



Trabajo realizado por nuestra alumna Jazmin Seguí

Duración

300 horas
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
 12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

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, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin 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.

MÁSTER EN UNREAL ENGINE

El mundo del videojuego es una realidad con tantas aplicaciones como sectores productivos y tantas posibilidades como tu imaginación llegue a alcanzar. No te quedes atrás y da el salto a la siguiente pantalla creando tu propio videojuego en 3D utilizando la plataforma más extendida: Unreal Engine. En este máster, podrás aprender todos los aspectos de la creación de un videojuego, desde los materiales básicos (mallas, mapas de texturas, animaciones) hasta los más avanzados (reflexión, refracción, normales, emisión, desplazamiento o fresnel), pasando por la iluminación y la creación de un juego en tiempo real.

Ni los objetos ni los personajes tendrán secretos para ti, pasa de jugador a protagonista de tu propia aventura en 3D.

UNREAL ENGINE

Introducción a Unreal Engine

Instalación del programa y actualización Navegación
Organización de interfaz
Menús
Content browser
Layout
Trabajar en 3D

Creación por BSP

Tipos
Manipulación y propiedades

Creación de un Kit para escenarios modulares

Introducción a Maya
Creación módulos
Exportar e importar

Geometrías estáticas

Importar
Manipular
Nanite

Luces

Tipos de luz
Tipos de sombra
Lumen
Iluminación a tiempo real
Luces Volumétricas
RayTracing

Organización del proyecto

Creación del proyecto
Creación de las carpetas

Materiales básicos

Tipos de materiales

Simulaciones físicas

Tejidos
Fluidos

Tipos de juego

Geometrías animadas

Sistema visual de scripts, Blueprints

Tipos de BP
Actor
Pawn
Character
Player Controller
Creación y uso

Animaciones

Creación, Tipos, Utilidad
Motion Warping
Full Body IK

Animación de objetos y cinemáticas, Matinee

Sistemas de Partículas
Partículas Volumétricas

Materiales avanzados

Profundización en los materiales
Materiales físicos
Shaders

Postproceso en tiempo real

PROYECTO

Planificación del proyecto. Distribución de tareas

Toma de decisiones.
Interfaz
Animaciones
IA
Sonidos
Efectos, Partículas
Estética
Escenarios
Jugabilidad.

Creación de todos los elementos

Búsqueda de contenido

Programación avanzada

Introducción a programación de objetos (C++)

Creación interfaz

Photoshop
Implementación

Programación personaje principal

Composición
Movimiento
Cámara
Jugabilidad
Atributos

Animaciones

Creación de animaciones en UE5
Blend Space
Anim Offset
Montaje

Partículas

Creación de sistemas de partículas necesarios para el proyecto (niebla, fuego, explosiones, humo, etc).

Personajes

Principal
Enemigos
Metahumans
IA
Composición
Movimiento
Cámara
Jugabilidad
Atributos

Escenario

Creación mediante Landscape
Editor de Terrenos
Implementación de todos los elementos
(mesh, partículas, luces, personajes, etc)

Testeo

Búsqueda de errores