



Trabajo realizado en Unreal Engine

Duración

20 horas
5 horas diarias - Sábados

Horarios

Sábados de 10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Unreal Engine

Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el in de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

CURSO DE UNREAL ENGINE

En este curso, podrás aprender todos los aspectos básicos de la creación de un videojuego mediante el motor gráfico Unreal 5.

Con este curso introductorio, aprenderás a manejar con soltura la interfaz del motor, la creación de objetos 3D con las propias herramientas del programa. Aprenderás cómo funcionan los materiales básicos, la integración de geometría externa, la integración de animaciones y herramientas de iluminación a tiempo real.

Aprenderás a manejar cámaras en un entorno 3D para generar tus propias cinemáticas, integrándolas con inteligencia artificial mediante sencillos enemigos. Implementaremos sonido 3D y aprenderás a resolver errores de programación todo ello mediante la creación de un videojuego a tiempo real.

UNREAL ENGINE INICIACIÓN

Introducción a Unreal Engine 5

- Tipos de juego
- Creación del proyecto
- Organización de la interfaz
- Organización del proyecto
- Búsqueda de contenido
- Menús
- Content drawer/browser
- Layout
- Planificación del proyecto
- Creación de carpetas
- Distribución de tareas
- Toma de decisiones

Creación de BSP

- Tipos
- Manipulación y propiedades

Geometrías estáticas

- Importar
- Manipular

Materiales básicos

- Introducción a Shaders

Sistema visual de scripts, Blueprints

- Creación y uso
- Sonidos
- Introducción al sistema de partículas Niagara
- Estética
- Jugabilidad
- Creación de interfaz, widgets
- Programación del personaje principal
- Composición
- Movimiento
- Cámara
- Jugabilidad

Animaciones

- Blend Space
- Blueprint de animación
- Iluminación
- Cámaras
- Cinemáticas
- Sequencer
- Creación de Landscape

Testeo

- Búsqueda de errores