EDITECA

CURSO ONLINE

UNREAL ENGINE: RECORRIDOS ARQUITECTÓNICOS INTERACTIVOS

CURSO VISUALIZACIÓN

AUTODESK

UNREAL ENGINE



¡Sumérgete en el mundo de UNREAL ENGINE!

En este curso de **Unreal Engine: Recorridos Arquitectónicos Interactivos**, los estudiantes aprenderán aimportar modelos arquitectónicos a Unreal Engine, crear y editar materiales, iluminar una escena de forma realista, programar interacciones básicas con Blueprints y compilar un proyecto final en formato .exe para presentárselo a un cliente.

Todo esto, sin necesidad de experiencia previa, ni en videojuegos, ni en programación.

Al terminar el curso, el alumno sabrá importar modelos arquitectónicos a Unreal Engine, crear y editar materiales, iluminar una escena de forma realista, programar interacciones básicas con Blueprints y compilar un proyecto final en formato .exe para presentárselo a un cliente.

Ver vídeo de introducción

Temario / Módulos

- PRIMEROS PASOS EN UNREAL ENGINE
- BLOCKING, PRIMER BOCETO DEL PROYECTO
- IMPORTACIÓN DE MODELOS 3D
- COLISIONES
- FAB, BIBLIOTECA DE RECURSOS DE EPIC
- MATERIALES
- BLUEPRINTS, INTERACTIVIDAD Y SONIDO
- VEGETACIÓN (FOLIAGE)
- ILUMINACIÓN
- OPTIMIZACIÓN
- PREPARANDO UNA PLANTILLA REUTILIZABLE
- MENÚ DE INICIO E INTERFAZ
- VISUAL STUDIO Y COMPILACIÓN FINAL

Docente del curso



Iván Fernández

Desarrollador de videojuegos y especialista en Unreal Engine y Realidad Virtual. Profesor especializado en visualización arquitectónica, creación de recorridos interactivos y desarrollo de experiencias inmersivas aplicadas al sector AECO.

→ VER Perfil en LinkedIN

Duración

Teoría: **20 horas** | Proyecto final del curso: **5 horas**

Tienes **12 meses de acceso al curso** y tutorías ilimitadas.
¡Puedes empezar el curso cuando quieras!

Certificaciones

EDITECA

Tras terminar tu formación recibirás un diploma de Editeca, centro de formación oficial inscrito como entidad de formación por la comunidad de Madrid.

Temario del curso

Módulo 1 · Primeros pasos en Unreal Engine

- Cuenta de Epic Games, instalación y plugins esenciales
- Creación de tu primer proyecto
- Cámara, Play y rendimiento
- Outliner, Details y Content Drawer

Módulo 2. Blocking, primer boceto del proyecto

- Blocking, mover, rotar y escalar objetos
- Blocking, terminando el boceto en la práctica

Módulo 3. Importación de modelos 3D

- Importar desde SketchUp (Datasmith)
- Importar desde 3ds Max y Revit (Datasmith)

Módulo 4 · Colisiones

- Colisiones básicas
- Colisiones complejas
- Colisiones, práctica

Módulo 5 · FAB, biblioteca de recursos de Epic

- FAB, escenarios
- FAB, materiales
- FAB, migrar contenido entre proyectos
- FAB, práctica

Módulo 6 · Materiales

- Creación de materiales desde cero
- Material Instances, edición en tiempo real
- Materiales, práctica
- Materiales emisivos, iluminación propia para lámparas
- Crear un material a partir de una textura (PolyHaven)
- Corregir el tiling, escala y proyección UV
- Separar una malla en piezas (Modeling Tools)

Módulo 7 · Blueprints, interactividad y sonido

- Primeros pasos en Blueprints, ocultar el cuerpo del personaje
- Blueprints, variables y sus tipos
- Interacción básica, sensores, eventos y el nodo Cast
- Puerta animada, Timeline, rotación y Reverse
- Cambio de material, habilitar la tecla de interacción
- Cambio de materiales, alternar variantes con Multi Gate
- Elementos y submateriales, el Element Index
- HUD de interacción, el cartel Presione E
- Puerta con tecla, abrir y cerrar con Flip Flop
- Puerta corrediza automática, dos hojas en simultáneo
- Sonido de la puerta corrediza
- Sonido ambiente, atenuación y clases de sonido
- Sonido ambiente, múltiples zonas y reverberación

