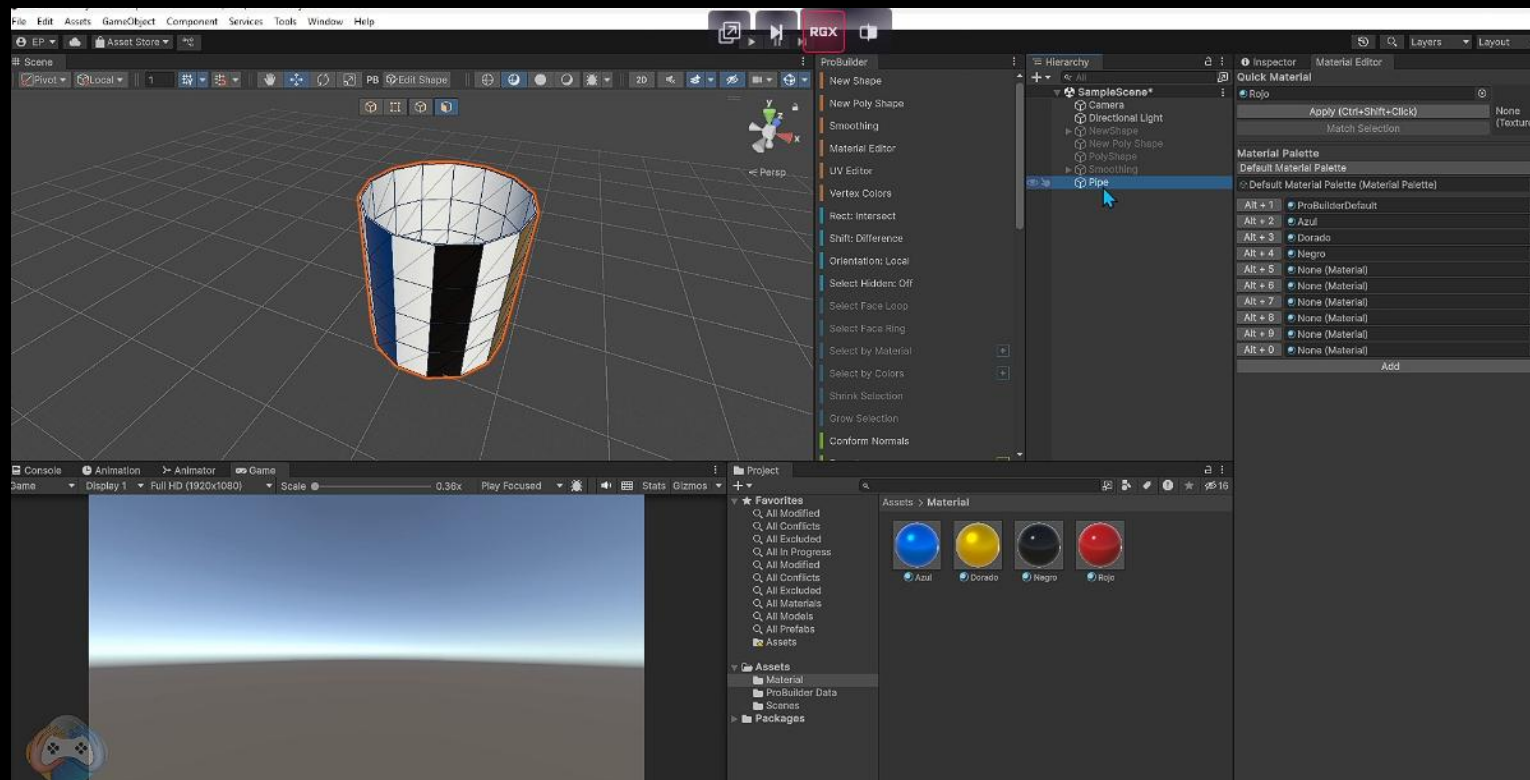


## Clase 20 — Smoothing

En esta clase aprenderás a utilizar el sistema de **suavizado de superficies**, lo que permite mejorar la apariencia visual de los modelos. Verás cómo controlar las normales y cómo hacer que ciertos objetos se vean más suaves o más duros según el estilo que necesites.

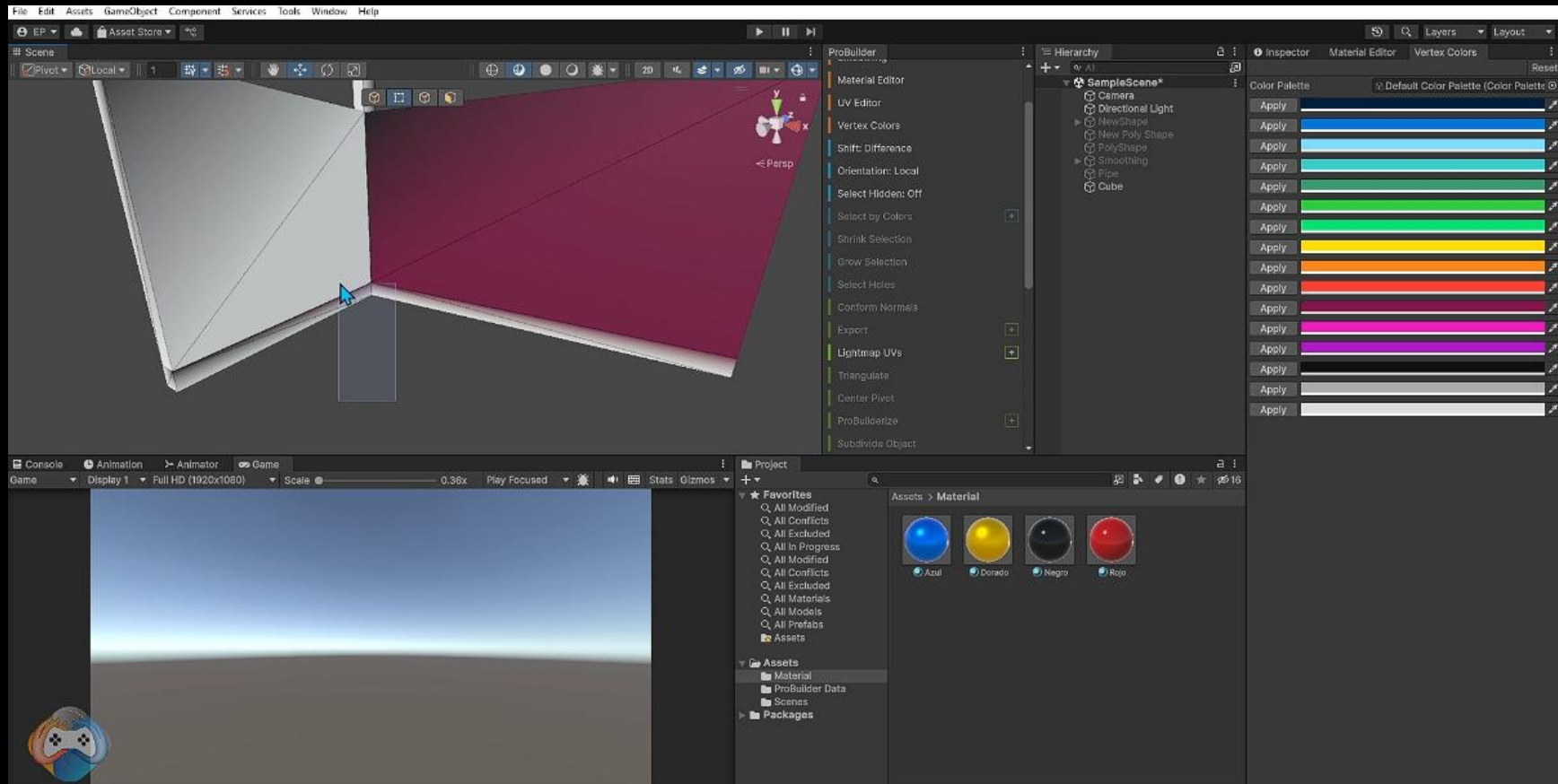
## Clase 21 — Material Editor

Aprenderás a aplicar y editar **materiales directamente en los objetos creados con ProBuilder**. Verás cómo cambiar colores, texturas y propiedades visuales para dar identidad a tus modelos. Esto es clave para comenzar a visualizar mejor tu entorno de juego.



## Clase 22 — Vertex Colors

En esta clase descubrirás cómo utilizar **Vertex Colors**, una técnica que permite pintar directamente sobre los vértices de un objeto. Esto se utiliza mucho para crear variaciones de color, efectos visuales o detalles sin necesidad de texturas complejas.





## Clase 23 — Orientation

Aprenderás a controlar la **orientación de los objetos en la escena**, comprendiendo cómo funcionan los ejes y los sistemas de transformación. Esto te permitirá trabajar con mayor precisión al modificar modelos dentro del entorno de Unity.

## Clase 24 — Conform Normal

Aquí aprenderás a ajustar las **normales de los objetos** para corregir problemas visuales en las superficies. Verás cómo lograr que las caras se orienten correctamente para que la iluminación del juego funcione de manera adecuada.

## Clase 25 — Export

En esta clase aprenderás a **exportar los modelos creados con ProBuilder** para utilizarlos en otros programas o proyectos. Verás cómo convertir tu geometría en modelos optimizados listos para producción.

## Clase 26 — Lightmap UVs (Triangulate)

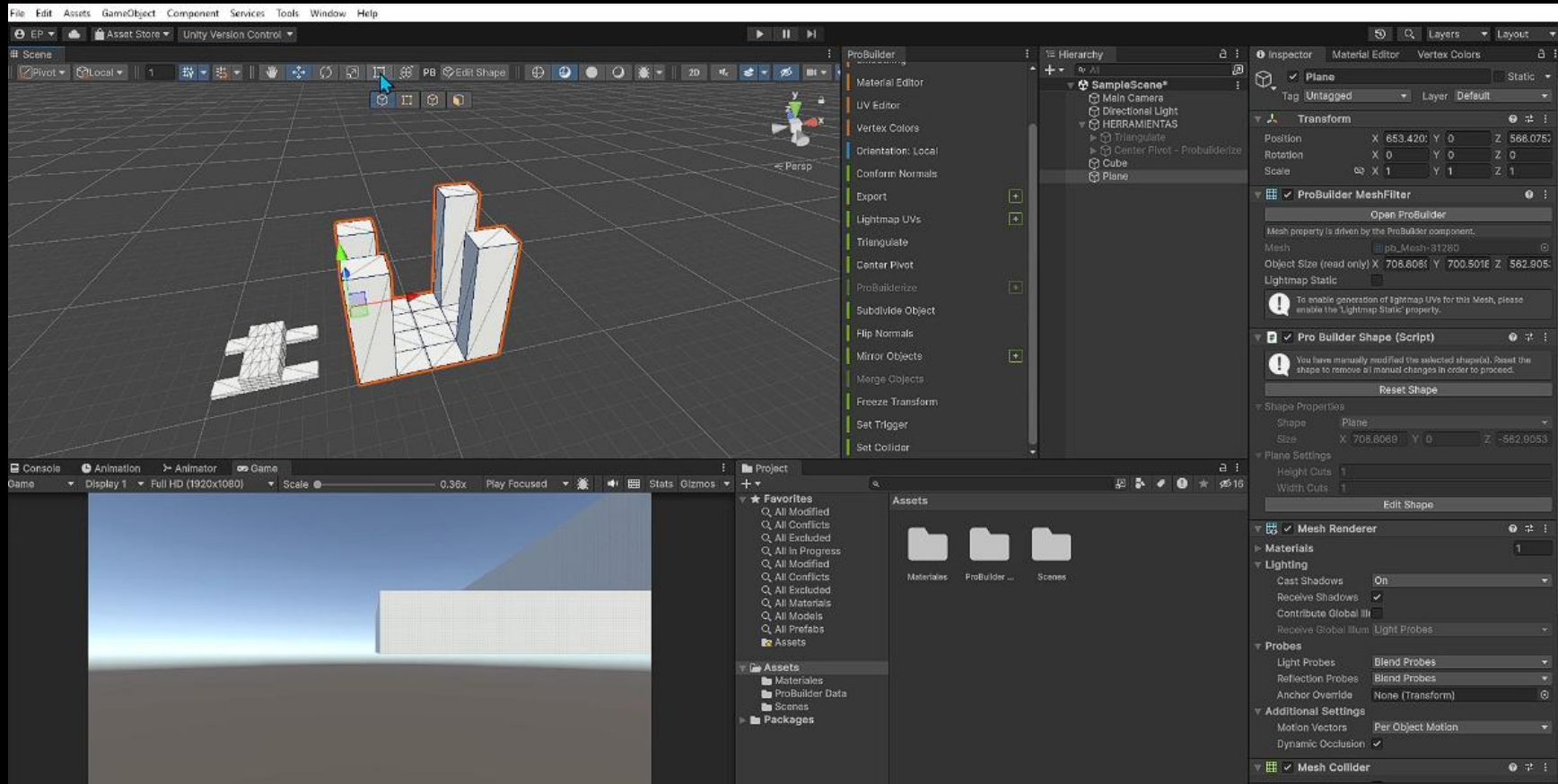
Aprenderás a preparar los modelos para **lightmaps y sistemas de iluminación**, generando UVs adecuados para que la iluminación precalculada funcione correctamente. También verás cómo optimizar la geometría para mejorar el rendimiento.

## Clase 27 — Center Pivot / Probuilderize

En esta clase aprenderás a **reorganizar el punto pivot de los objetos** y convertir modelos normales en objetos editables de ProBuilder. Esto permite tener un control mucho mayor sobre la manipulación y edición de la geometría.

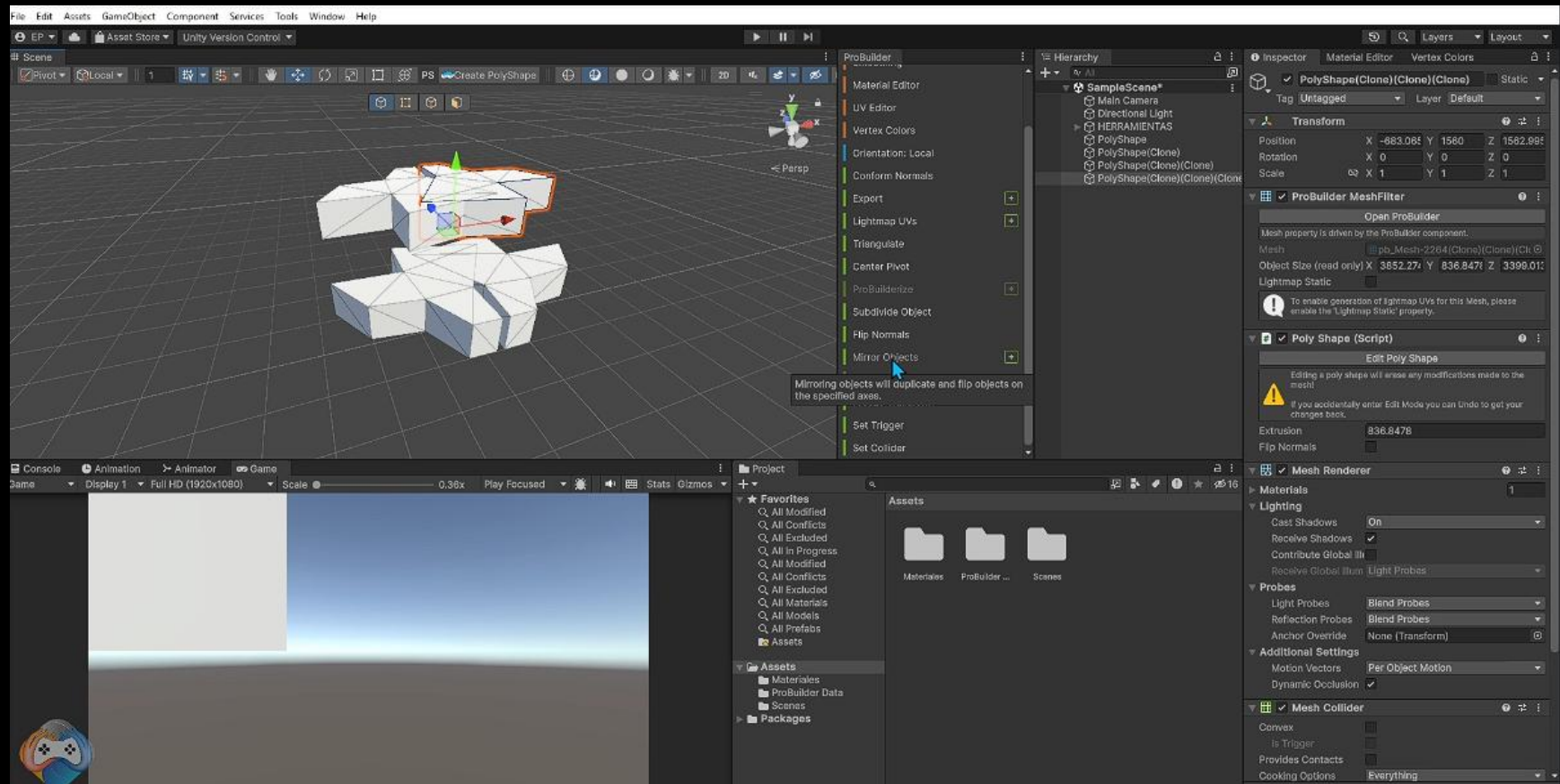
## Clase 28 — Subdivide Object

Aprenderás a **subdividir objetos**, lo que significa dividir la geometría en más segmentos para agregar detalle. Esta técnica es muy útil cuando necesitas modificar superficies o agregar complejidad a un modelo.



## Clase 29 — Mirror Object

En esta clase aprenderás a utilizar la herramienta **Mirror**, que permite duplicar objetos de forma simétrica. Esta técnica se usa mucho para crear estructuras equilibradas como edificios, vehículos o elementos arquitectónicos.



## Clase 30 — Merge Object

Aprenderás a **combinar varios objetos en uno solo**, lo que permite simplificar la geometría de una escena. Esto es útil para optimizar el rendimiento del juego y organizar mejor tus modelos.



## Clase 31 — Freeze Transform

Aquí aprenderás a **congelar transformaciones**, lo que permite reiniciar posición, rotación y escala sin alterar la geometría. Esta técnica es muy utilizada para mantener un proyecto ordenado y evitar errores en el desarrollo.

## Clase 32 — Set Trigger

En esta clase aprenderás a configurar **triggers**, que son zonas invisibles que detectan cuando un objeto entra en ellas. Estos se utilizan para activar eventos dentro del juego, como puertas, sonidos o scripts.

## Clase 33 — Set Collider

Finalmente aprenderás a configurar **colliders**, que son los componentes responsables de detectar colisiones físicas dentro del juego. Con ellos podrás hacer que los objetos interactúen correctamente con el jugador y con el entorno.



