

MÁSTER EN UNREAL














 CURSO

 MÁSTER

 MÁSTER SUPERIOR

 TÍTULO SUPERIOR

 WORKSHOP

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

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

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.

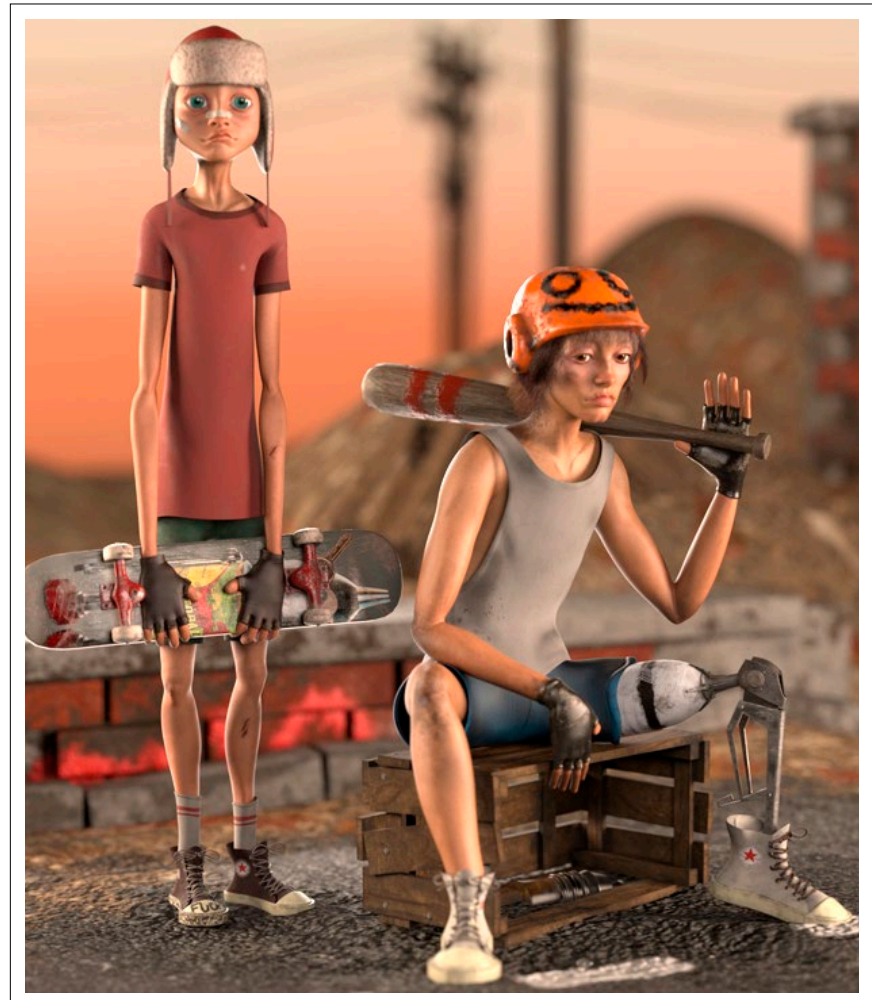
Método de evaluación

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 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.

Nube de tags

3D Modelado Unreal
Autodesk Master

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.



| Octubre Marzo | Noviembre Abril | Diciembre Mayo | Enero Junio | Febrero Julio |
|------------------|--------------------|-------------------|----------------|------------------|
| 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas |

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

Geometrías estáticas

Importar
Manipular

Luces

Tipos de luz
Tipos de sombra

Organización del proyecto

Creación del proyecto
Creación de las carpetas

Materiales básicos

Tipos de materiales

Simulaciones físicas

Tipos de juego

Creación de un Kit para escenarios modulares

Introducción a Maya
Creación módulos
Exportar e importar

Geometrías animadas

Sistema visual de scripts, Blueprints

Tipos de BP
Creación y uso

Animaciones

Creación
Tipos
Utilidad

Animación de objetos y cinemáticas, Matinee

Sistemas de Partículas

Materiales avanzados

Profundización en los materiales
Materiales físicos

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

Creación interfaz

Photoshop

Implementación

Programación personaje principal

Composición

Movimiento

Cámara

Jugabilidad

Atributos

Animaciones

Creación de animaciones en UE4

Blend Space

Anim Offset

Montaje

Partículas

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

Enemigo

IA

Composición

Movimiento

Cámara

Jugabilidad

Atributos

Escenario

Creación mediante Landscape

Implementación de todos los elementos (mesh, partículas, luces, personajes, etc)

Testeo

Búsqueda de errores