Módulo 8 · Vegetación (Foliage)

- Foliage, pasto
- Foliage, la herramienta Fill y cambio de terreno
- Foliage, árboles

Módulo 9 · Iluminación

- Iluminación global
- Luces Point, Spot y Rect
- Luz solar simulada (ventana) y texturas IES
- HDRI, instalación y ajuste de la iluminación real
- HDRI, conseguir recursos y mejorar los reflejos
- Post Process, exposición y Bloom

Módulo 10 · Optimización

- Optimización, reducir el peso de las mallas
- Nanite, la alternativa moderna al LOD
- Sub Levels, cargar y descargar por zonas

Módulo 11 · Preparando una plantilla reutilizable

- Preparando el proyecto para convertirlo en plantilla
- Clonar el proyecto, tu plantilla base
- Adaptar la plantilla para un nuevo proyecto

Módulo 12 · Menú de inicio e interfaz

- Menú principal, botones, imagen de fondo y URL de contacto
- Menú, bloquear el movimiento y lanzar el recorrido
- Fondo del menú y botón de salida (Quit Game)

Módulo 13 · Visual Studio y compilación final

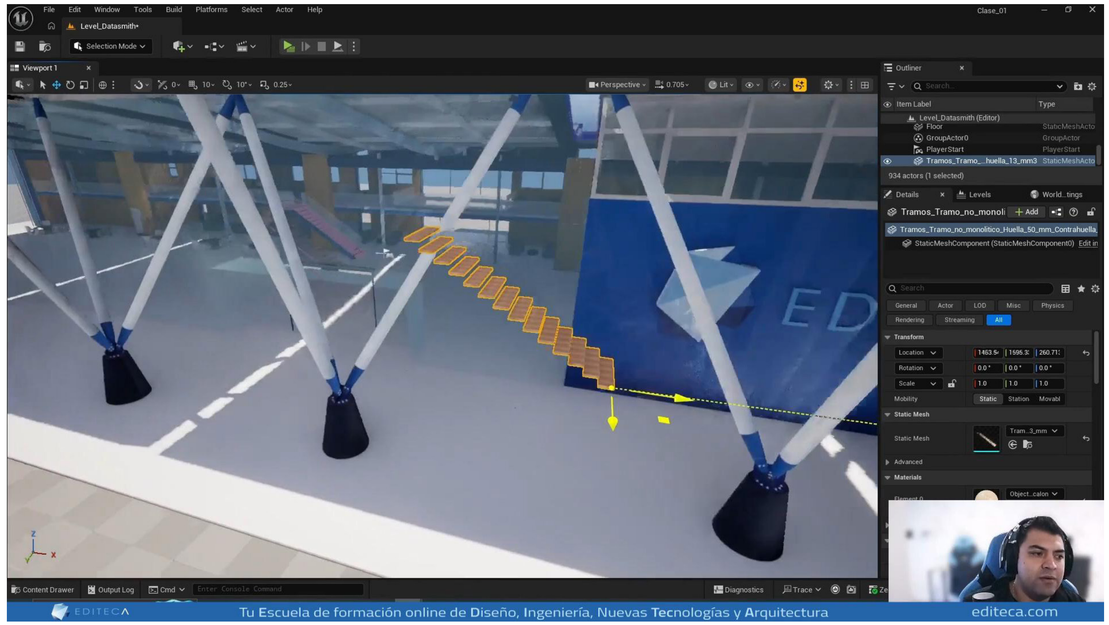
- Visual Studio, el paso previo a compilar
- Compilación final, generar tu recorrido virtual (.exe)