## MÓDULO 4: PROBUILDER MODO VÉRTEX

- ▶ Clase 34: Shift Diferent - Add - Subtrarc
- ▶ Clase 35: Select Hidden On-Off
- ▶ Clase 36: Select By Colors
- ▶ Clase 37: Shrink y Grow Selection
- ▶ Clase 38: Select Holes - Fill Hole
- ▶ Clase 39: Split Vertices - Collapse Vertices
- ▶ Clase 40: Weld Vertices - Connect Vertices
- ▶ Clase 41: Cut Tool
- ▶ Clase 42: Offset Vertices
- ▶ Clase 42: Offset Vertices

## Lo que aprenderás en cada clase

### Clase 34 — Shift Different / Add / Subtract

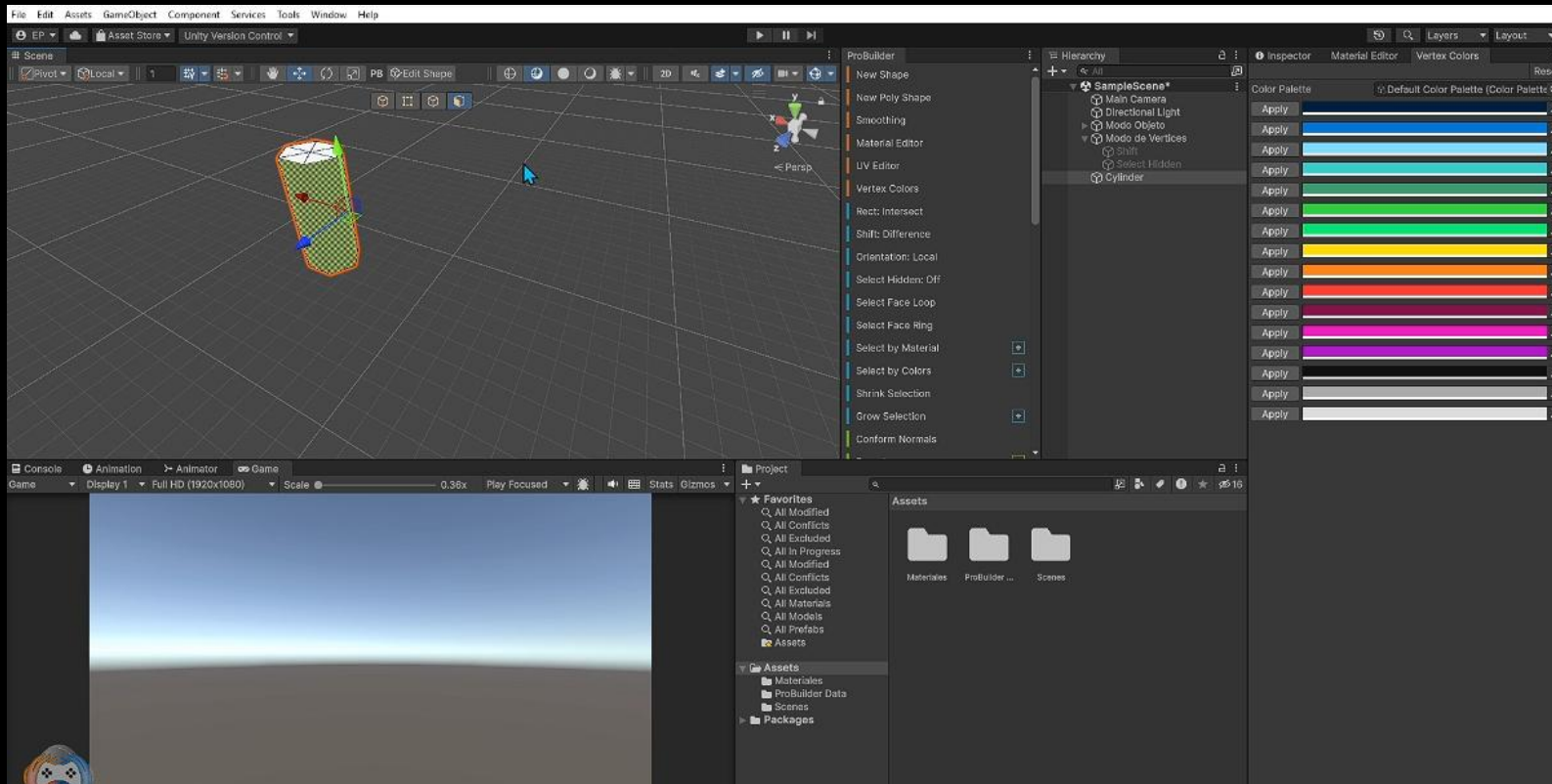
Aprenderás a utilizar combinaciones de selección dentro del modo vértice para trabajar de forma más rápida y precisa. Verás cómo agregar o quitar vértices de una selección utilizando teclas modificadoras. Esto te permitirá manipular geometría compleja de manera mucho más eficiente dentro de tus modelos.

### Clase 35 — Select Hidden On / Off

En esta clase aprenderás a activar y desactivar la selección de vértices ocultos dentro de un objeto. Esto es muy útil cuando trabajas con geometría compleja donde algunas partes del modelo no son visibles. Aprenderás a controlar mejor las selecciones internas del objeto.

## Clase 36 — Select By Colors

Aprenderás a seleccionar vértices utilizando **colores de vértices**, lo que permite identificar y manipular partes específicas de un modelo rápidamente. Esta técnica se utiliza mucho en modelado procedural y en la optimización de geometría. También verás cómo organizar mejor tus modelos usando este sistema.



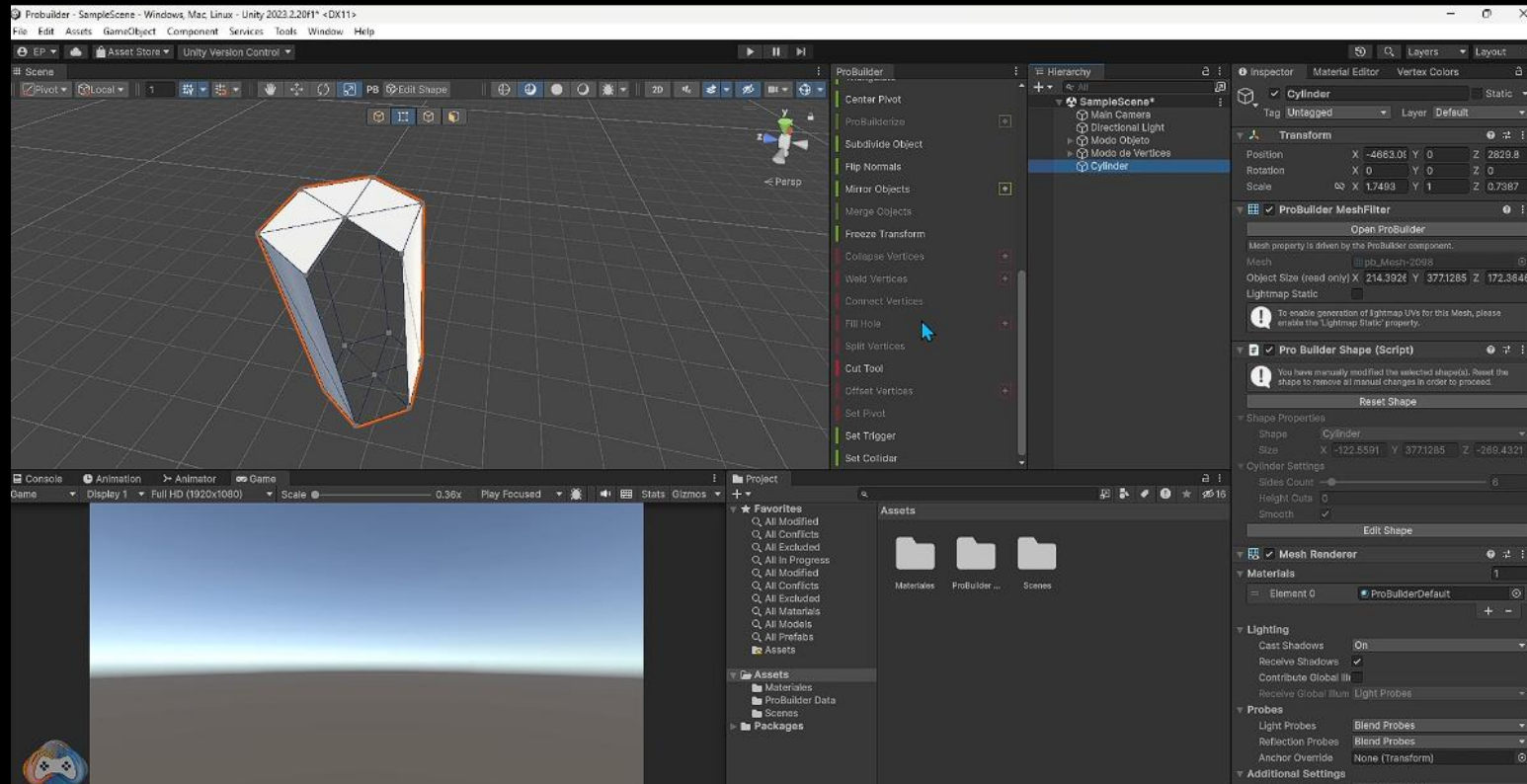
## Clase 37 — Shrink y Grow Selection

En esta clase aprenderás a expandir o reducir una selección de vértices de forma automática. Esto es extremadamente útil cuando necesitas trabajar con zonas completas de un modelo sin seleccionar vértice por vértice. Te permitirá acelerar mucho el flujo de trabajo.



## Clase 38 — Select Holes / Fill Hole

Aprenderás a detectar huecos o agujeros dentro de una geometría y cómo cerrarlos correctamente. Esta herramienta es clave cuando un modelo tiene errores o partes abiertas. Verás cómo reparar mallas de forma rápida directamente dentro de Unity.



## Clase 39 — Split Vertices / Collapse Vertices

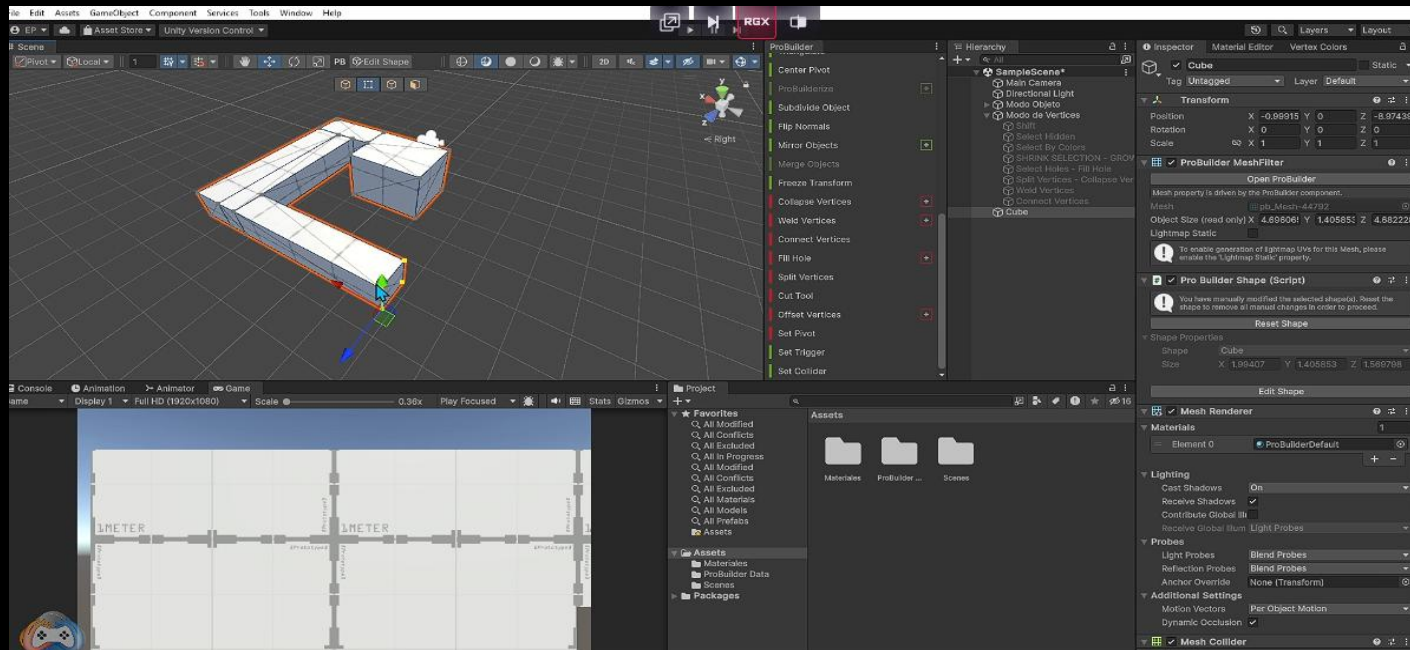
Aquí aprenderás a separar vértices o fusionarlos según lo necesites. Esto te permitirá modificar la topología del modelo y crear nuevas formas dentro de la geometría. Es una técnica fundamental para ajustar detalles dentro de tus objetos.

## Clase 40 — Weld Vertices / Connect Vertices

En esta clase aprenderás a soldar vértices para unir geometría o conectar puntos dentro del modelo. Esto se utiliza para eliminar duplicados o crear conexiones nuevas dentro de la estructura del objeto. También verás cómo mejorar la limpieza de la malla.

## Clase 41 — Cut Tool

Aprenderás a utilizar la herramienta **Cut**, que permite crear nuevos cortes dentro de una geometría. Esto es muy útil cuando necesitas agregar más detalle o modificar la forma de un objeto. Con esta herramienta podrás crear nuevas subdivisiones dentro del modelo.



## Clase 42 — Offset Vertices

En esta clase aprenderás a desplazar vértices hacia afuera o hacia adentro para modificar la forma de un objeto. Esta técnica se usa mucho para crear bordes, detalles o variaciones en la superficie de un modelo. Te permitirá dar más profundidad y forma a tus assets.



## MÓDULO 5: PROBUILDER MODO EDGE

-  Clase 43: Rect - Intersect - Complete
-  Clase 44: Select Edge Loop
-  Clase 45: Select Edge Ring
-  Clase 46: Bridge Edges
-  Clase 47: Bevel
-  Clase 48: Connect Edges
-  Clase 49: Extrude Edges
-  Clase 50: Subdividir Edge
-  Clase 51: Insert Edge Loop



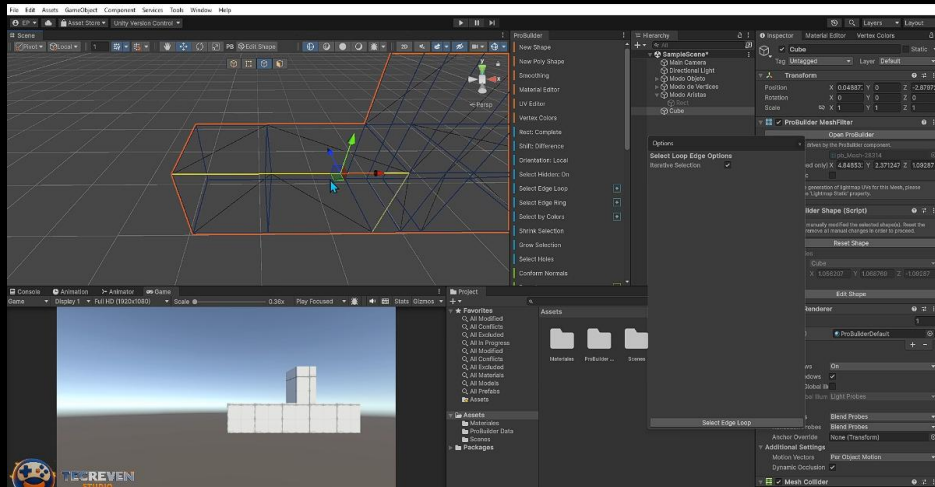
# Lo que aprenderás en cada clase

## Clase 43 — Rect / Intersect / Complete

En esta clase aprenderás diferentes métodos de selección de aristas dentro del modo Edge de ProBuilder. Verás cómo seleccionar bordes usando herramientas de selección rectangular y cómo trabajar con intersecciones dentro de la geometría. Esto te permitirá manipular partes específicas del modelo de forma rápida y precisa.

## Clase 44 — Select Edge Loop

Aprenderás a seleccionar **loops completos de aristas**, lo que permite trabajar con líneas continuas dentro de un modelo. Esta técnica es muy utilizada para modificar rápidamente grandes secciones de geometría. También te ayudará a optimizar el flujo de modelado dentro del motor.



## Clase 45 — Select Edge Ring

En esta clase aprenderás a seleccionar **anillos de aristas (Edge Ring)**, lo que permite trabajar con cortes paralelos dentro de una malla. Esta herramienta es muy útil cuando necesitas modificar varias partes de la geometría al mismo tiempo. Facilita mucho la edición estructural de los modelos.

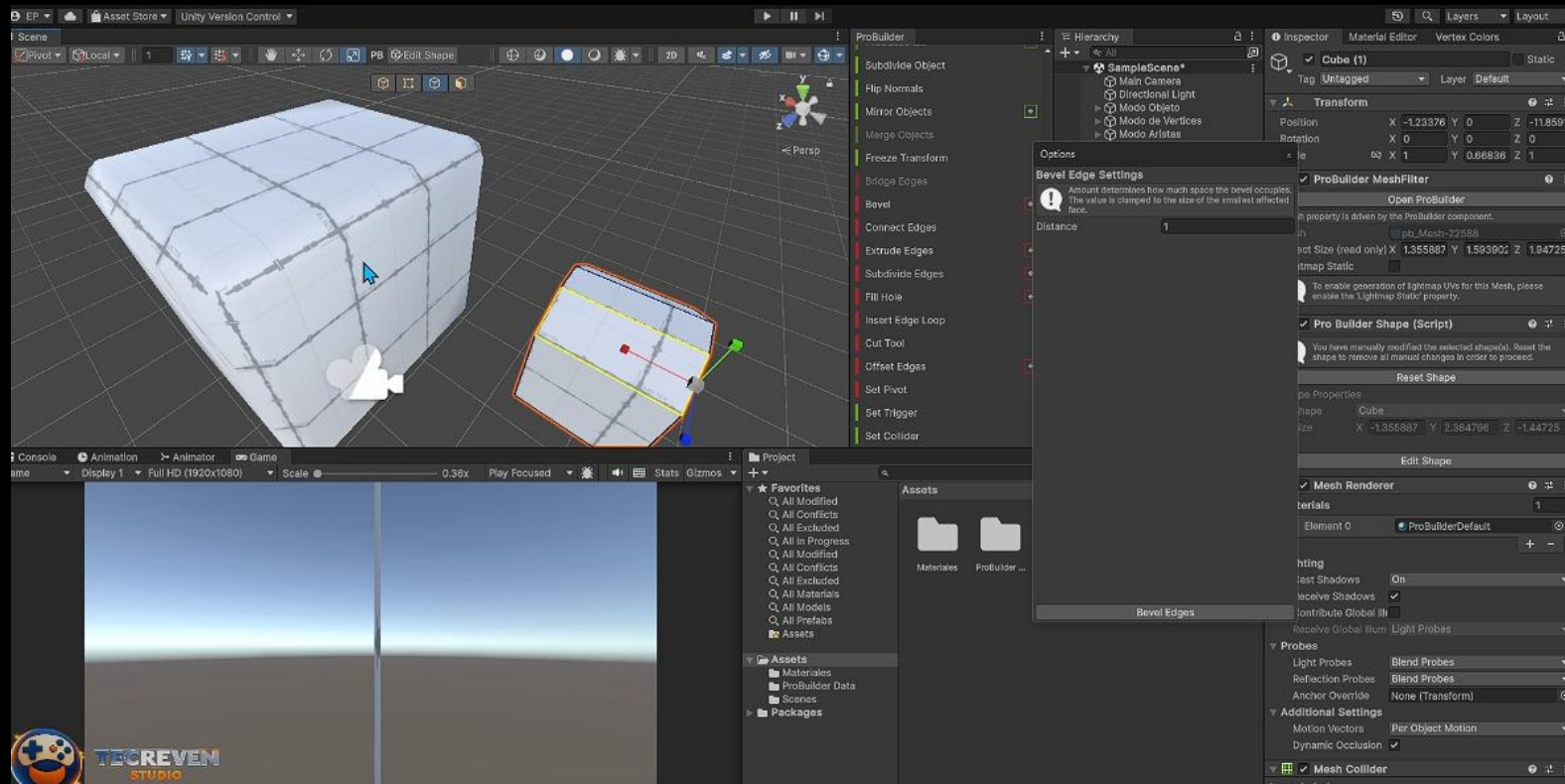


## Clase 46 — Bridge Edges

Aprenderás a utilizar la herramienta **Bridge**, que permite conectar dos bordes separados creando nueva geometría entre ellos. Esta técnica es muy útil para cerrar espacios o unir partes de un modelo. Es una herramienta fundamental en el modelado de estructuras más complejas.

## Clase 47 — Bevel

En esta clase aprenderás a utilizar **Bevel**, una herramienta que permite suavizar o biselar los bordes de un objeto. Esto se usa mucho para agregar detalle a los modelos y evitar bordes demasiado rígidos. También ayuda a mejorar la apariencia visual cuando la luz impacta en la geometría.

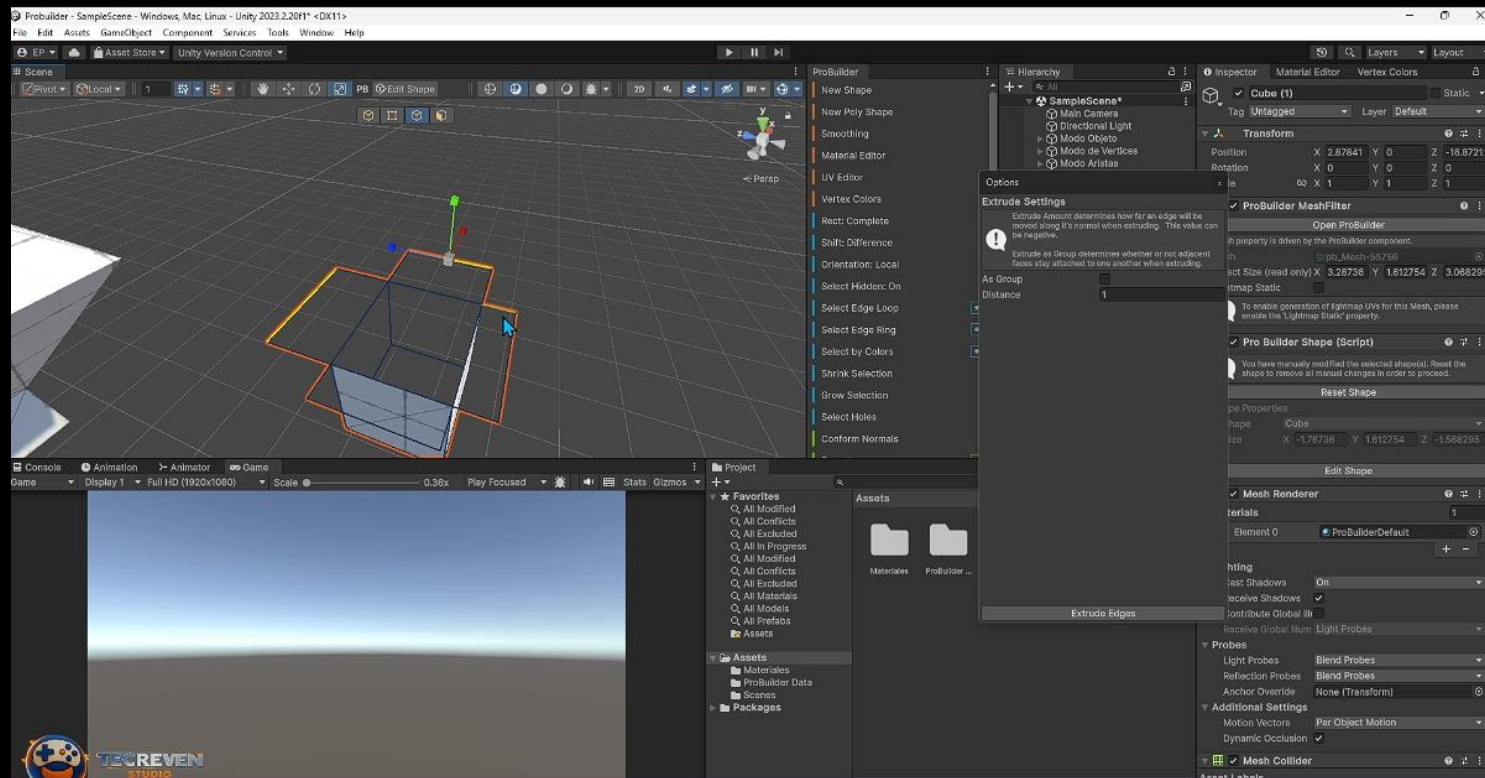


## Clase 48 — Connect Edges

Aprenderás a conectar aristas dentro de un objeto para crear nuevas divisiones en la geometría. Esto permite controlar mejor la estructura del modelo y agregar detalles adicionales. También es útil para preparar el modelo para modificaciones posteriores.

