

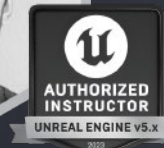


CURSO UNREAL ENGINE 5 PARA REALIDADES EXTENDIDAS

El curso de fundamentos de UE5 para realidades extendidas está orientado a todos los entusiastas y apasionados por la creación de nuevos mundos y realidades, para esto te enseñaremos en profundidad los conceptos básicos sobre los cuales trabaja el poderoso motor de Unreal, destacando las infinitas opciones de creación con que cuenta.

Conocerás además sus nuevas herramientas como son Lumen y Nanite las que te entregaran la posibilidad de crear escenarios de alto realismo para todo tipo de industrias.

Nuestro curso se encuentra disponible de manera trimestral, escríbenos para conocer las próximas fechas.






Javier O'Ryan

- Director Realidades Extendidas en Núcleo Escuela.
- Instructor Certificado Unreal Engine 5.x



CURSO UNREAL ENGINE 5 PARA REALIDADES EXTENDIDAS



-  ONLINE SINCRÓNICO
-  10 SEMANAS / 18 CLASES DE 3 HRS
-  54 HRS CRONOLÓGICAS

Trainers: contamos con profesionales del más alto nivel y con gran experiencia en el desarrollo de proyectos con UE.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN A UNREAL ENGINE / DIFERENCIAS CON UNREAL 4 Y 5.

- Identificar la interfaz con claridad a través de un recorrido guiado en el software Unreal.
- Reconocer los tipos de elementos en Unreal con fluidez, mediante una exposición realizada por el relator.

ILUMINACION BASICA LUMEN SOFTWARE.

Iluminacion a traves de Lumen/ software y configuraciones Postprocess Volume/ Luces artificiales.

ILUMINACION BASICA BACKEADA, LIGHTMAPPING.

Lightmass /Global Illumination /lightmass Baking Modes.

MATERIALES PBR.

Explicaciones profundas de materiales / Materiales PBR / Setup de cuenta Quixel / Bridge en interfaz UE5.

TEORÍA DE LA COMPOSICIÓN.

Desarrollo de referencias teoricas/ Inicio composición en personajes.

MESH EDITOR (LODS, COLLISION), NIVELES, MODELING TOOLS.

LANDSCAPE, LANDSCAPE MATERIAL, FOLIAGE Y GRASS.

Herramientas de Landscape / Actor de paisaje / Configuración de Foliage.

BLUEPRINT01, VRGAMEMODE.

Level Sequences / Tracks to Sequencer /Edit Tracks / Sequencer como control de escena / Render Elements.

MÓDULO 01 PRIMERAS ESTRUCTURAS VR.

SEQUENCER.

Level Sequences / Tracks to Sequencer /Edit Tracks / Sequencer como control de escena / Render Elements.

AUDIO 2D 3D, VIDEO Y SONIDO.

Audio en el Engine / Importación de Sound Wave / Importación de video y despliegue en 360°.

UMG, WIDGETS.

Blueprint Widget / Uso de Widget en una interfaz / Uso de textura en interfaz / Grid Layout / Card Button.

GAME INSTANCE BLUEPRINT.

QUIXEL BRIDGE, QUIXEL MIXER.

SKELETALMESH.

Importación de Skeletal Mesh / Trabajo con Blueprints de animación en UE5.

POSTPROCESS MATERIALS.

VRHANDS/ MENUS VR / BLUEPRINTS ADICIONALES (DISTANCIA FOCAL A TRAVES DE COLISIONADORES).

PATHTRACING / LUMEN HARDWARE/ BLUEPRINTS ADICIONALES.

NIAGARA SYSTEM.

Sistema activo de partículas / Emisores / Módulos para emisores. Materiales para partículas / IA simple para movimiento en nivel.

EMPAQUETADO PROYECTO / BLUE PRINTS AVANZADOS.



CURSO UNREAL ENGINE 5 PARA REALIDADES EXTENDIDAS