



ESPECIALISTA EN ILUMINACIÓN  
CON UNREAL ENGINE



EDITECA

CURSO:

# Especialista en iluminación con Unreal Engine

La iluminación es uno de los principales elementos que hace que una experiencia virtual tenga calidad gráfica y pueda llegar a ser hiperrealista. Este curso se centra exclusivamente en la iluminación y en la postproducción de la imagen final para conseguir resultados profesionales de alto nivel.

Se estima un total de **25 horas** de dedicación al curso.

## TEMARIO / MÓDULOS

- Presentación
- Presentación del proyecto del curso
- Conceptos Básicos
- Configuración de entornos neutros
- Ajuste de modelos 3D
- Iluminación estática precalculada
- Iluminación dinámica en tiempo real
- Postprocesado
- Entorno
- Despedida

### 1. Presentación

### 2. Presentación del proyecto del curso

### 3. Conceptos Básicos

- Tipos de iluminación y render
- Lightmaps avanzados

### 4. Configuración de entornos neutros

### 5. Ajuste de modelos 3D

- Ajuste de polígonos
- Conexión de elementos
- Agrupación de elementos
- Detalles

### 6. Iluminación estática precalculada

- Configuración de escenarios
- Parámetros de lightmass
- Iluminación del proyecto

### 7. Iluminación dinámica en tiempo real

- Iluminación en tiempo real
- Ciclos de iluminación

### 8. Postprocesado

- Otros efectos de postprocesado

### 9. Entorno

### 10. Ejercicio Final + Examen Final