## Clase 49 — Extrude Edges

En esta clase aprenderás a **extruirl aristas**, una técnica que permite extender la geometría hacia nuevas direcciones. Esto es muy utilizado para crear estructuras como paredes, bordes o extensiones en un modelo. Es una de las herramientas más importantes del modelado.

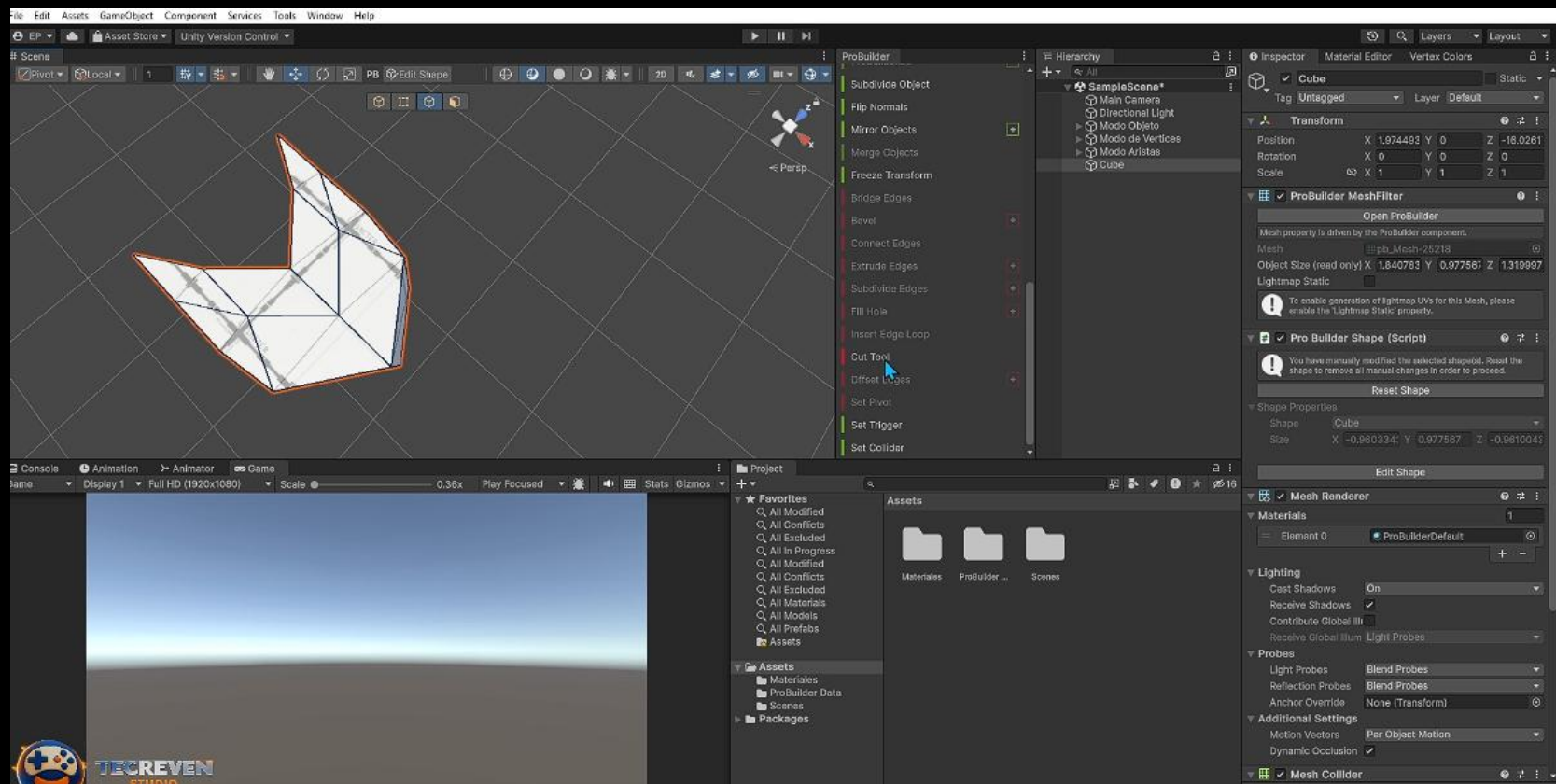


## Clase 50 — Subdivide Edge

Aprenderás a subdividir aristas para agregar más puntos de control dentro de una geometría. Esto permite modificar la forma del objeto con mayor precisión. También es una técnica útil para preparar el modelo antes de realizar cambios más complejos.

## Clase 51 — Insert Edge Loop

En esta última clase aprenderás a insertar **loops de aristas dentro de la geometría**, lo que permite agregar cortes completos alrededor de un modelo. Esta técnica se utiliza mucho para controlar la topología del objeto. Es fundamental para crear modelos más detallados y mejor estructurados.







## MÓDULO 6: PROBUILDER MODO FACE

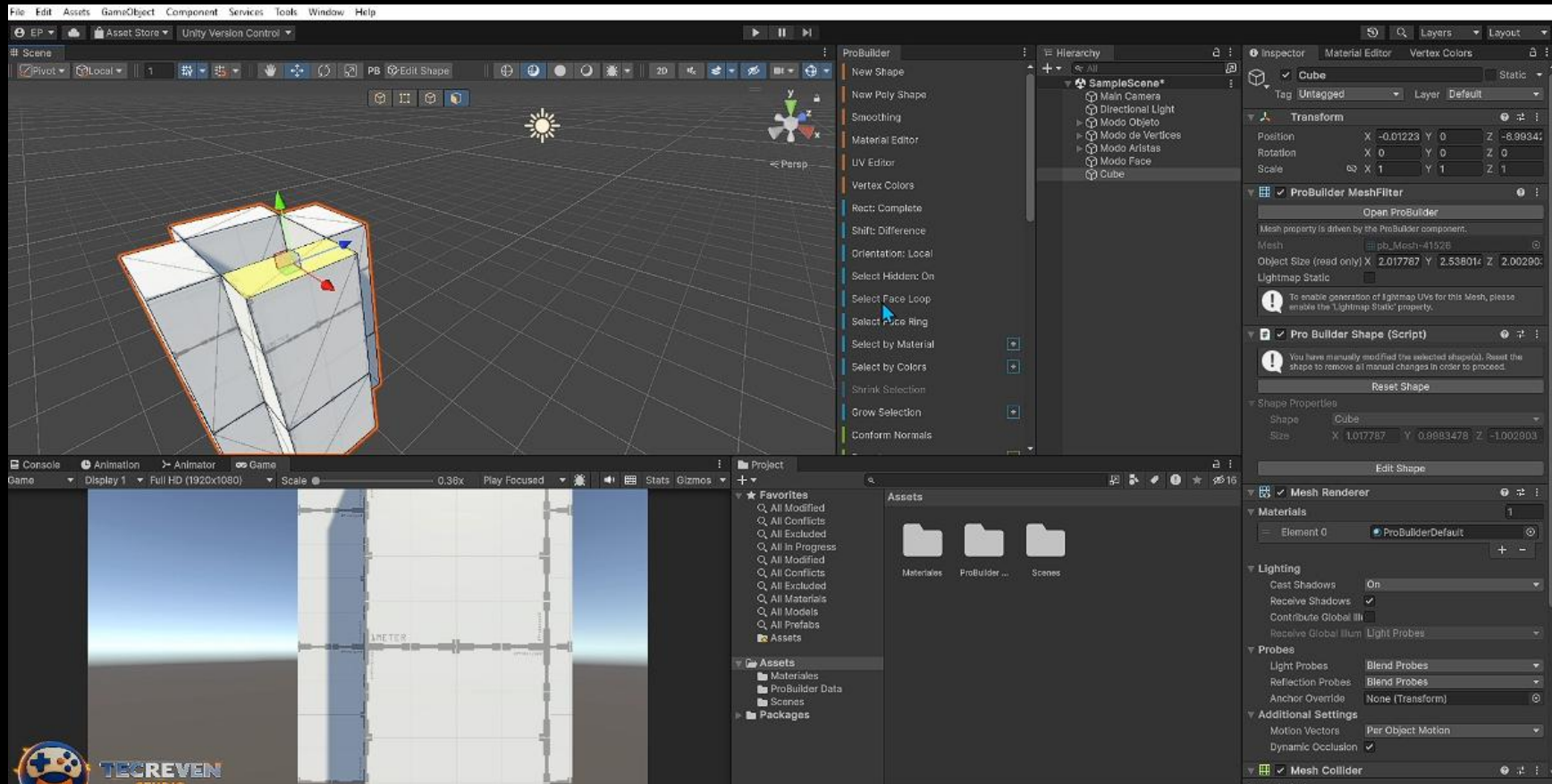
-  Clase 52: Select Face Loop
-  Clase 53: Select Face Ring
-  Clase 54: Shrink y Grow Selection
-  Clase 55: Triangulate
-  Clase 56: Subdivide Face
-  Clase 57: Bevel
-  Clase 58: Flip Face Edge
-  Clase 59: Extrude Faces
-  Clase 60: Merge Faces
-  Clase 61: Duplicate-Detach-Delete Faces



# Lo que aprenderás en cada clase

## Clase 52 — Select Face Loop

En esta clase aprenderás a seleccionar **loops completos de caras** dentro de un objeto. Esto te permitirá modificar superficies completas de manera rápida sin tener que seleccionar cada cara individualmente. Es una técnica muy útil para editar grandes zonas del modelo con precisión.

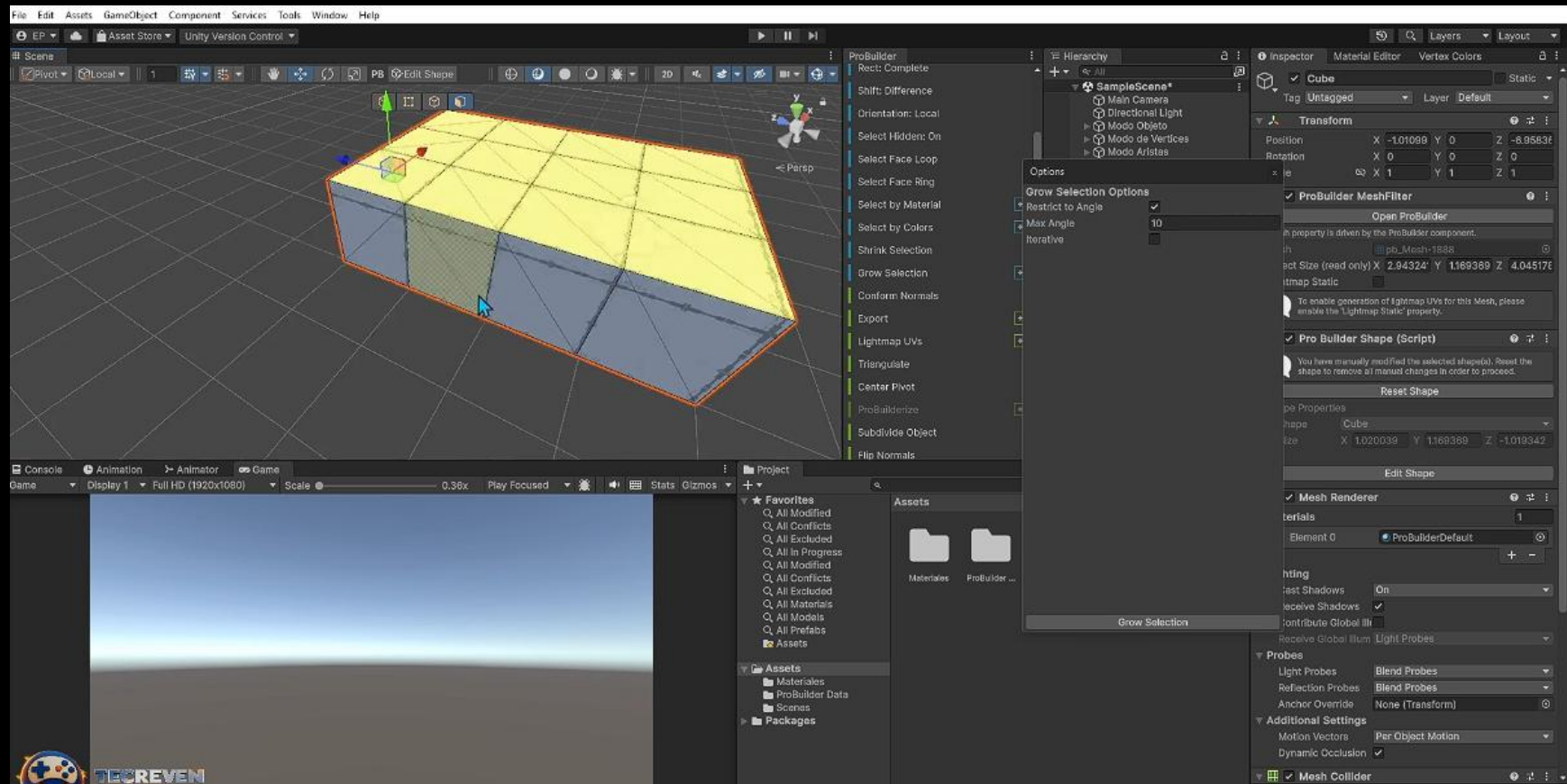


## Clase 53 — Select Face Ring

Aprenderás a seleccionar **anillos de caras (Face Ring)** dentro de la geometría. Esta herramienta permite trabajar con patrones de selección paralelos dentro de una malla. Es muy útil cuando necesitas modificar varias superficies alineadas al mismo tiempo.

## Clase 54 — Shrink y Grow Selection

En esta clase aprenderás a **expandir o reducir selecciones de caras automáticamente**. Esto te permitirá ajustar el área de trabajo rápidamente dentro de un modelo. Es una herramienta muy eficiente para modificar superficies grandes sin perder tiempo.

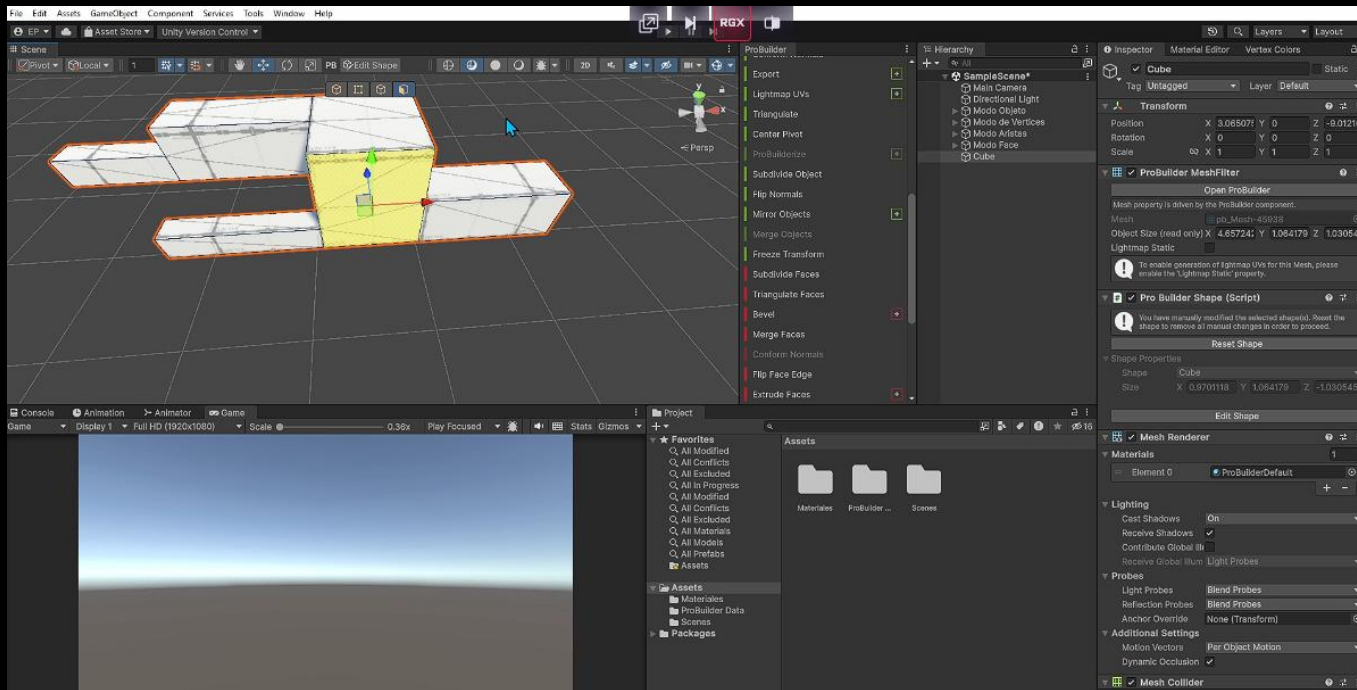


## Clase 55 — Triangulate

Aprenderás a convertir caras en **triángulos**, algo fundamental para muchos motores gráficos y optimización de modelos. Verás cómo preparar la geometría para un mejor rendimiento dentro del juego. También entenderás cuándo es necesario aplicar esta técnica.

## Clase 56 — Subdivide Face

En esta clase aprenderás a **subdividir caras**, agregando más geometría dentro de una superficie. Esto te permitirá crear más detalle en tus modelos y mejorar la capacidad de modificar su forma. Es una técnica clave en el modelado dentro de Unity.



## Clase 57 — Bevel

Aprenderás a aplicar **Bevel en caras**, lo que permite suavizar bordes o crear transiciones entre superficies. Esta herramienta es muy utilizada para agregar detalles visuales y evitar bordes demasiado rígidos. Mejora significativamente la apariencia del modelo.

