

UNREAL ENGINE



EDITECA

CURSO:

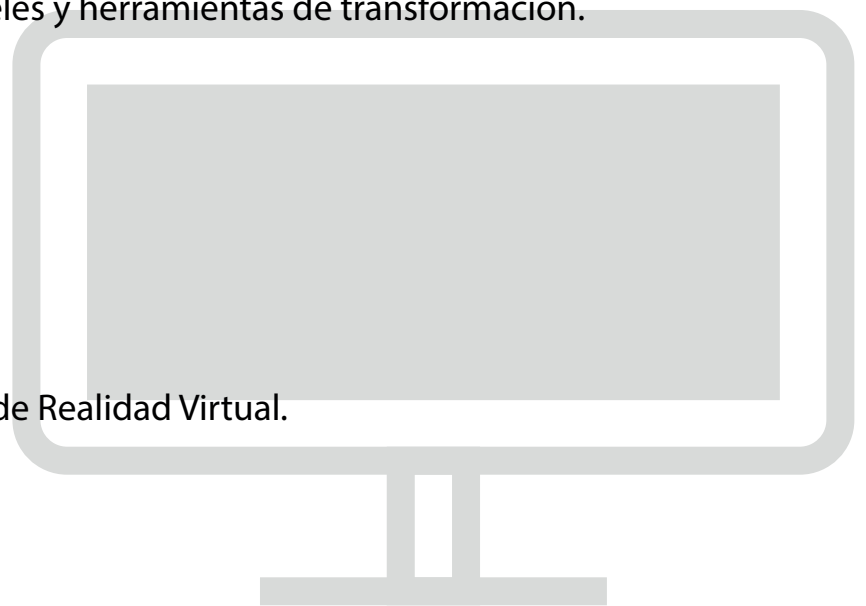
VR con Unreal Engine

60h

Curso teórico / práctico mediante el que aprender los procesos generales para construir una aplicación completa de Realidad Virtual empleando el motor de videojuegos Unreal Engine. En este curso se emplearán elementos 3D facilitados por el profesor, de librerías procedentes de internet o los propios de Unreal Engine. Se estima un total de **60 horas** de dedicación al curso entre teoría y práctica, más **15 horas** desarrollando el proyecto final de curso.

TEMARIO / MÓDULOS

- Presentación.
- Unreal Engine y los motores de videojuegos.
- Instalación y actualización del software.
- Gestión de proyectos, Interfaz, navegación y personalización.
- Creación y gestión de niveles y herramientas de transformación.
- Importar elementos.
- Edición de niveles.
- Iluminación básica.
- Materiales básicos.
- Plantillas y configuración de Realidad Virtual.
- Empaquetado.
- Despedida.



TEMARIO DESGLOSADO (A continuación)

1. Presentación

2. Unreal Engine y los motores de videojuegos

Qué son y para qué podemos utilizar los motores de videojuegos.
Metodología de trabajo.
Sistemas multiplataforma.
Otro software con los que complementar el motor de videojuegos.

3. Instalación y actualización del software.

Registro, descarga e instalación.
Actualización y control de versiones.
Recursos accesibles desde Epic Games Launcher.

4 Gestión de proyectos, Interfaz, navegación y personalización

Gestión de proyectos. Abrir, guardar y compartir.
Sistema de archivos de un proyecto.
Navegación.
Interfaz.
Personalización.

5. Creación y gestión de niveles y herramientas de transformación

Herramientas de transformación.
Concepto de nivel.
Creación y gestión de niveles.
Ejercicio Resuelto I
Ejercicio Resuelto II
Visualizar VR.

6. Importar elementos

Elementos compatibles.
Importar y organizar elementos dentro de Unreal Engine.
Configurar recursos importados.
Ejercicio resuelto III

7. Edición de niveles

Creación de niveles.
Modificación de plantillas.
Edición de terrenos.

8. Iluminación básica

Conceptos básicos y tipos de iluminación.
Tipos de luces.
Iluminación en tiempo real e iluminación precalculada.
Iluminar la escena.
Precalcular y optimizar la iluminación.
Configurar la calidad para mejorar los resultados.

9. Materiales básicos

Concepto de material.
Texturas.
Materiales básicos.
Materiales no metálicos.
Materiales para terrenos.
Ejercicio Resuelto: Casa modular.
BC3.

10. Plantillas y configuración de Realidad Virtual

Plantilla VR.
Crear una experiencia VR para Oculus Rift y HTC Vive.

11. Empaquetado

Compilación de proyectos.
Compilación de proyectos para Realidad Virtual.

12. Despedida