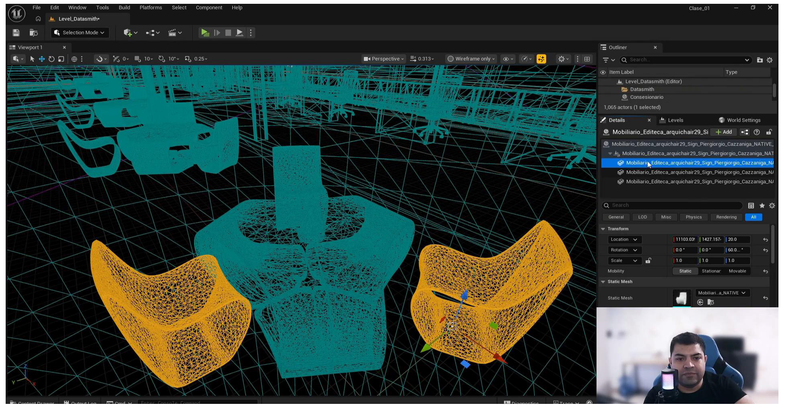
Ejercicio final + examen

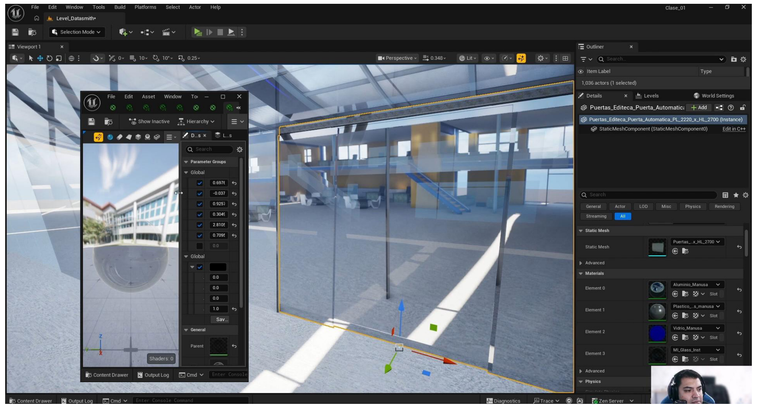
Pon a prueba todo lo aprendido.

- Desarrolla un proyecto con unos mínimos exigidos.

Imágenes de presentación







Editeca, la formación que necesitas

EDITECA es la **E**scuela de formación online de **D**iseño, Ingeniería, Nuevas **Tec**nologías y **A**rquitectura.



FORMACIÓN 100% PERSONALIZADA

Elige en qué áreas o disciplinas quieres formarte. Podrás cursar aquellos módulos que más te interesen y así especializarte en el área que más se ajuste a tus necesidades.



FÓRMATE CUANDO, DÓNDE Y CÓMO QUIERAS

Nuestras formmaciones no tienen fecha de inicio, ni horarios fijos. Además, podrás formarte a tu ritmo y desde cualquier dispositivo.



CONTENIDO EN CONSTANTE ACTUALIZACIÓN

El contenido de nuestras formaciones está preparado 100% para el alumno online. Contamos con videotutoriales y Masterclases grabados única y exclusivamente para el alumno online y apuntes para complementar las distintas lecciones.



IMPARTIDOS POR EXPERTOS DEL SECTOR

Nuestro docentes son profesionales que cuentan con amplia experiencia haciendo implantaciones y proyectos BIM. Además, cuentan con amplia experiencia formativa en empresas y en universidades como la Universidad Politécnica de Madrid, la Universidad Rey Juan Carlos y la Universidad de Zaragoza.



BOLSA DE EMPLEO ONE TO ONE

En nuestra escuela disponemos de una bolsa de empleo muy personalizada y hacemos una gestión muy proactiva de las ofertas que nos llegan. De esta forma, las ofertas más especícas que nos llegan son enviadas a aquellos alumnos que más encajan en el perl demandado. Mientras, las más genéricas son publicadas en nuestra Comunidad Privada de Facebook.



ASISTENCIA MULTICANAL A NUESTROS ALUMNOS

Nuestros alumnos pueden contactar con los docentes para enviar sus consultas y comentarios por múltiples canales según sus necesidades: atención telefónica de 09:00 a 18:30 de L a V. , chat y varios mecanismos de contacto a través de la plataforma (foros, email directo al docente). Además contarás con un seguimiento personalizado por parte de un tutor académico.



EDITECA

www.editeca.com