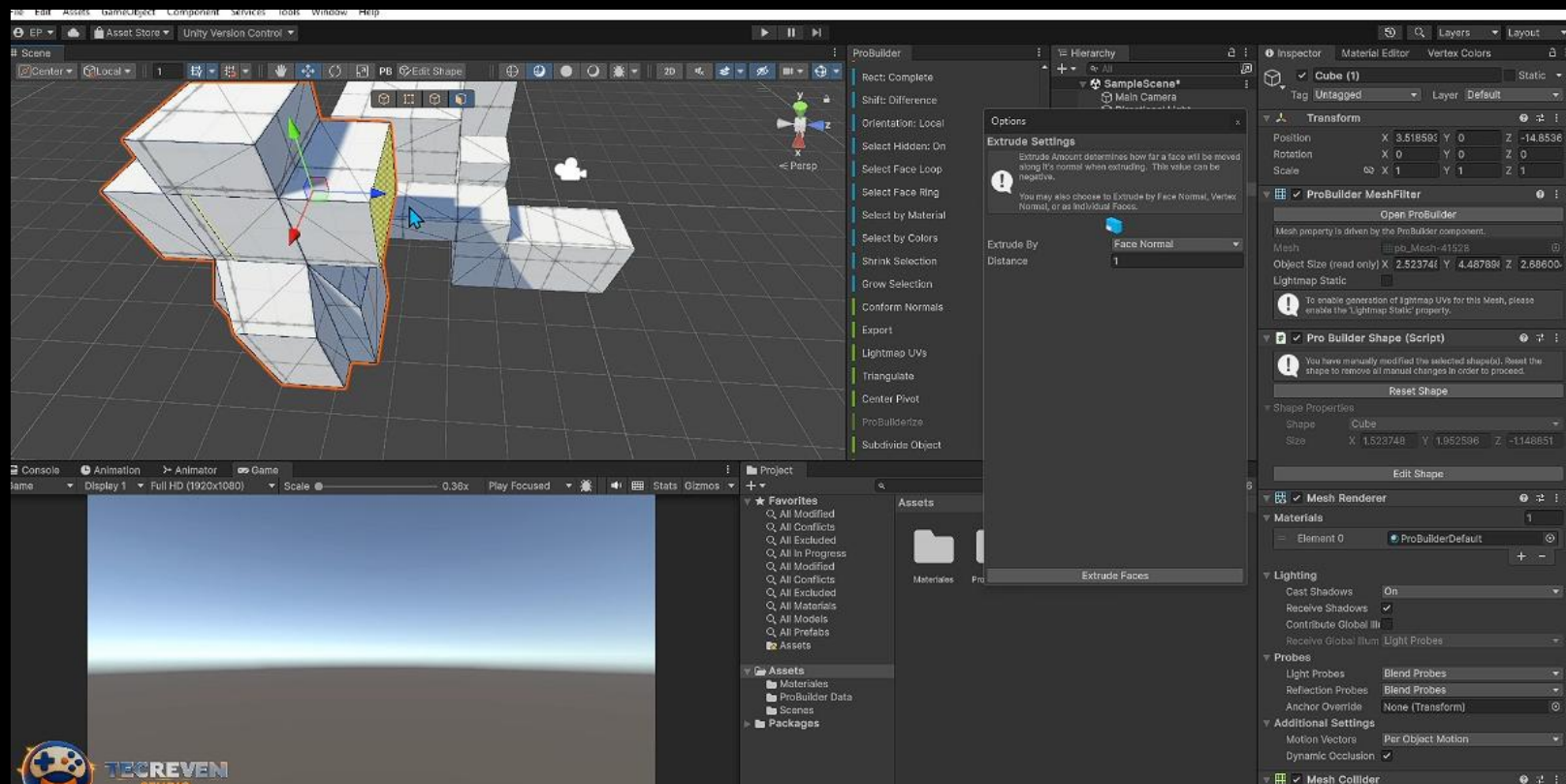


## Clase 58 — Flip Face Edge

En esta clase aprenderás a **invertir la orientación de caras o aristas dentro de una superficie**. Esto es útil para corregir problemas de topología o mejorar la distribución de polígonos. También ayuda a optimizar la estructura del modelo.

## Clase 59 — Extrude Faces

Aprenderás a **extruir caras**, una técnica fundamental para crear nuevas formas a partir de una superficie existente. Con esta herramienta podrás crear paredes, relieves y estructuras directamente desde el modelo base.

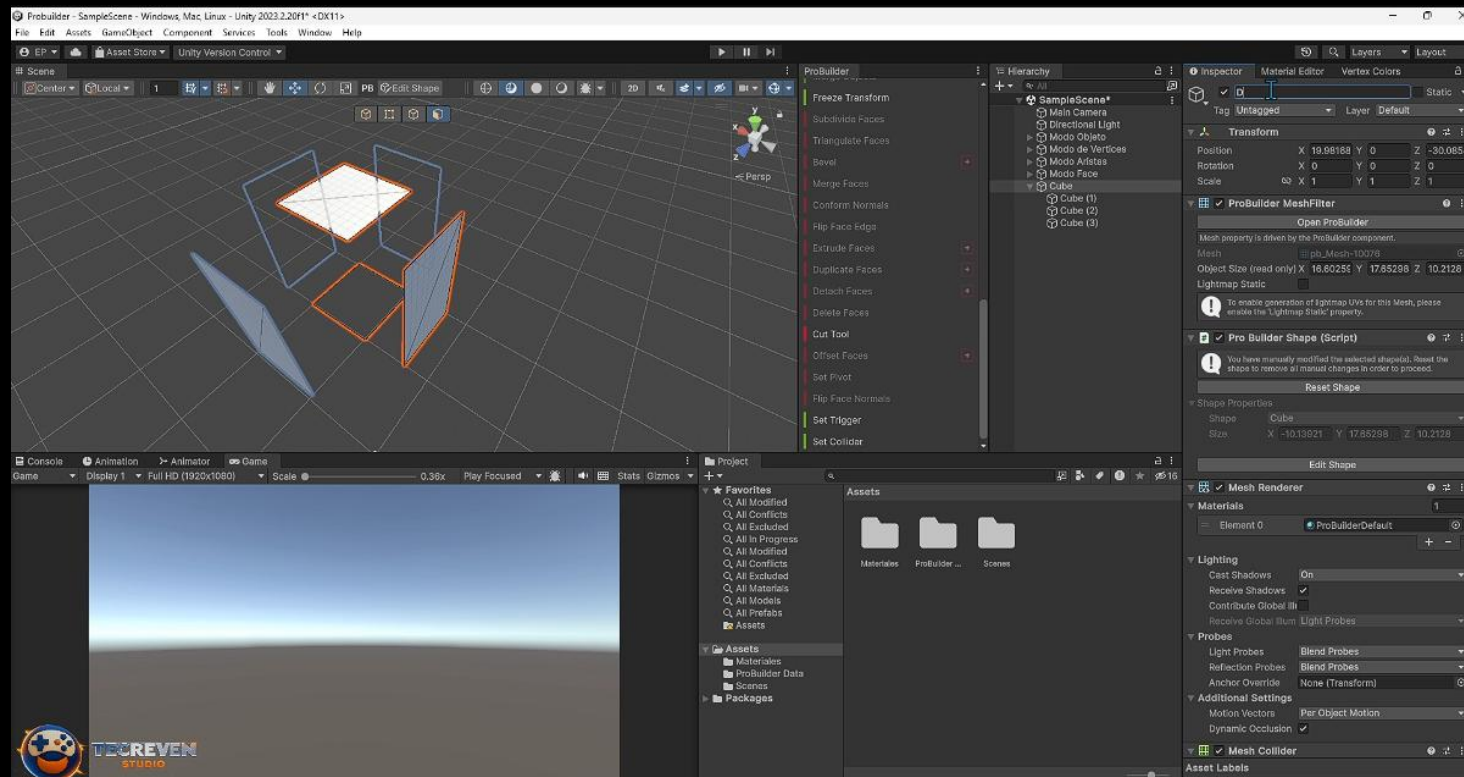


## Clase 60 — Merge Faces

En esta clase aprenderás a **fusionar caras dentro de un modelo**, simplificando la geometría. Esto es muy útil para limpiar mallas o mejorar la organización del modelo. También ayuda a optimizar el rendimiento del objeto en el juego.

## Clase 61 — Duplicate / Detach / Delete Faces

Finalmente aprenderás a **duplicar, separar o eliminar caras** dentro de un modelo. Estas herramientas permiten reorganizar la geometría y crear nuevas piezas a partir de partes existentes. Son técnicas muy utilizadas en la construcción de assets dentro de Unity.







## MÓDULO 7: NAVE NODRIZA

| Clase 62:<br>Introducción a Unity 6                                                                                            | Clase 68:<br>Operaciones Booleanas                                                                                                | Clase 74:<br>Texturas y Materiales                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Clase 62:<br>Instalación de<br>Unity 6       |  Clase 69:<br>Creación de<br>Materiales          |  Clase 75:<br>Iluminación                      |
|  Clase 64:<br>Creación de<br>Nave Parte 1     |  Clase 70:<br>Creación de<br>Generadores         |  Clase 76:<br>Terminación<br>Nivel Cápsulas    |
|  Clase 65:<br>Creación de<br>Zonas Interior   |  Clase 71:<br>Creación de Estación<br>de Energía |  Clase 77:<br>Terminación de<br>Nivel Comedor  |
|  Clase 66:<br>Creación de<br>Zonas Interior |  Clase 72:<br>Creación de Suelo<br>Metálico    |  Clase 79:<br>Creación de<br>Panel Principal |
|  Clase 67:<br>Creación de<br>Suelo          |  Clase 73:<br>Creación de Almacén              |  Clase 78:<br>Creación de<br>Panel Principal |
|  Clase 67:<br>Creación de Suelo             |  Clase 74:<br>Texturas y<br>Materiales         |  Clase 79:<br>19.FINAL DEL<br>MODULO         |



# Lo que aprenderás en cada clase

## Clase 62 — Introducción a Unity 6

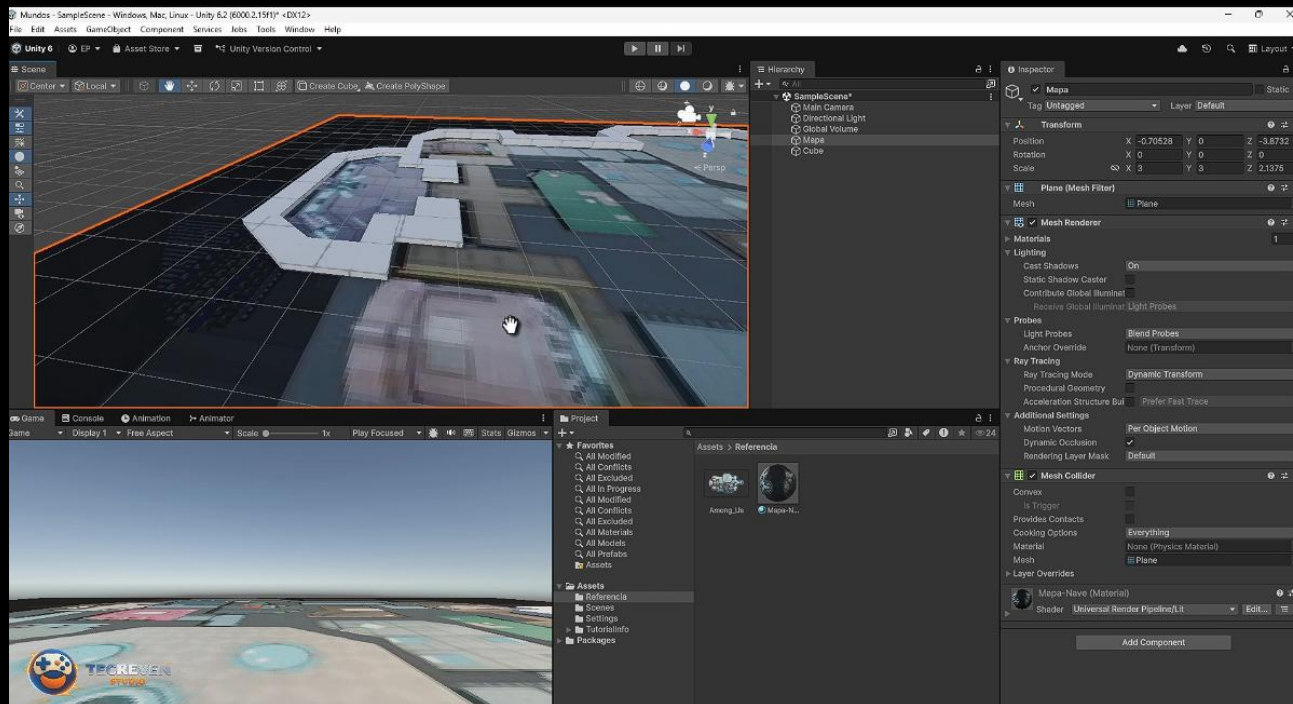
En esta clase conocerás las novedades de **Unity 6** y comprenderás cómo se utilizará el motor durante la creación de la nave nodriza. Verás la estructura del proyecto, las ventanas principales del editor y cómo se organiza una escena. Esto te permitirá comenzar el módulo con una base clara del entorno de trabajo.

## Clase 63 — Instalación de Unity 6

Aprenderás a instalar correctamente **Unity 6** y **Unity Hub**, configurando las herramientas necesarias para comenzar a desarrollar el proyecto. Verás cómo crear un nuevo proyecto y cómo preparar el entorno para trabajar con modelado dentro del motor.

## Clase 64 — Creación de Nave Parte 1

Comenzarás la construcción de la **estructura principal de la nave nodriza** utilizando ProBuilder. Aprenderás a crear la base del modelo y a definir la forma general de la nave dentro de la escena.



## Clase 65 — Creación de Nave Parte 2

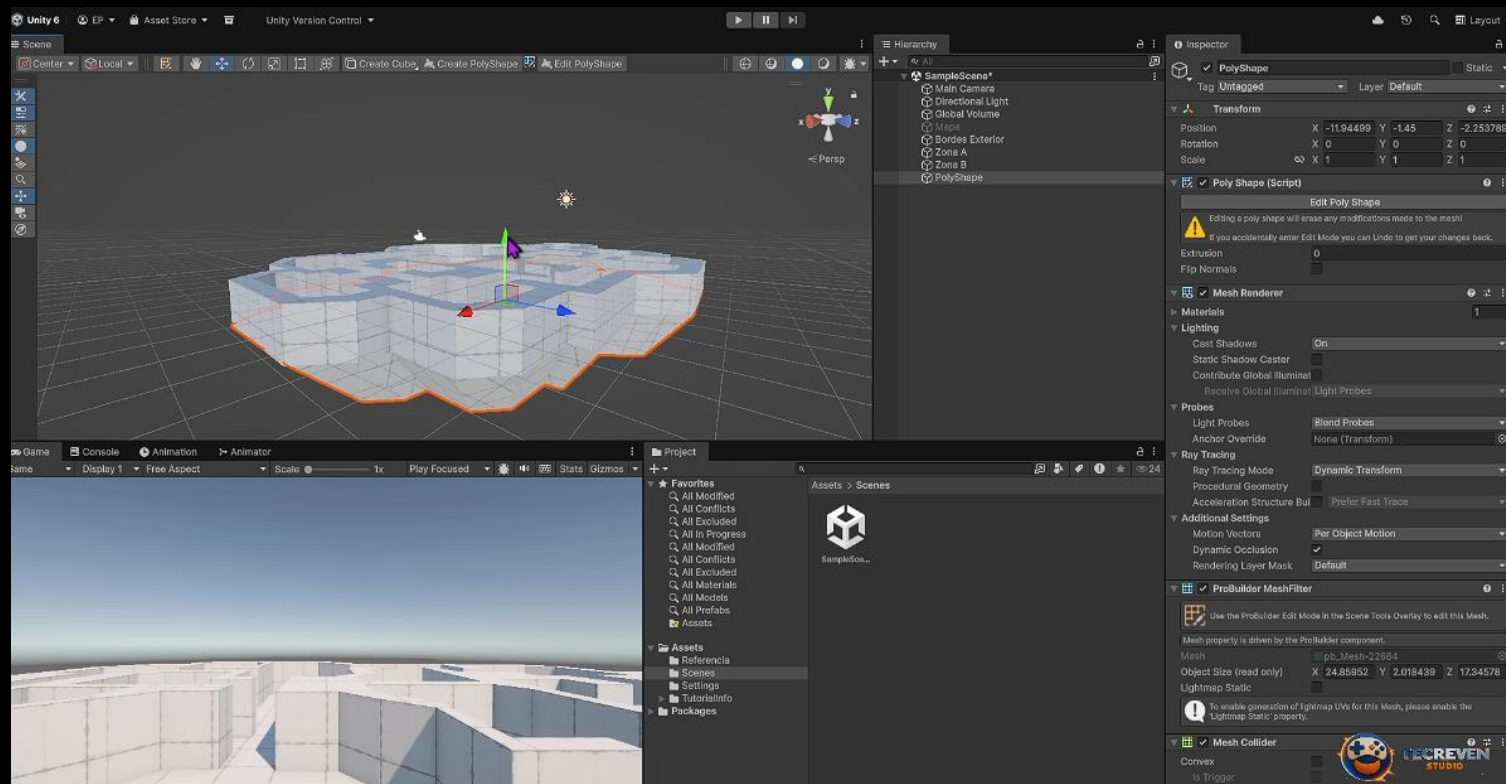
Continuarás desarrollando la nave agregando más detalles estructurales y secciones internas. Aprenderás a mejorar la forma del modelo y a comenzar a definir diferentes áreas dentro de la nave.

## Clase 66 — Creación de Zonas Interior

En esta clase aprenderás a diseñar **las zonas internas de la nave**, organizando los espacios donde ocurrirá la jugabilidad. Verás cómo dividir áreas y crear pasillos y habitaciones dentro del modelo.

## Clase 67 — Creación de Suelo

Aprenderás a crear los **pisos de la nave nodriza**, definiendo la estructura base donde se conectarán las diferentes habitaciones. También verás cómo ajustar la geometría para que el entorno sea funcional dentro del juego.

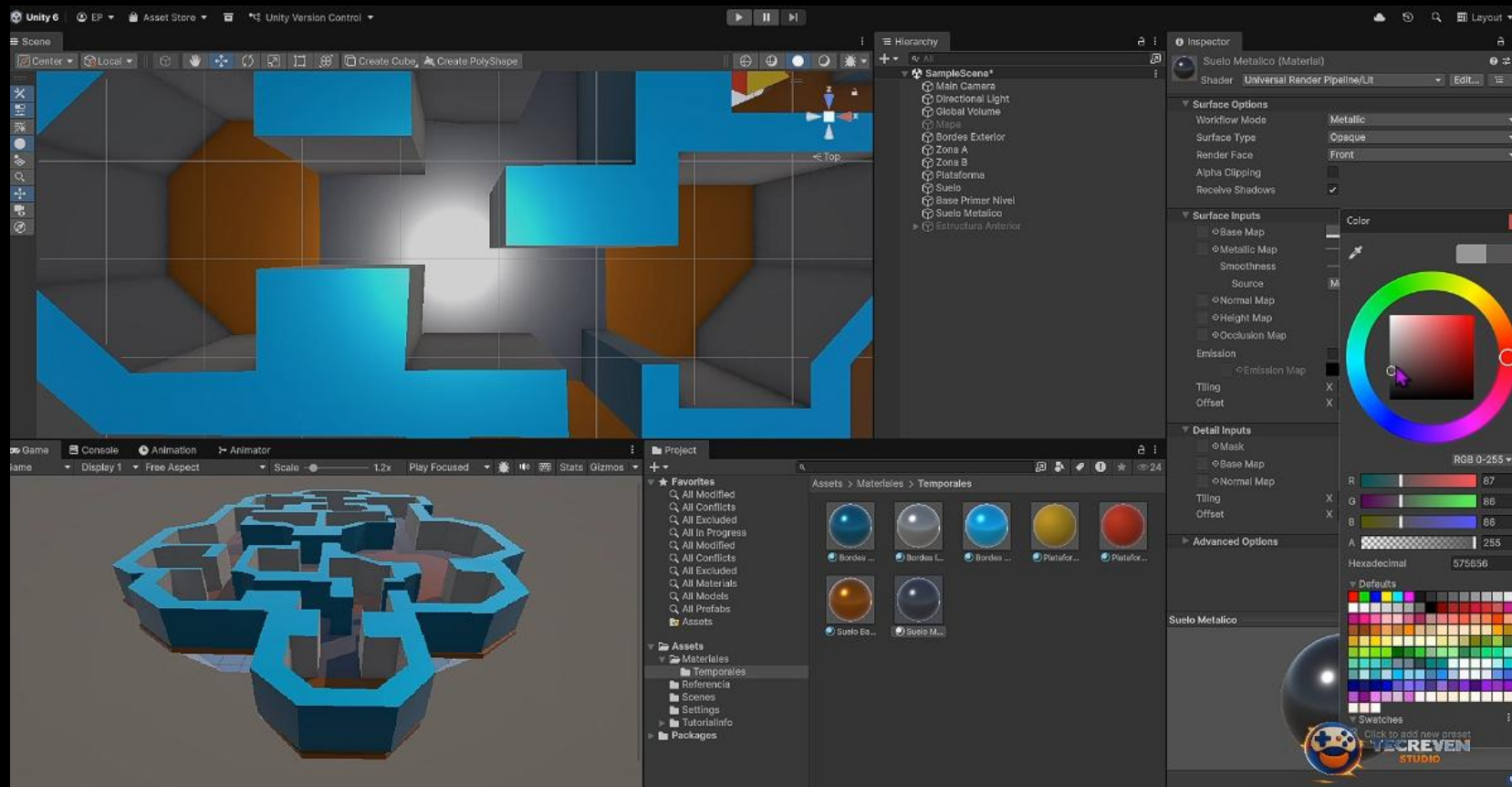


## Clase 68 — Operaciones Booleanas

En esta clase aprenderás a utilizar **operaciones booleanas** para cortar o unir geometría dentro del modelo. Esto te permitirá crear puertas, pasajes y formas más complejas dentro de la nave.

## Clase 69 — Creación de Materiales

Aprenderás a crear y aplicar **materiales dentro de Unity** para darle identidad visual a la nave. Verás cómo trabajar con colores, texturas y propiedades de superficie para mejorar la apariencia del entorno.



