

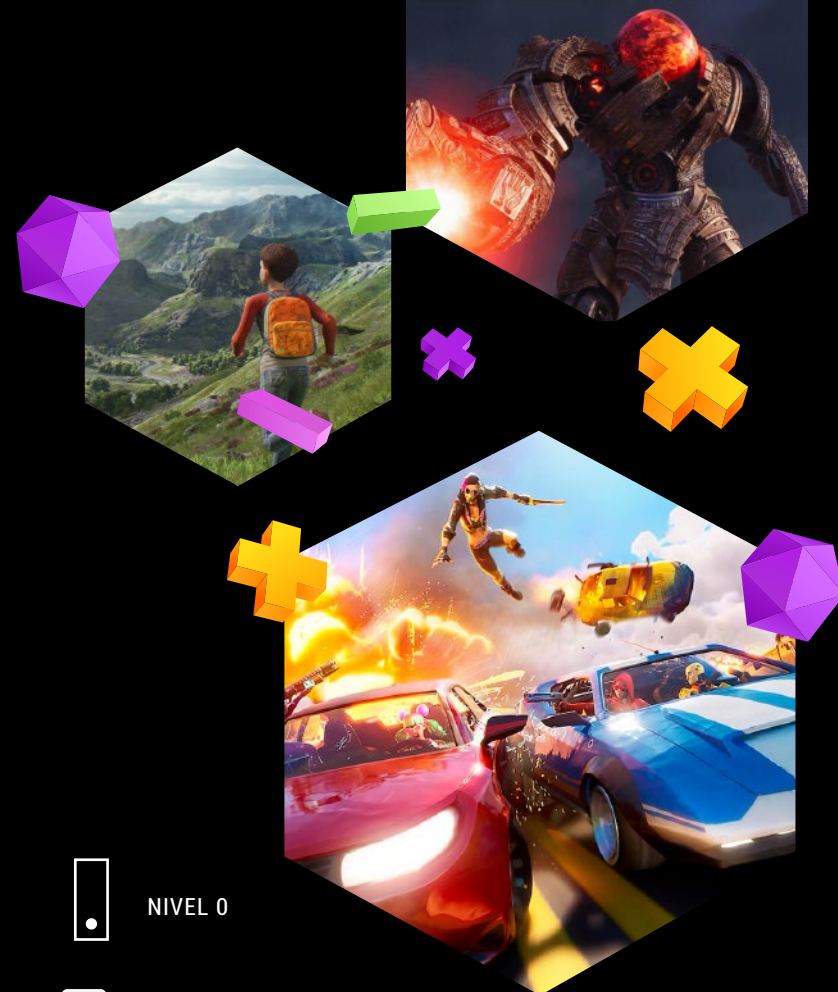
FUNDAMENTOS UNREAL

para videojuegos y experiencias interactivas

Crea sin limites. Con el curso Fundamentos en desarrollo de videojuegos con UNREAL ENGINE 4 puedes dar vida a experiencias increíbles en tiempo real utilizando la herramienta de creación 3D en tiempo real más avanzada del mundo.

Desde los primeros proyectos hasta los desafíos más exigentes, nuestros recursos accesibles y con el apolo de una amplia comunidad inspiradora permiten a todos hacer realidad tus ambiciones y realizar ese videojuego que sueñas diseñar, con tu personalidad y características únicas.





NIVEL 0



ONLINE



14 CLASES DE 3 HRS



42 HRS CRONOLÓGICAS



NUCLEO

ESCUELA POST | MOTION | VFX

Imágenes: © 2021, Epic Games, Inc. / A Boy And His Kite – Tech Demo Unreal Engine 4
Valley of the Ancient - Tech Demo Unreal Engine 5 / Fortnite Racing

Fundamentos de **UNREAL** para Videojuegos y Experiencias interactivas

Introducción a Unreal Engine

Introducción del curso / Presentación de profesor y alumnos.

Discusión abierta y presentación Unidades de aprendizaje.

Clase introductoria sobre UnrealEngine 4/ Historia del motor y características esenciales.

Crear un nuevo proyecto/Entender la interfaz del editor de niveles/Utilización de transformaciones para mover, escalar y rotar actores en el Editor.

Composición e Iluminación de Niveles en Unreal Engine

Uso y modificación de la cuadrícula.

Organización de niveles con el World Outliner.

Demostrar cómo crear variables y modificar sus propiedades.

Presentar funciones, eventos personalizados, macros y sus diferencias/Introducir el flujo del programa.

Configuración de iluminación básica/Creación de blueprint de apoyo en iluminación.

Crear eventos de entrada y mapear teclas y ejes.

Flujo de trabajo con Static Mesh

Trabajar con el editor de Static Mesh/Importar archivos de modelos 3D.

Asignar materiales y colisión.

Colocar actores de Static Mesh en un nivel/Establecer respuestas de colisión en Actores de Static Mesh.

Administrar instancias de actor/Crear eventos de colisión.

Administrar instancias de actor/Crear eventos de colisión.

Taller 01

Encargo 01: Creación un encargo según requerimientos .

Flujo de trabajo con Skeletal Mesh

Importación de Skeletal Mesh.

Trabajando con los Blueprint de animación en UE4.

Desarrollo Materiales

Crear un nuevo activo material.

Uso del editor de materiales.

Instancias.

Trabajo con Assets de Audio y Video

Fundamentos de Audio en el Engine.

Importar un activo de Sound Wave/Coloque un actor de sonido ambiental.

Importar un archivo de Video y desplegarlo dentro de una escena.

Introducción a gameplay framework

Descargar un proyecto de muestra.

Explicar la anatomía básica de un proyecto.

típico/Introducción a blueprints/Presentación del Gameplay Framework.

Explicación sobre la relación y función del Game Mode and a Game Instance.

Explicación y aplicación de las clases Pawn, HUD, Player Controller, Player State, and Game State.

Comunicación con Blueprints

Presentación como funciona la comunicación de Blueprints.

Cómo utilizar la comunicación directa de Blueprints.

Explique el casting en Blueprints.

Crear referencias de actores en el Blueprints de nivel.

Introducción a Landscape

Conocer las herramientas de paisaje.

Crear un actor de paisaje / Aplicar un material a un actor de paisaje.

Aplicar follaje al espacio del juego.

Fundamentos de UMG

Crear un Blueprint Widget.

Uso de widget en una interfaz.

Preparación y Uso de textura para usar en una interfaz.

Fundamentos de sistemas con Niagara

Crear un nuevo activo de sistema de partículas.

Creación de nuevos emisores/Añadir módulos a los emisores.

Creación de materiales para usar con sistemas de partículas.

Identificar un actor por etiqueta/Aplicar daño a un actor

Creación de IA simple que se mueva en el nivel.

Composición en Sequencer

Crear activos de secuencia de nivel.

Editor del secuenciador.

Animar las transformaciones de un actor a lo largo del tiempo.

Taller final de Entrega

Encargo: Creación un proyecto según requerimientos .



**UNREAL
ENGINE**



DIRECCIÓN | EVARISTO LILLO 48, PISO 9. LAS CONDES, SANTIAGO | contacto@nucleoescuela.cl