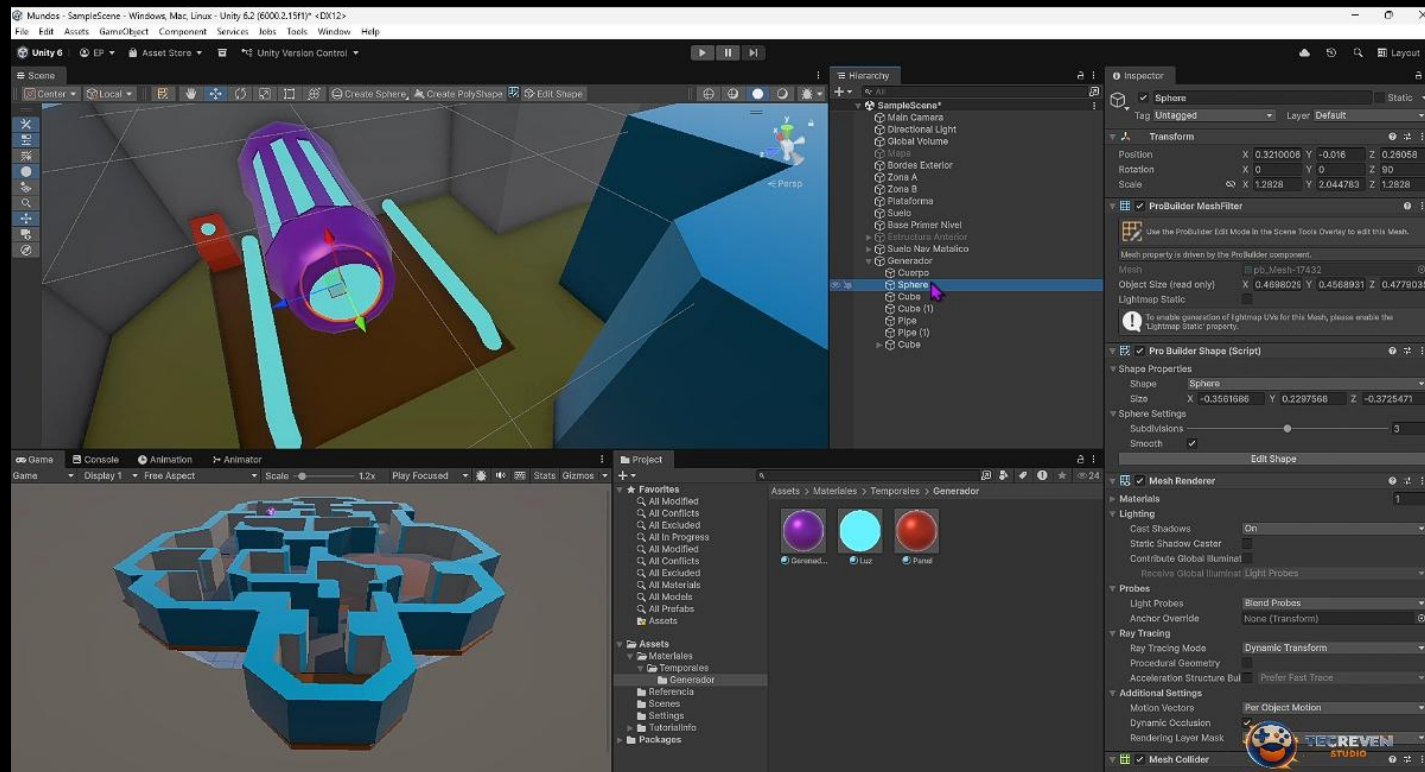


## Clase 70 — Creación de Suelo Metálico

En esta clase diseñarás **pisos metálicos con estilo futurista**, ideales para una nave espacial. Aprenderás a estructurar el diseño del suelo para que tenga un aspecto tecnológico y consistente.

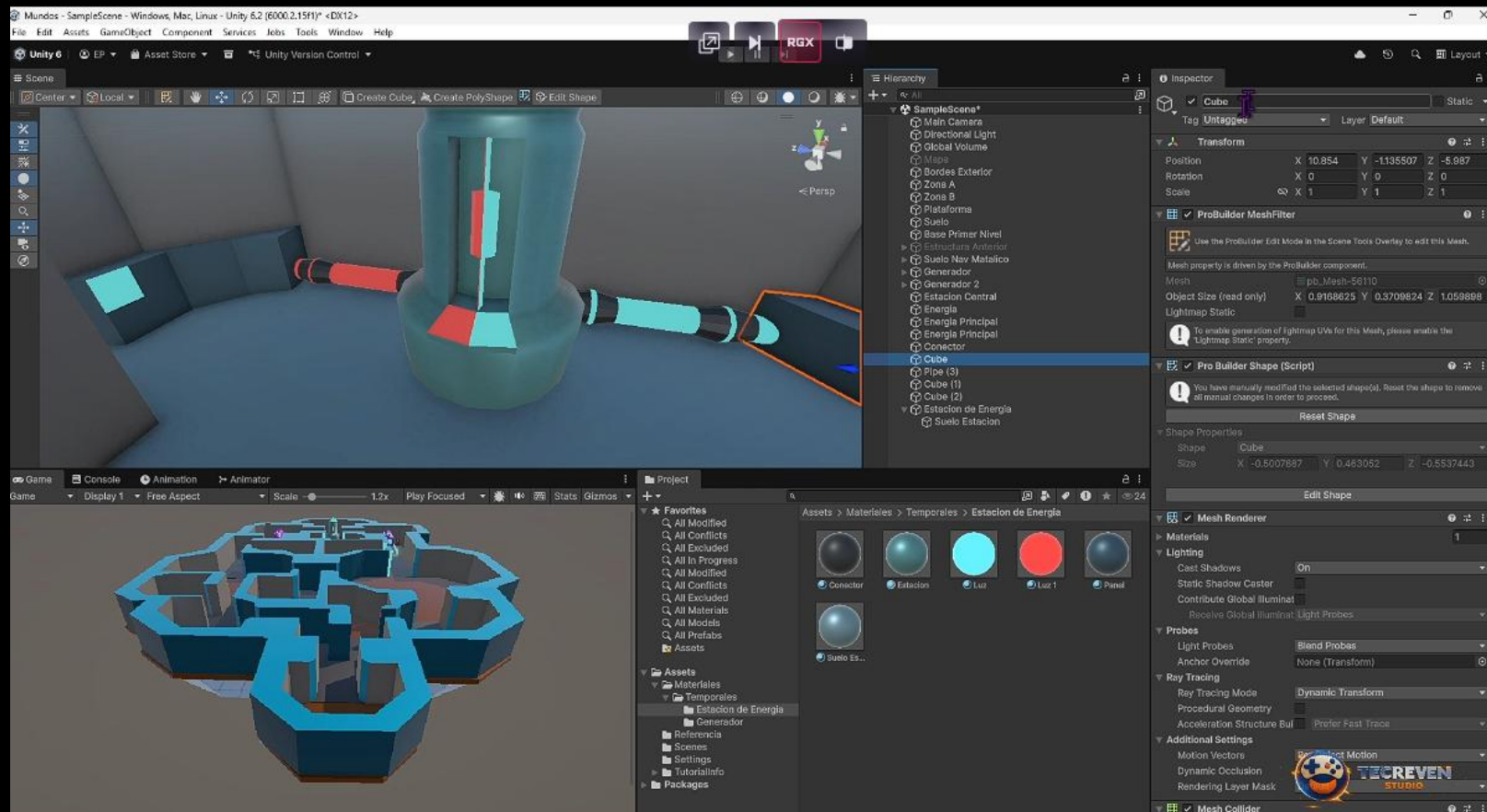
## Clase 71 — Creación de Generadores

Aprenderás a crear **generadores de energía y elementos tecnológicos** que formarán parte del interior de la nave. Estos objetos ayudarán a dar más realismo al entorno y enriquecerán el diseño del escenario.



## Clase 72 — Creación de Estación de Energía

En esta clase diseñarás una **estación de energía dentro de la nave**, creando estructuras que representen el sistema energético del lugar. Aprenderás a integrar estos elementos dentro del entorno.



## Clase 73 — Creación de Suelos Metálicos

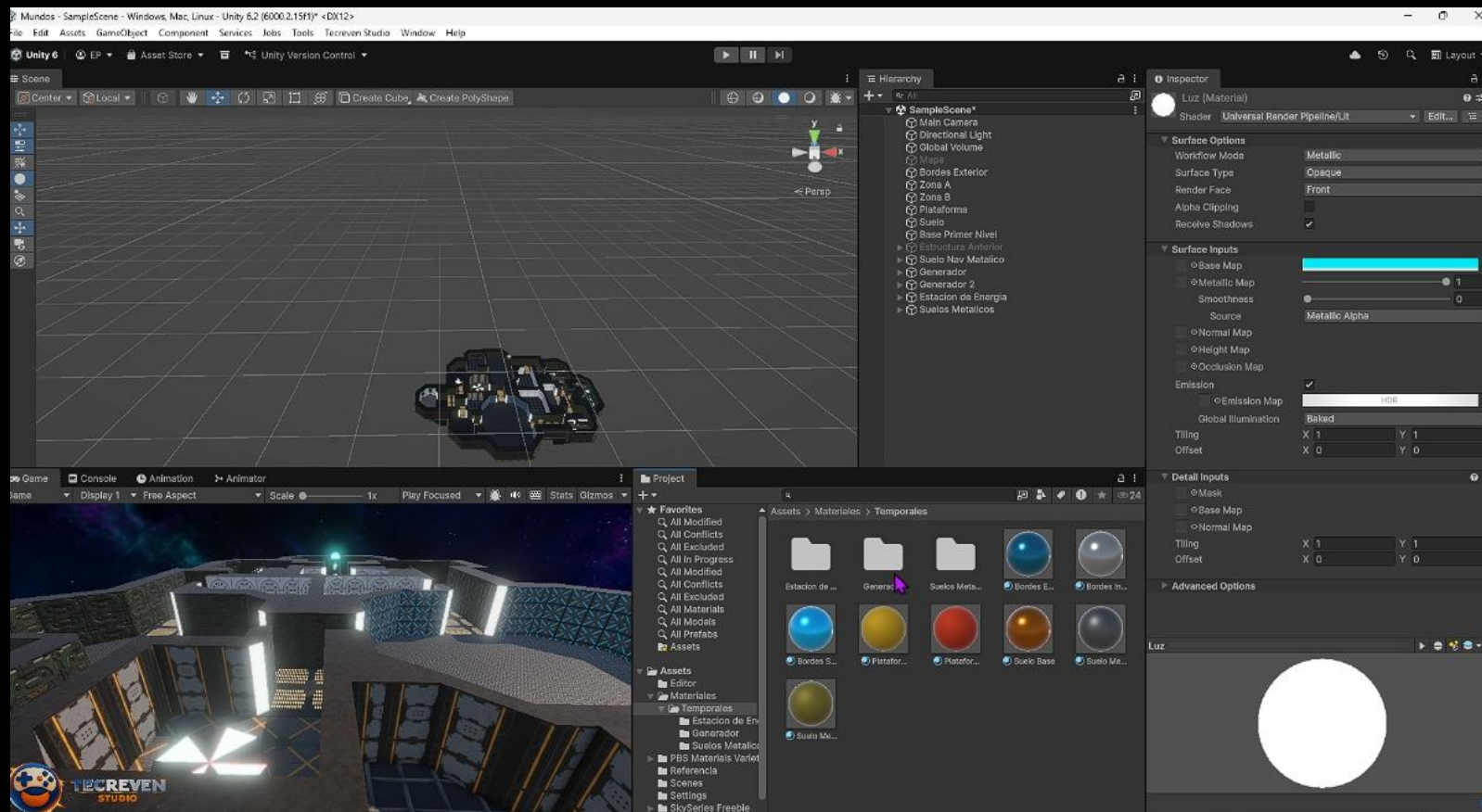
Continuarás mejorando el diseño del suelo agregando variaciones y detalles que harán que el interior de la nave se vea más profesional. También aprenderás a combinar materiales y estructuras.

## Clase 74 — Texturas y Materiales

Aprenderás a aplicar **texturas avanzadas y materiales detallados** para mejorar la apariencia visual del escenario. Verás cómo hacer que el entorno se vea más realista y profesional.

## Clase 75 — Iluminación

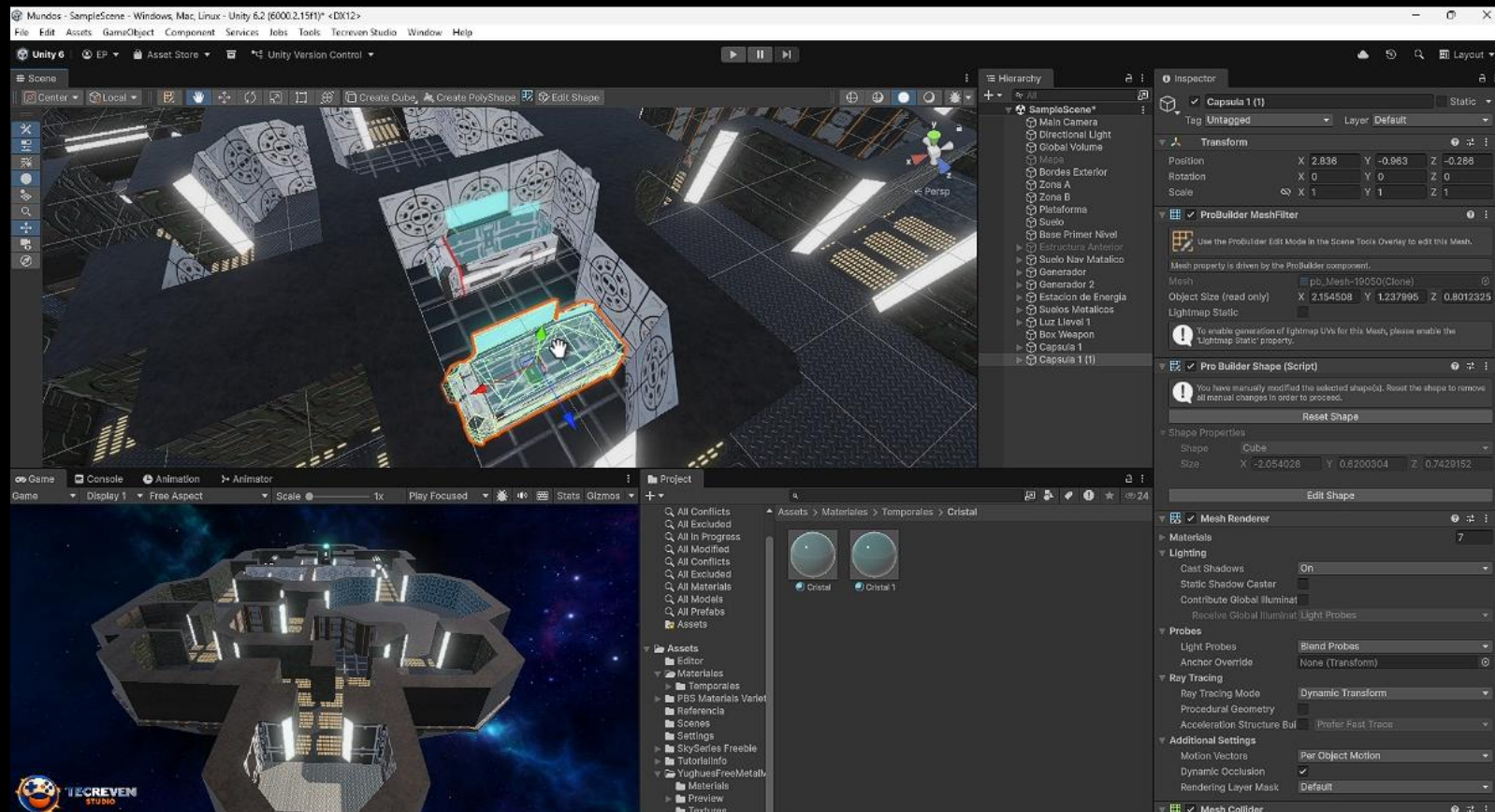
En esta clase aprenderás a configurar **luces dentro del entorno de la nave**, creando ambientes futuristas y zonas iluminadas estratégicamente. También verás cómo mejorar la atmósfera del escenario.





## Clase 76 — Terminación de Nivel Cápsulas

Aprenderás a finalizar el diseño de las **zonas de cápsulas dentro de la nave**, completando la estructura y ajustando los detalles finales del área.

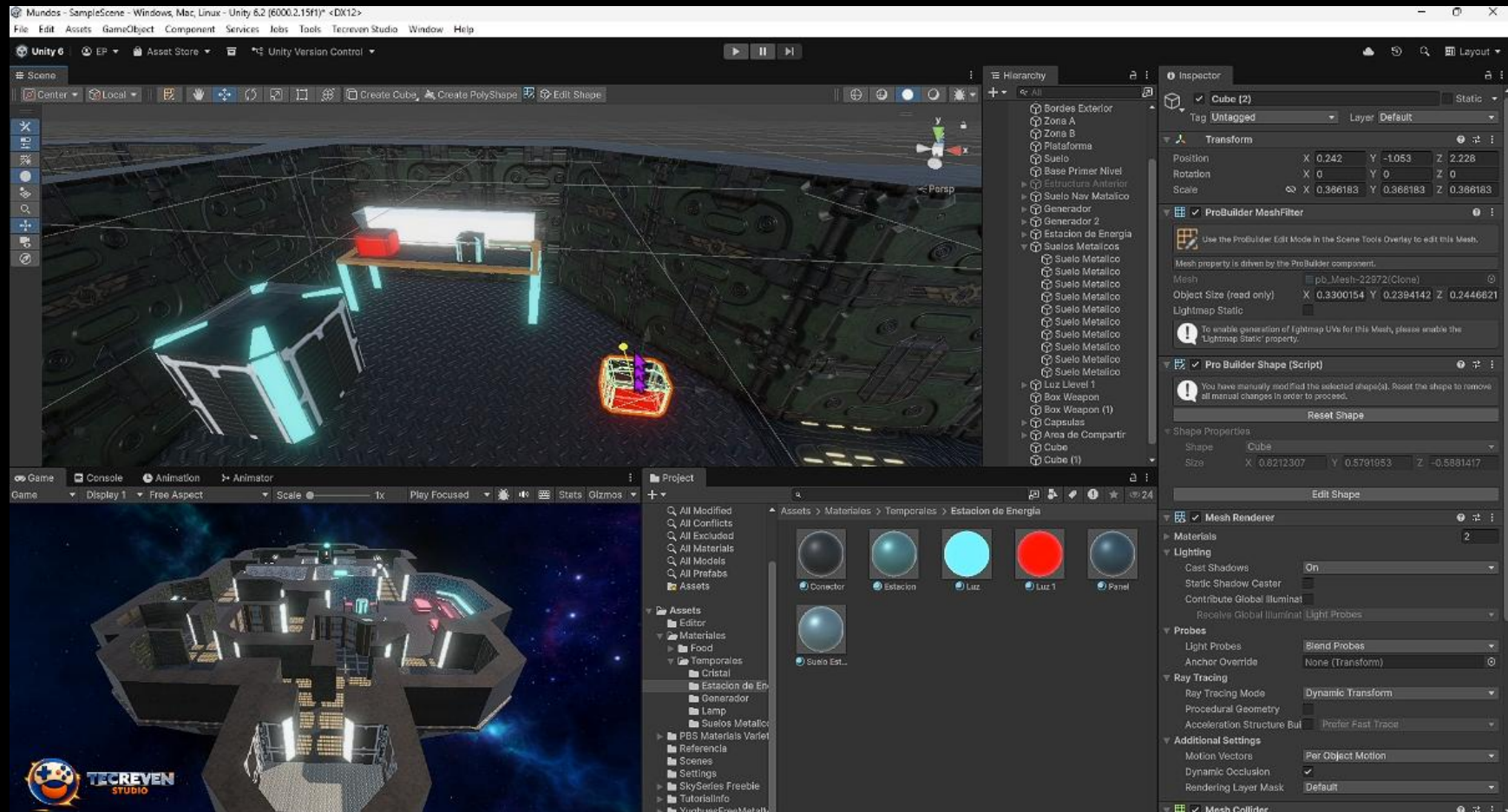


## Clase 77 — Terminación de Nivel Comedor

En esta clase terminarás la construcción del **área del comedor de la nave**, organizando los elementos del entorno y ajustando la distribución del espacio.

## Clase 78 — Creación de Almacén

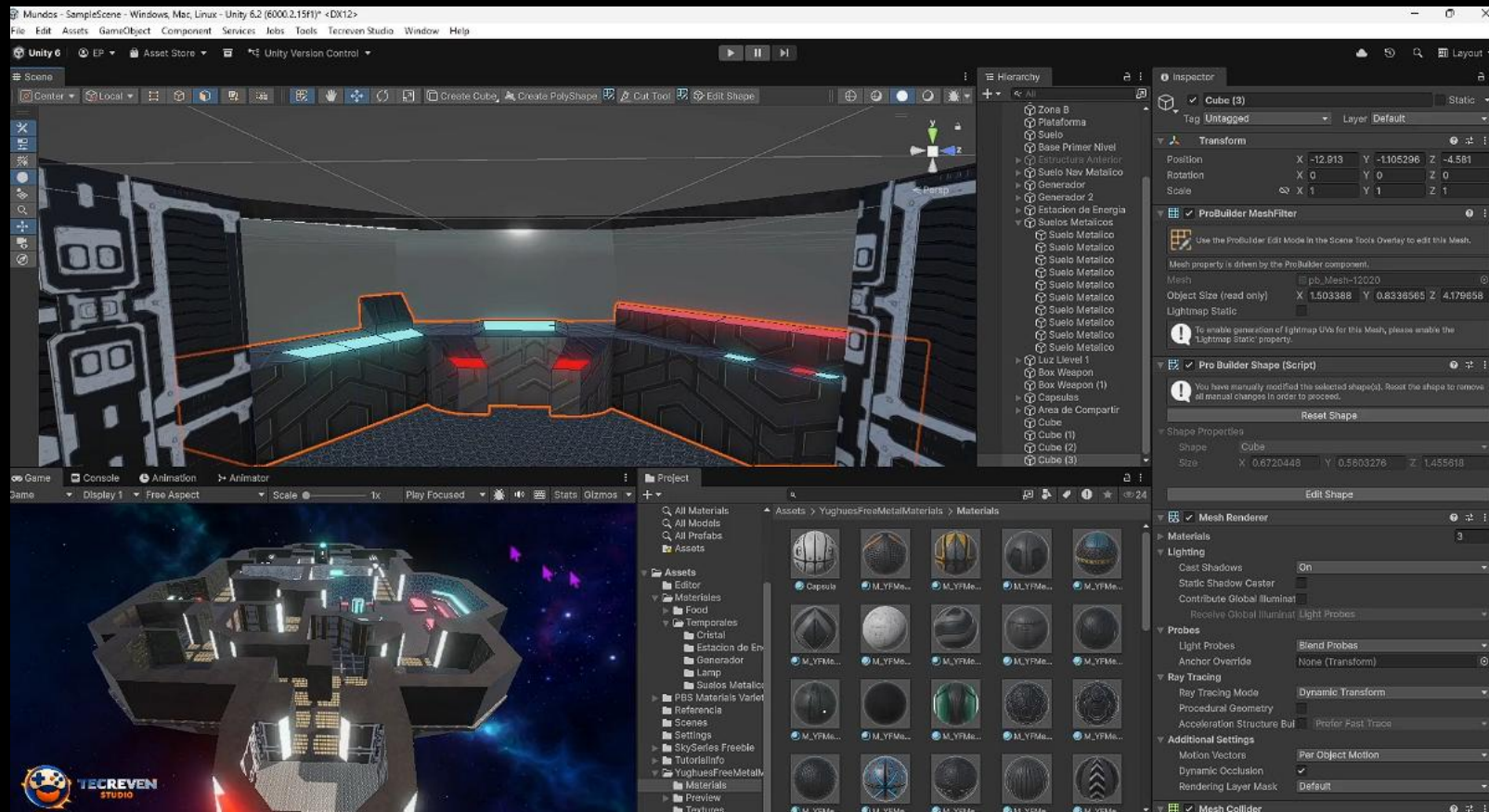
Aprenderás a diseñar el **almacén de la nave**, creando espacios donde se guardarán recursos o elementos del entorno. Esto ayudará a ampliar la variedad de áreas dentro del nivel.





## Clase 79 — Creación de Panel Principal

En esta clase crearás el **panel principal de control de la nave**, donde se concentrarán los elementos tecnológicos más importantes del escenario.



## Clase 80 — Final del Módulo

Finalmente revisarás todo el trabajo realizado durante el módulo y aprenderás a optimizar la escena. Verás cómo organizar los elementos del proyecto y preparar el entorno para su uso dentro del juego.



## MÓDULO 8

# CREACIÓN DE ASSETS



**Clase 81:** Creación de Turbina



**Clase 82:** Creación de Nave Parte 1



**Clase 83:** Creación de Nave Parte 2



**Clase 84:** Materiales Nave



**Clase 85:** Creación Moto Futurista



**Clase 86:** Creación de Cuerpo  
Moto Futurista



**Clase 87:** Detalles y Terminación de  
Moto Futurista



**Clase 88:** Materiales de Moto Futurista



**Clase 89:** Creación de Vehículo Futurista



**Clase 90:** Terminación de Vehículo  
Futurista Parte 1



**Clase 91:** Terminación de Vehículo  
Futurista Parte 2



**Clase 92:** Texturas y Materiales

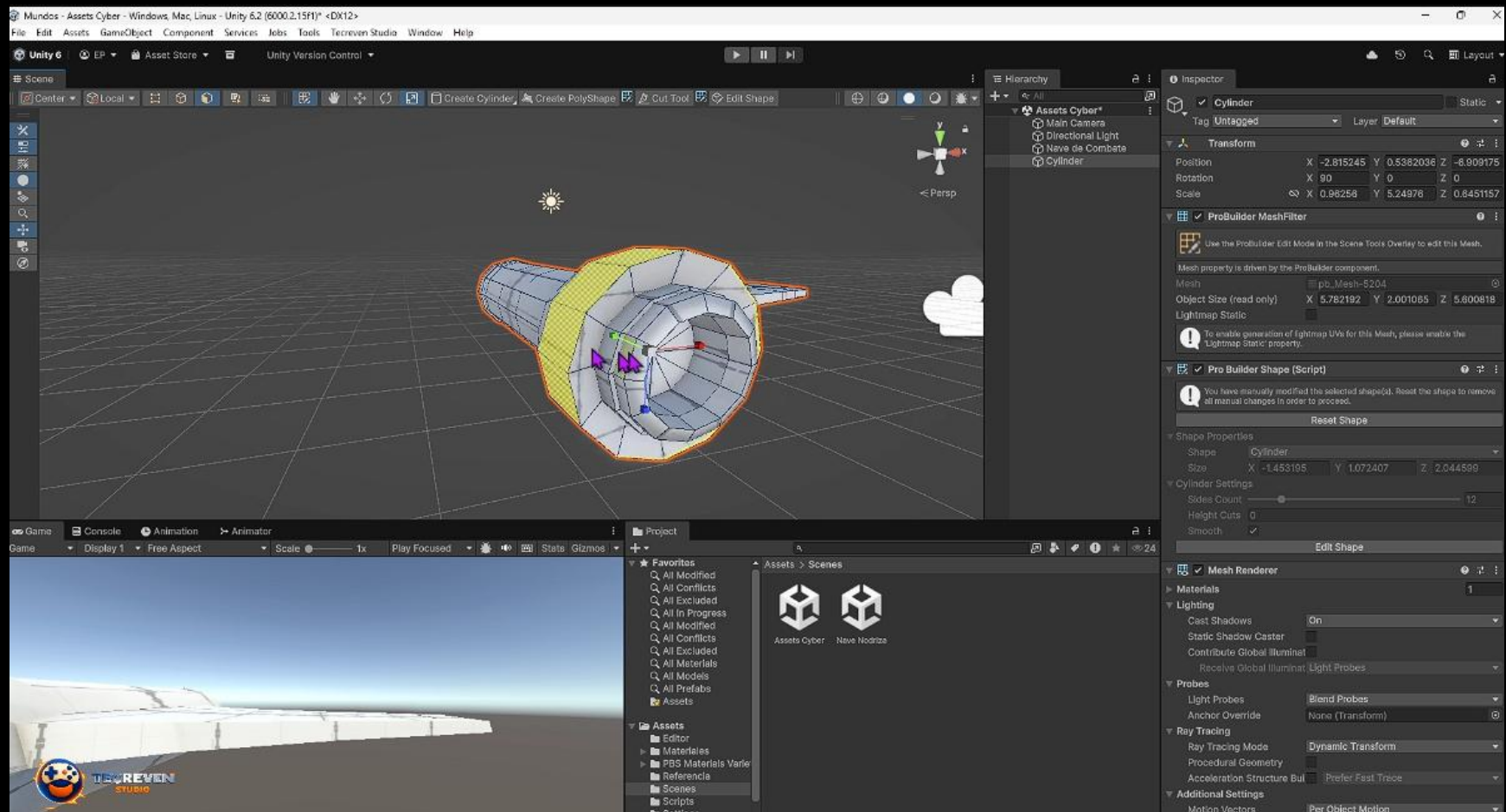


**TECREVEN**  
STUDIO



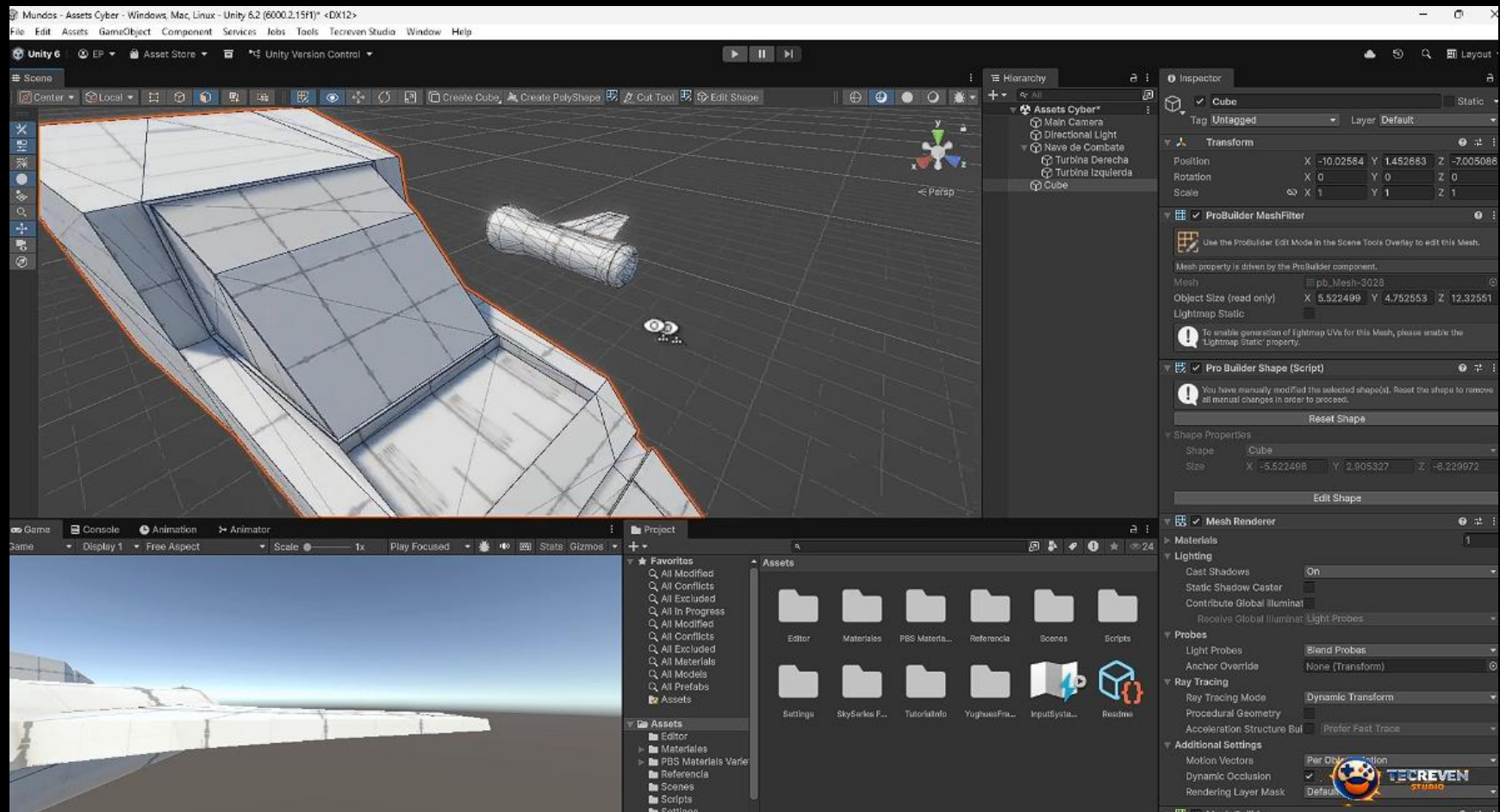
## Clase 81 — Creación de Turbina

En esta clase aprenderás a crear una **turbina futurista desde cero** utilizando las herramientas de modelado de ProBuilder. Construiremos la estructura principal del objeto y definiremos sus formas mecánicas. También aprenderás a organizar las piezas del modelo dentro de Unity. Este asset servirá como elemento tecnológico dentro del entorno del juego.



## Clase 82 — Creación de Nave Parte 1

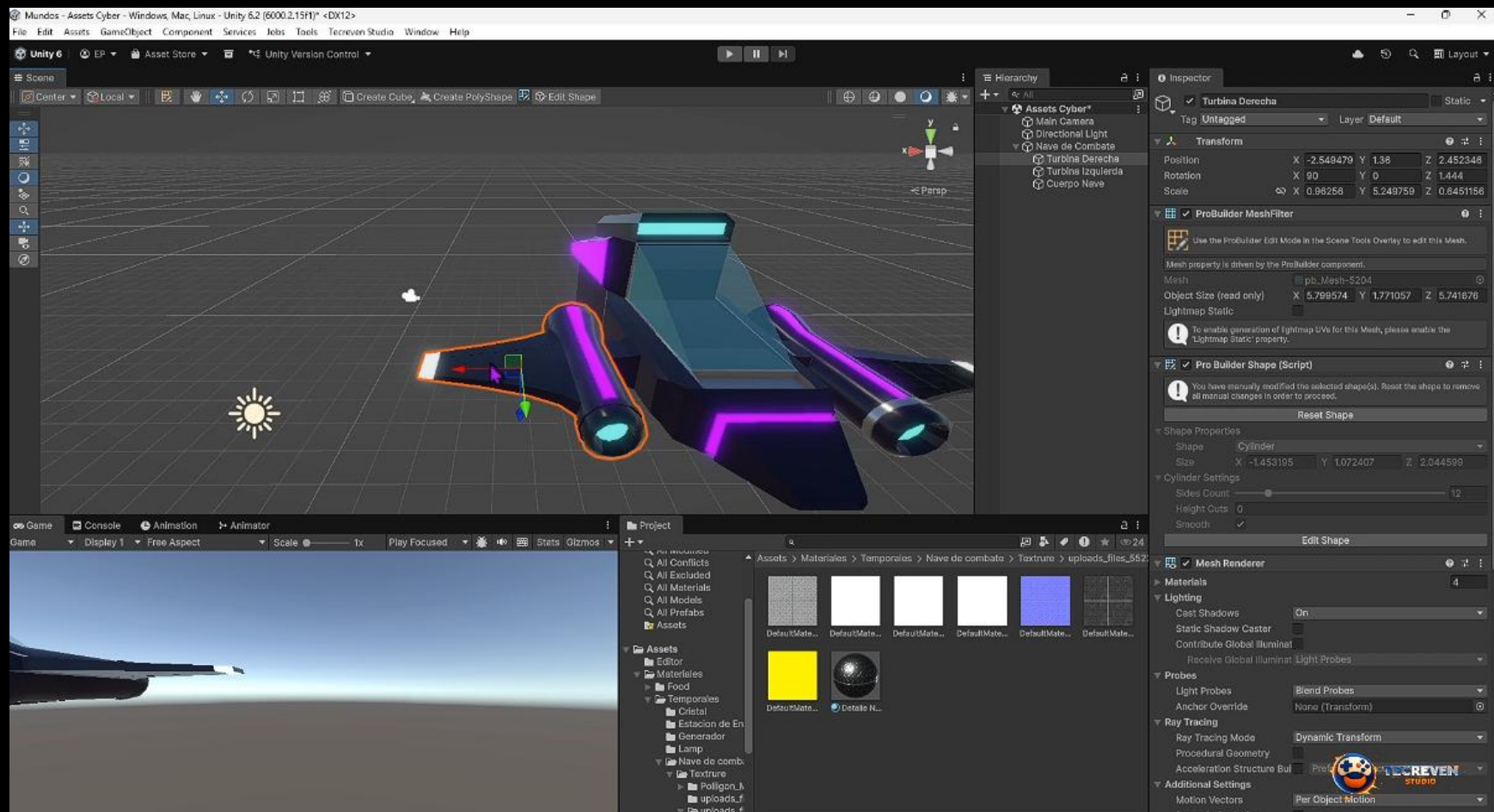
Comenzaremos el diseño de una **nave futurista**, creando su estructura base dentro de la escena. Aprenderás a definir las proporciones y la forma general del vehículo. Utilizaremos herramientas de modelado para construir el cuerpo principal. Esta será la base para el desarrollo completo de la nave.

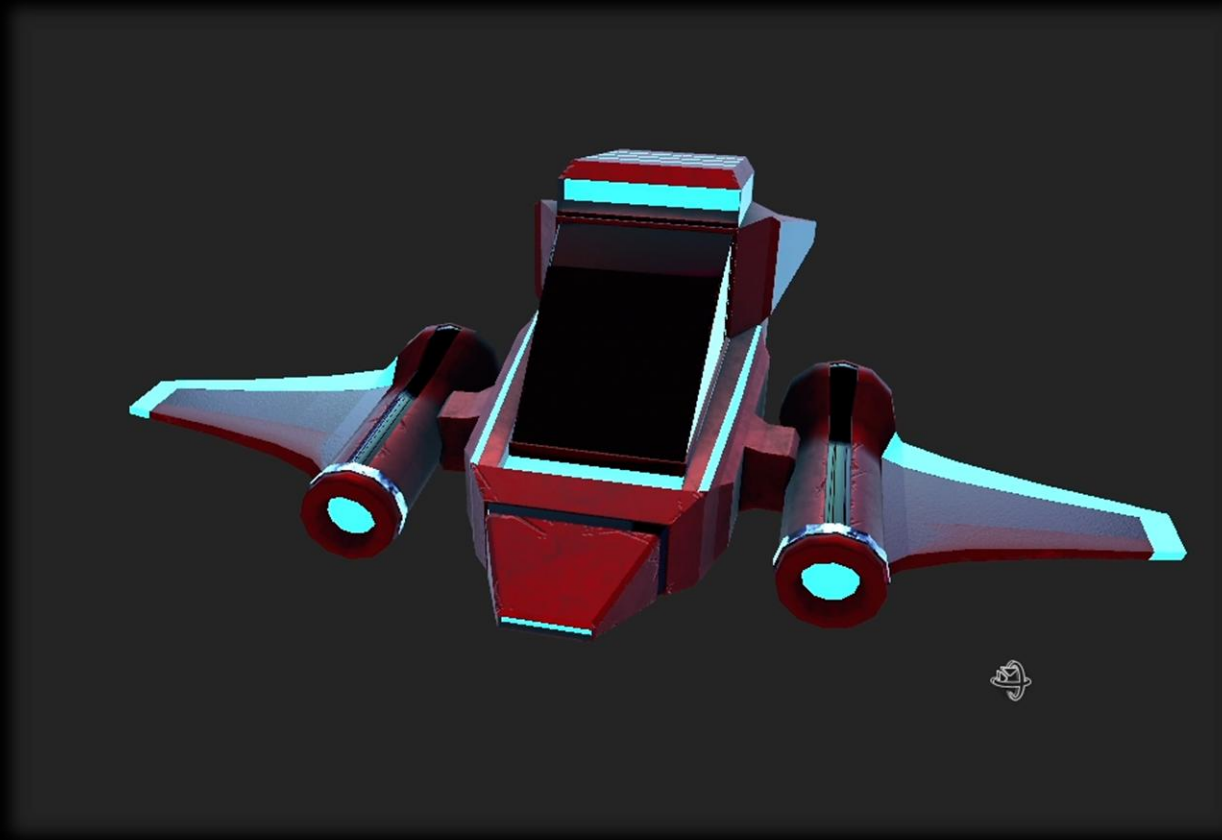




## Clase 83 — Creación de Nave Parte 2

Continuaremos el desarrollo de la nave agregando **más detalles y formas avanzadas** al modelo. Aprenderás a mejorar la geometría del vehículo para darle un aspecto más profesional. También organizaremos las diferentes partes del modelo. Esto permitirá que la nave tenga una estructura más compleja.



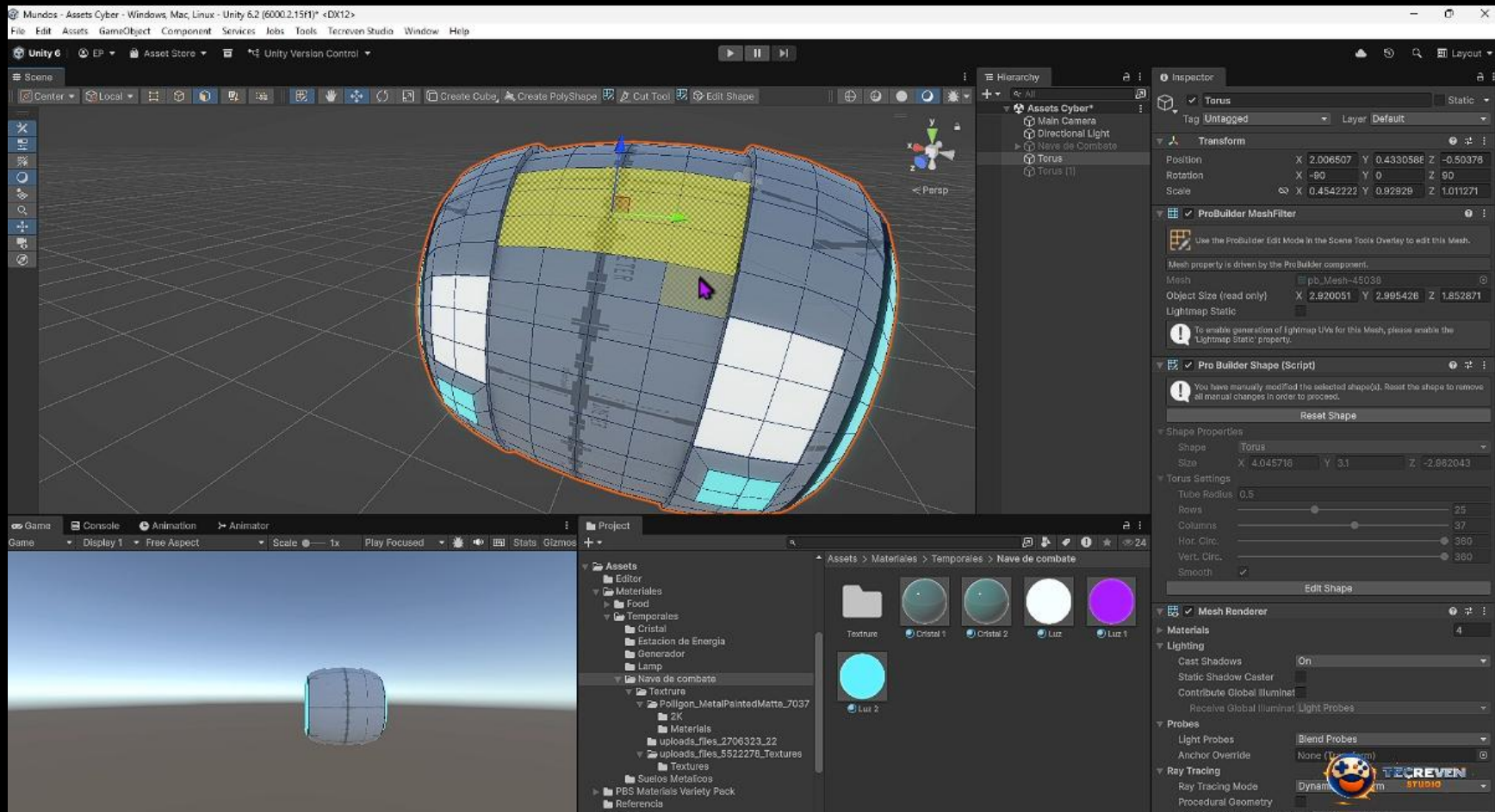


## Clase 84 — Materiales Nave

En esta clase aprenderás a crear y aplicar **materiales para la nave futurista** dentro de Unity. Verás cómo usar colores, superficies metálicas y propiedades visuales para mejorar el aspecto del modelo. También aprenderás a organizar los materiales correctamente. Esto ayudará a que el asset se vea más realista.

## Clase 85 — Creación Moto Futurista

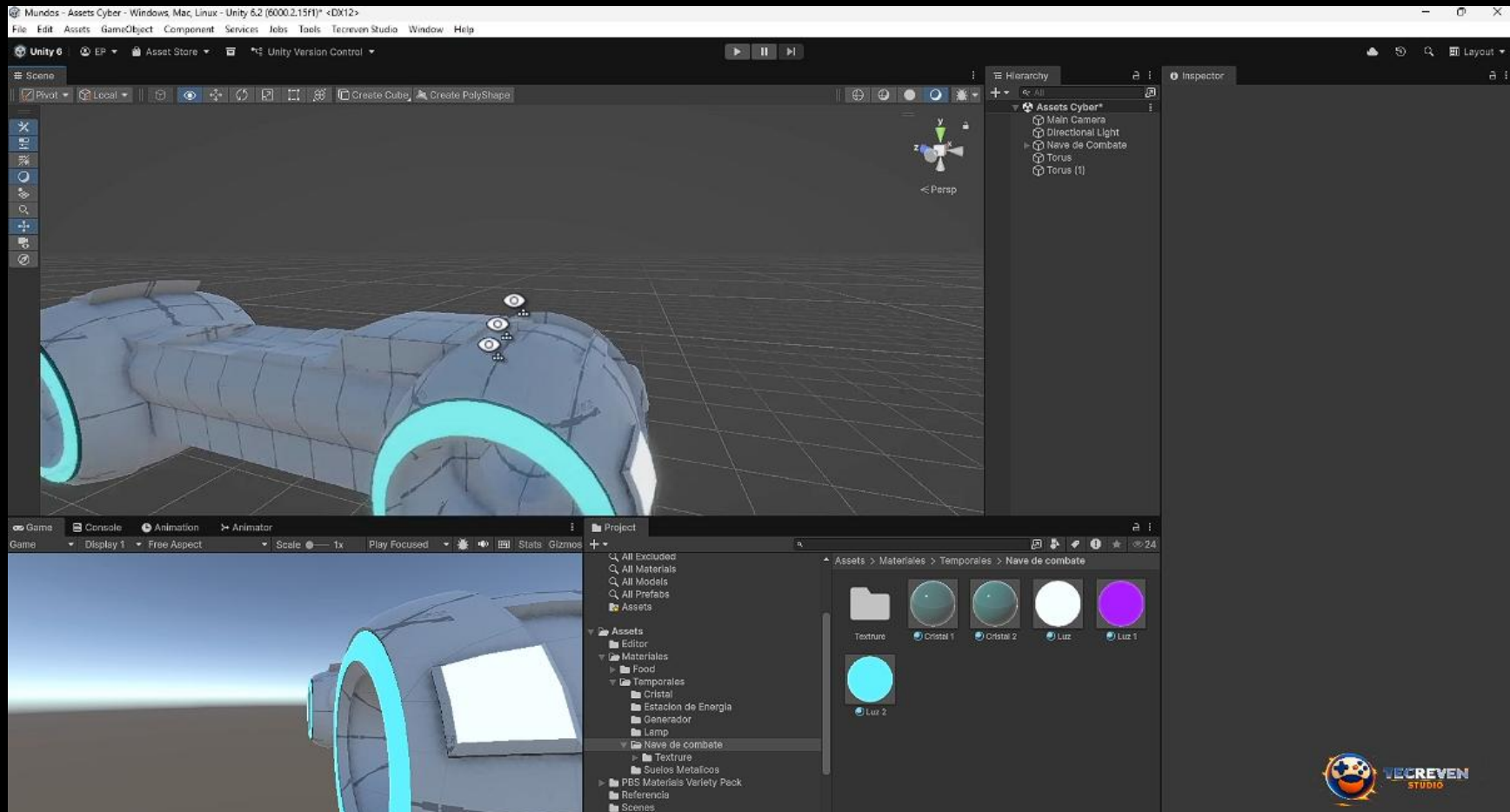
Aprenderás a modelar una **moto futurista estilo cyberpunk** utilizando ProBuilder. Construiremos la base del vehículo definiendo su forma principal. También aprenderás a organizar las piezas principales del modelo. Este asset será ideal para juegos futuristas o de mundo abierto.





## Clase 86 — Creación de Cuerpo Moto Futurista

En esta clase desarrollarás el **cuerpo completo de la moto**, agregando más detalles estructurales al modelo. Aprenderás a trabajar la geometría para mejorar el diseño del vehículo. También verás cómo organizar las partes del modelo dentro del proyecto. Esto permitirá que la moto tenga un aspecto más profesional.

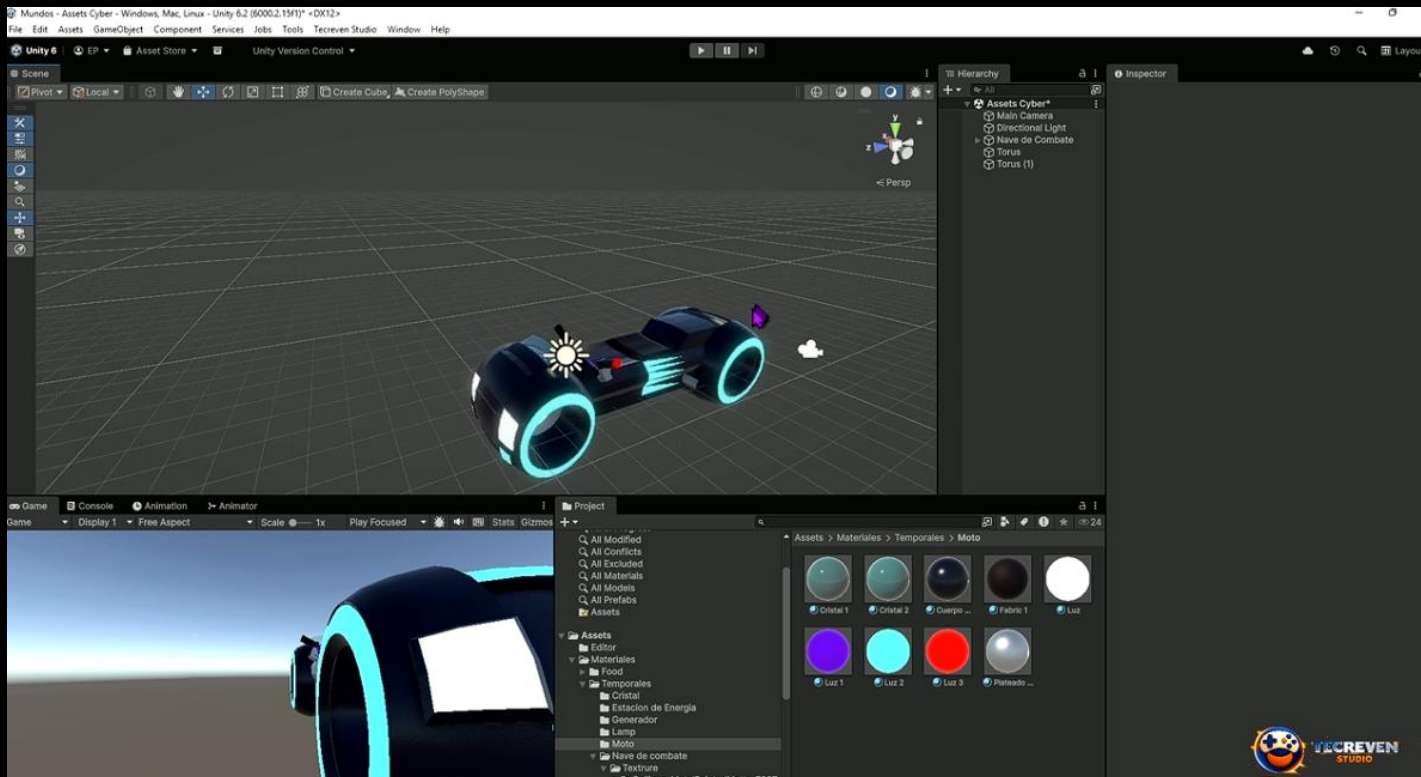


## Clase 87 — Detalles y Terminación de Moto Futurista

Aquí aprenderás a agregar **detalles finales a la moto**, mejorando su diseño y estructura. Trabajaremos en pequeñas piezas que harán que el vehículo se vea más completo. También organizaremos el modelo para prepararlo para los materiales. Con esto la moto quedará terminada.

## Clase 88 — Materiales de Moto Futurista

En esta clase aplicarás **materiales y colores futuristas** a la moto creada anteriormente. Aprenderás a trabajar con superficies metálicas y detalles visuales. También veremos cómo mejorar la apariencia del vehículo dentro de la escena. Esto hará que el asset tenga un estilo visual más atractivo.





## Clase 89 — Creación de Vehículo Futurista

Aprenderás a modelar un **vehículo futurista completo**, creando su estructura principal dentro de Unity. Utilizaremos herramientas de modelado para definir el diseño del automóvil. También organizaremos las diferentes piezas del modelo. Este asset podrá utilizarse en diferentes tipos de juegos.

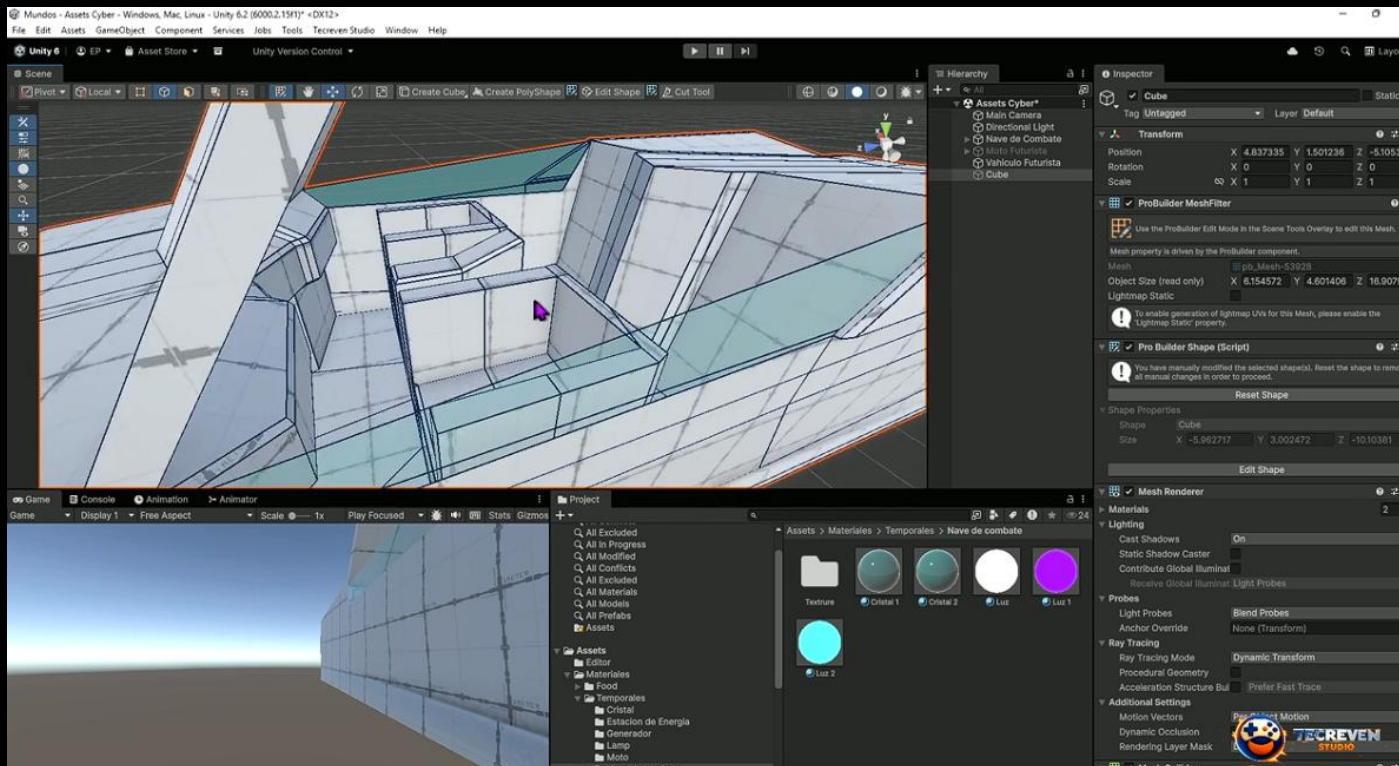


## Clase 90 — Terminación de Vehículo Futurista Parte 1

En esta clase continuaremos el desarrollo del vehículo agregando **detalles estructurales y mejoras en la geometría**. Aprenderás a ajustar las formas del modelo para que tenga un diseño más futurista. También organizaremos sus componentes dentro de la escena. Esto permitirá mejorar la calidad del asset.

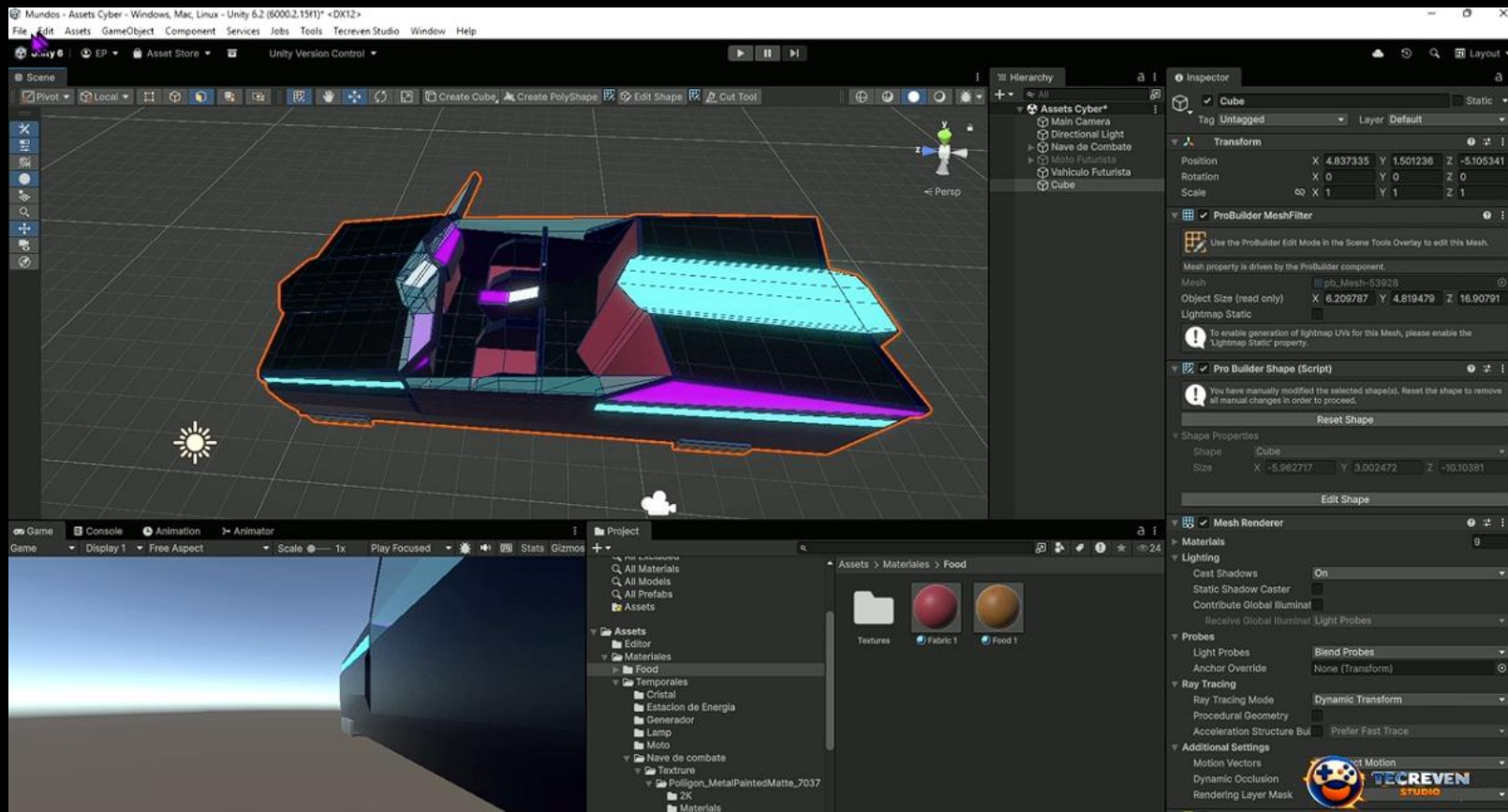
## Clase 91 — Terminación de Vehículo Futurista Parte 2

Finalizaremos el diseño del vehículo agregando **los últimos detalles del modelo**. Aprenderás a optimizar el asset para que pueda utilizarse dentro del juego. También organizaremos correctamente el objeto dentro del proyecto. Con esto el vehículo quedará completamente terminado.



## Clase 92 — Texturas y Materiales

En esta clase aprenderás a aplicar **texturas y materiales finales a los assets creados en el módulo**. Verás cómo mejorar la apariencia visual de los modelos. También aprenderás a preparar los objetos para su uso dentro del juego. Esto permitirá que los assets se vean más profesionales.





## MÓDULO 9

# CONSTRUCCIÓN DE MUNDO ABIERTO



**Clase 01** | CREACIÓN DE CALLES Y ACERAS



**Clase 02** | CREACIÓN DE EDIFICIO ROTONDA



**Clase 03** | ESCALA DE MUNDO ABIERTO



**Clase 04** | CREACIÓN DE EDIFICIOS - TIPS



**Clase 05** | EDIFICIOS Y MÁS TEXTURAS



**Clase 06** | PROPS HD



**Clase 07** | CREACIÓN DE PERSONAJE



**Clase 08** | MECÁNICAS



**Clase 09** | CREACIÓN DE AGUA REALISTA

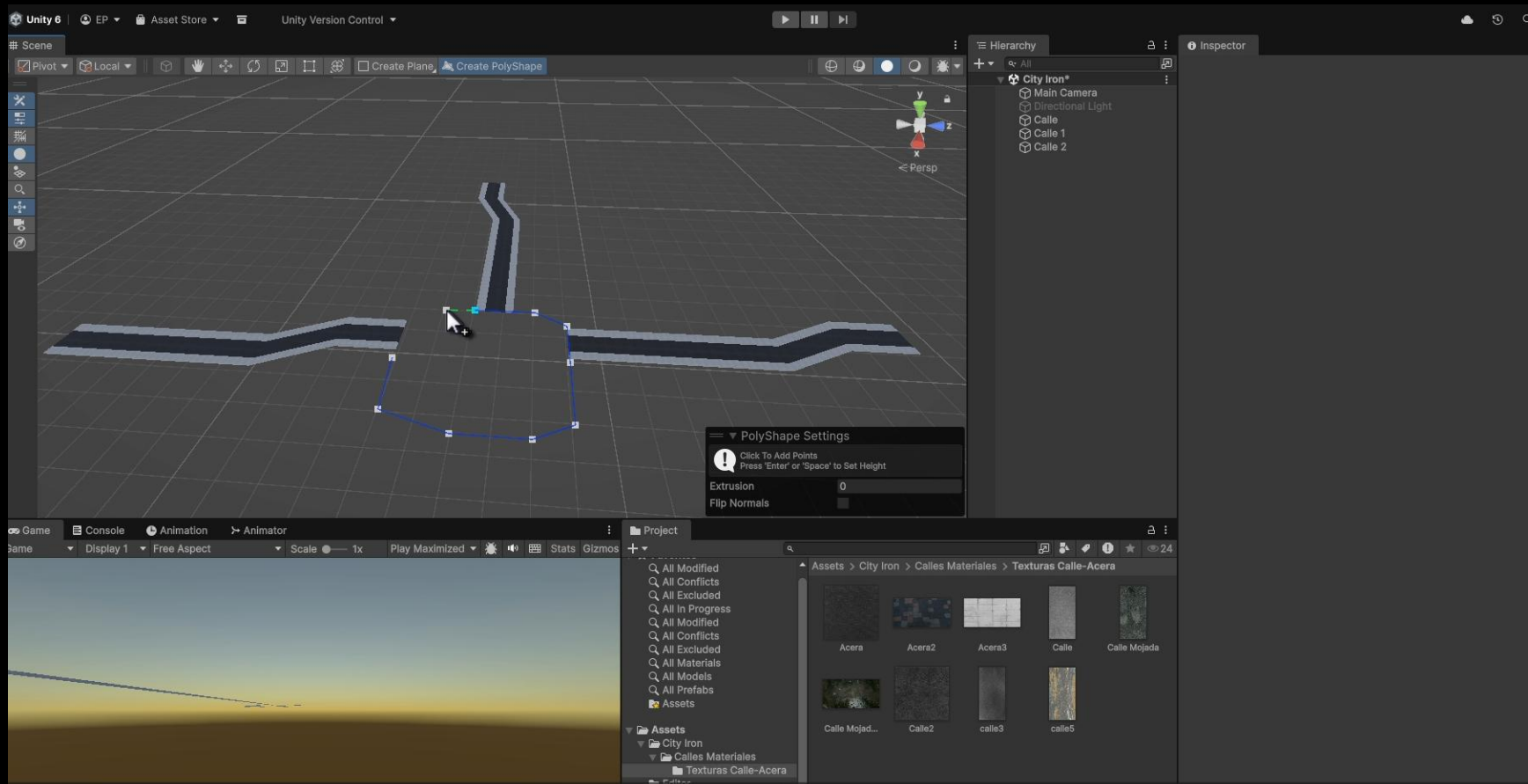


**TECREVEN**  
STUDIO



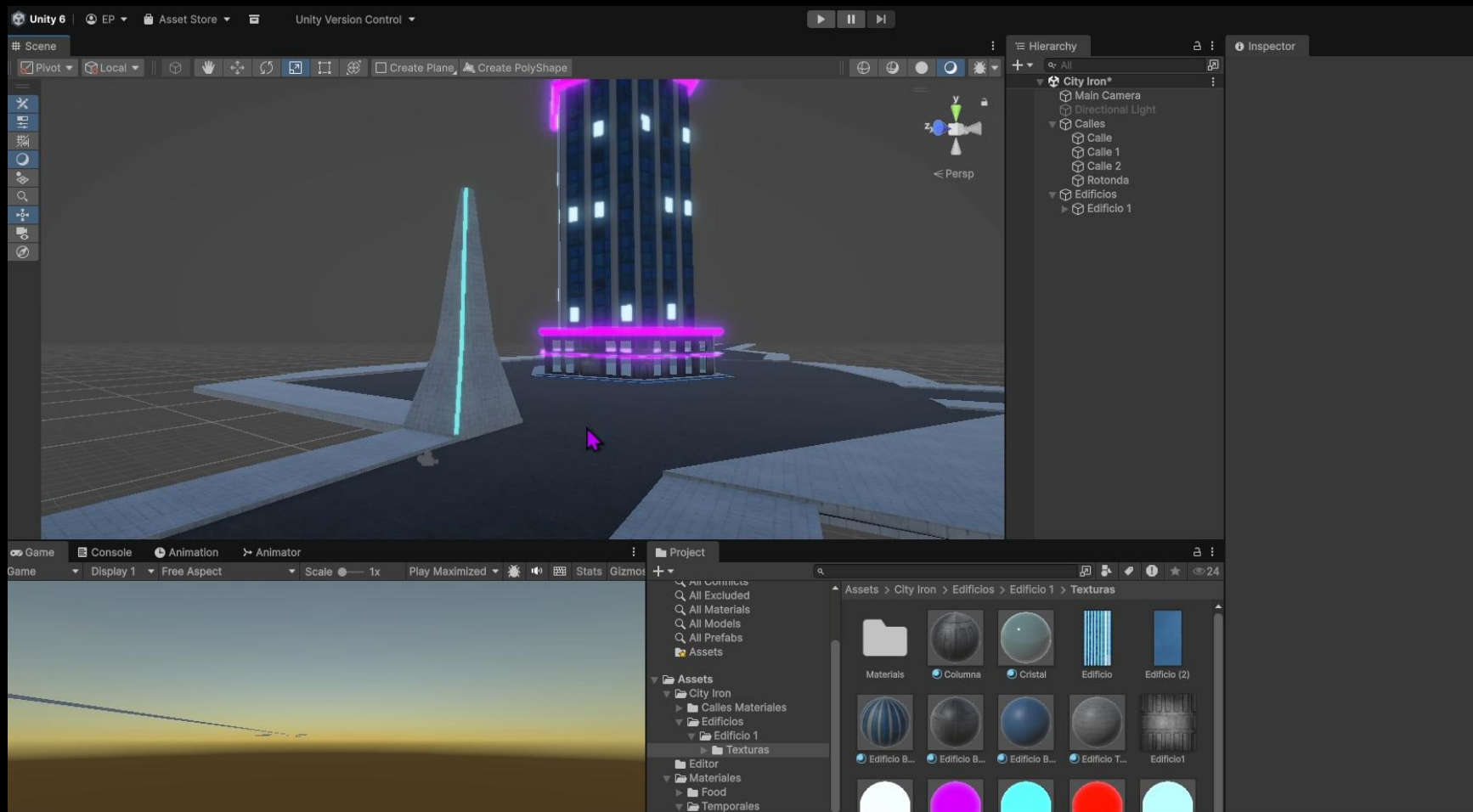
## Clase 01 — Creación de Calles y Aceras

En esta clase aprenderás a diseñar **calles y aceras para un entorno urbano** dentro de tu videojuego. Utilizaremos herramientas de modelado para construir la estructura base del mapa. También aprenderás a organizar los elementos del escenario. Esto permitirá crear una base sólida para el mundo abierto.



## Clase 02 — Creación de Edificio Rotonda

Aprenderás a construir un **edificio tipo rotonda**, muy utilizado en ciudades futuristas. Verás cómo crear estructuras circulares utilizando herramientas de modelado. También aprenderás a organizar las partes del edificio dentro de la escena. Este asset ayudará a dar variedad arquitectónica al mapa.

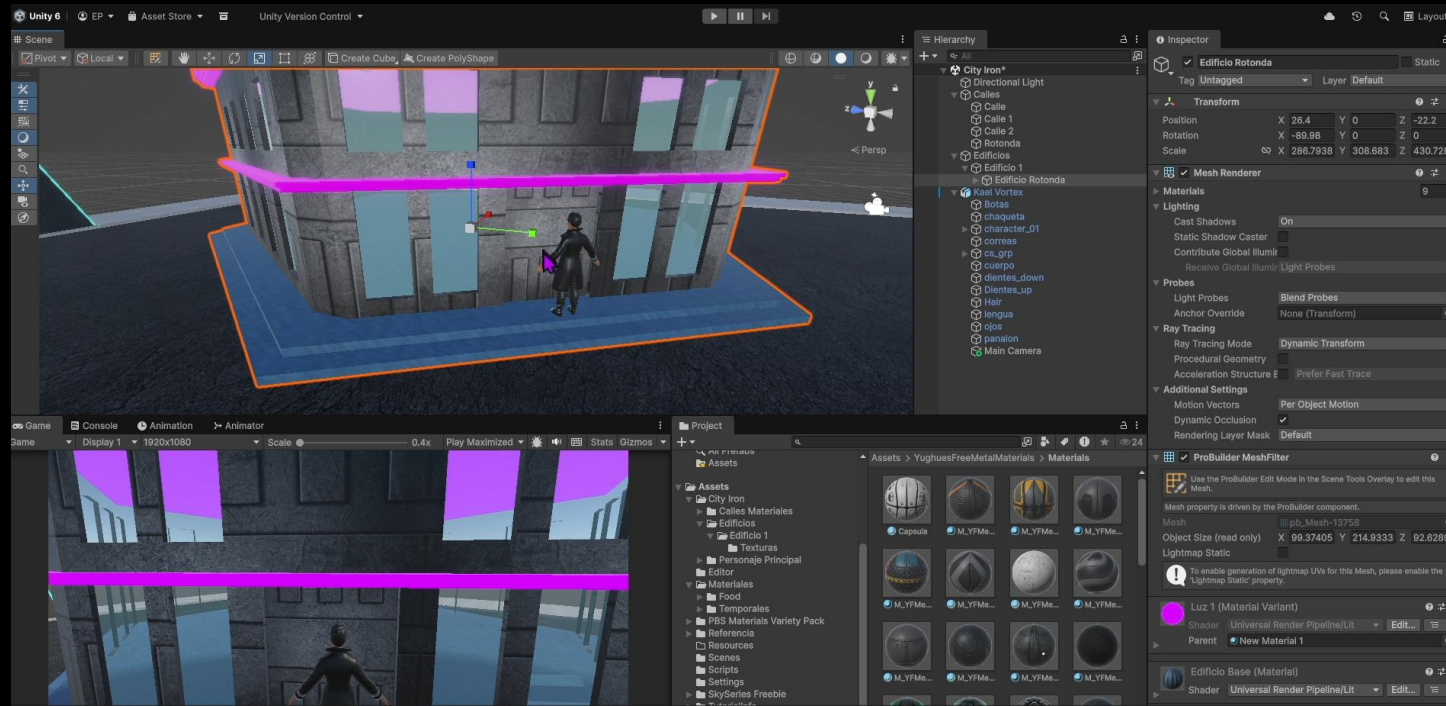


## Clase 03 — Escala de Mundo Abierto

En esta clase aprenderás a configurar correctamente la **escala del mundo abierto** dentro del proyecto. Verás cómo ajustar las dimensiones del mapa para que el jugador pueda explorarlo con naturalidad. También aprenderás a organizar los espacios del entorno. Esto es fundamental para crear mundos grandes y coherentes.

## Clase 04 — Creación de Edificios y Tips

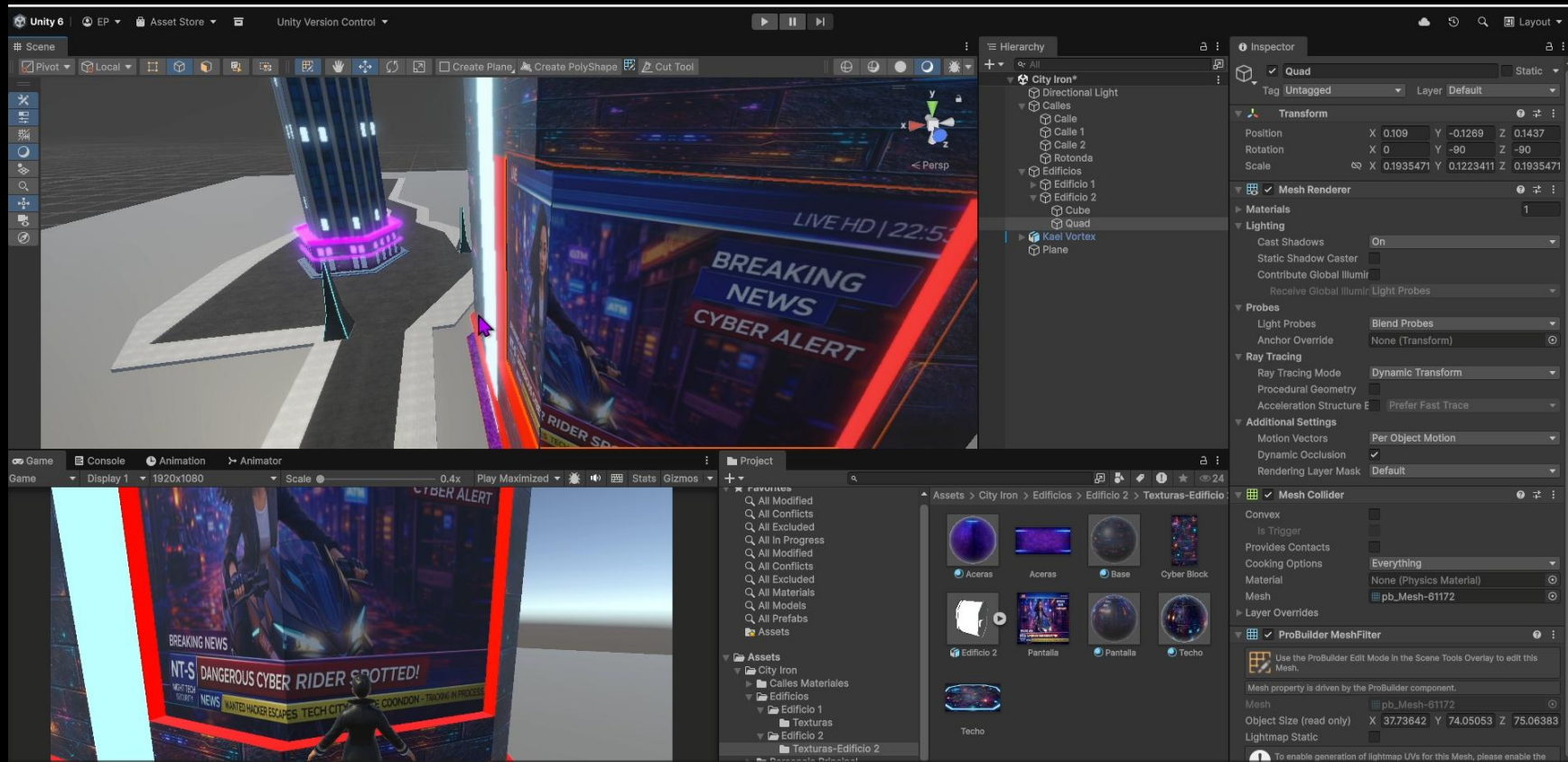
Aprenderás a crear **diferentes tipos de edificios urbanos** para tu escenario. También conocerás varios consejos profesionales para diseñar arquitectura dentro de videojuegos. Verás cómo optimizar las estructuras para mantener buen rendimiento. Esto permitirá construir ciudades más realistas.





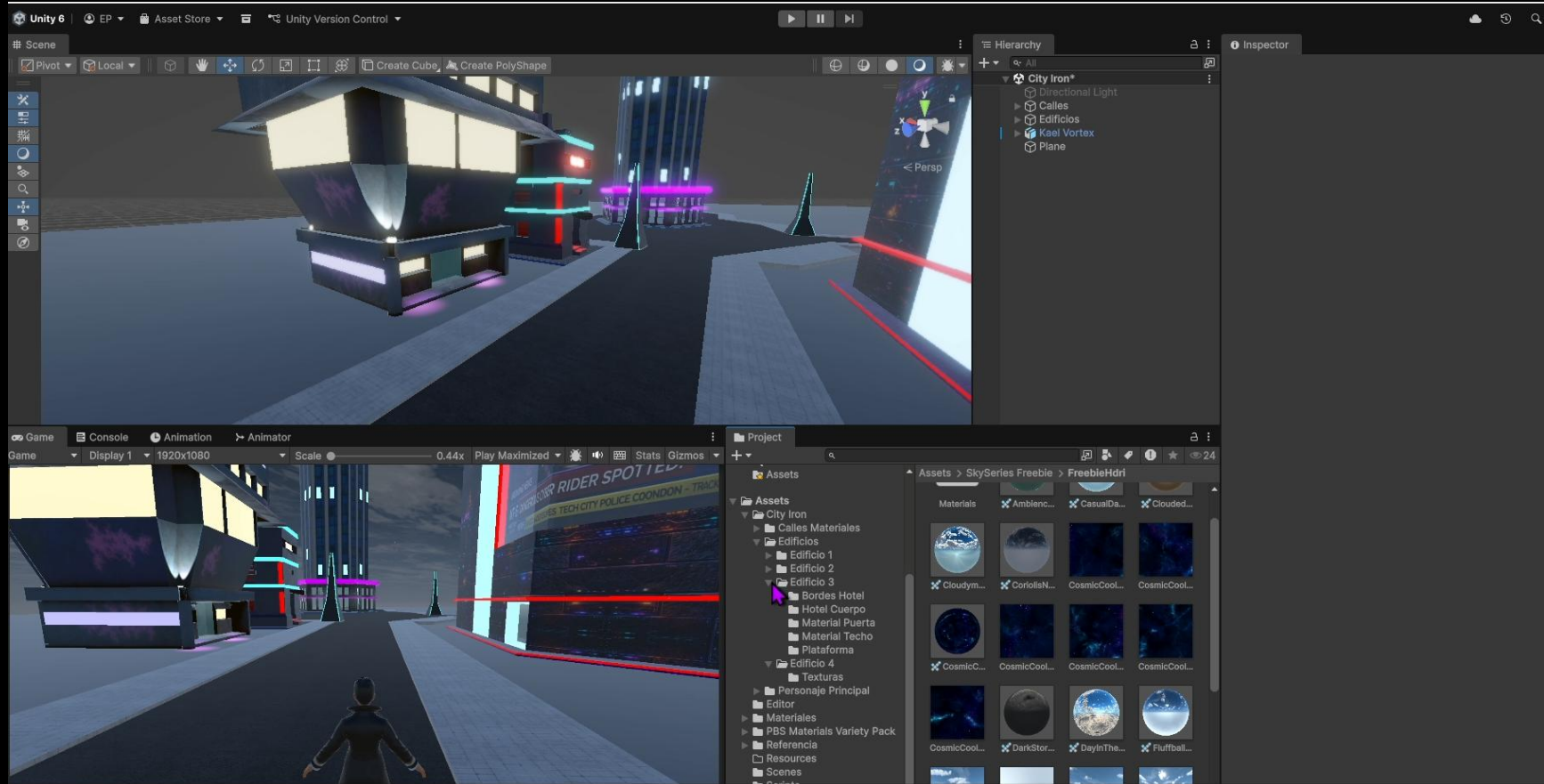
## Clase 05 — Edificios y Más Texturas

En esta clase mejorarás los edificios agregando **texturas y materiales** para dar más realismo al entorno. Aprenderás a combinar diferentes superficies y colores. También verás cómo mejorar la apariencia visual de la ciudad. Esto hará que el escenario tenga mayor profundidad.



## Clase 06 — Props HD

Aprenderás a crear y colocar **objetos secundarios o props** dentro del entorno del juego. Estos elementos ayudan a enriquecer el escenario y hacerlo más realista. Verás cómo distribuirlos correctamente dentro del mapa. Esto permitirá que la ciudad tenga más vida.



## Clase 07 — Creación de Personaje

En esta clase aprenderás a crear el **personaje principal del videojuego**. Verás cómo preparar el modelo para integrarlo dentro del entorno. También aprenderás a organizar el personaje dentro del proyecto. Esto permitirá comenzar a construir la jugabilidad del juego.

## Clase 08 — Mecánicas

Aprenderás a implementar **mecánicas básicas de jugabilidad** dentro del mundo abierto. Verás cómo el jugador puede interactuar con el entorno y los objetos. También aprenderás a estructurar las bases del gameplay. Esto permitirá que el juego sea interactivo.

## Clase 09 — Creación de Agua Realista

En esta clase aprenderás a crear **agua realista dentro del entorno del juego**. Verás cómo configurar materiales y efectos visuales para simular agua. También aprenderás a integrarla correctamente dentro del mapa. Esto ayudará a mejorar el aspecto visual del mundo abierto.

Este máster está diseñado como un programa **en evolución constante**, donde periódicamente se incorporarán nuevas clases, mecánicas, assets y técnicas modernas utilizadas en la industria del desarrollo de videojuegos.

<https://www.tecrevenstudios.com/cursos>



**Inscribite ahora**



<https://www.tecrevenstudios.com/creaciondemundoabierto>

**BONO ESPECIAL DE BIENVENIDA**



# PACK BONO

Al inscribirte **GRATIS** en el Máster, recibes:

## PACK DE NAVES + ARMAS + EFECTOS (2D HD)



🏠 Juegos shooters, arcade,  
space games...

BONO EXCLUSIVO

POR TIEMPO  
**LIMITADO**