



IBIZA 3D ACADEMY:
FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE

Descripción del curso

7 Octubre – 2 Diciembre (50 horas)

Martes y Jueves: 19:30 a 21:30h. Sábados 13 a 15h

Escola d'Art d'Eivissa, <https://escoladarteivissa.com/>

Unreal Engine es un motor de desarrollo utilizado para juegos, con un gran potencial en otras áreas como educación, arquitectura, diseño, cine, animación y experiencias interactivas en 2D, 3D, VR y AR. Es un entorno que incluye todas las herramientas necesarias para construir un juego, simulación o visualización: editor de vídeo, estudio de sonido, código o renderización de animaciones, entre otras.

Este curso ofrece una formación sólida en torno a los fundamentos básicos el motor *Unreal Engine 4* para aplicarlos en el diseño de videojuegos, arquitectura, realidad virtual, etc.

Titulación: Título propio. Certificado propio de asistencia

Orientado a:

- Apasionados de los videojuegos con ganas de crear sus propios proyectos con herramientas profesionales y gratuitas.
- Diseñadores, artistas, programadores o cualquier persona que quiera trabajar con un motor que permite visualizaciones a tiempo real con aplicación en arquitectura, diseño industrial, ingeniería, Realidad Virtual, etc.

Objetivos del curso:

Los participantes adquirirán los conocimientos necesarios para llevar a cabo proyectos básicos de juego o simulación con *Unreal Engine*.



Requisitos:

- Edad mínima: 18 años.
- Conocimientos y manejo de informática a nivel de usuario medio - avanzado.
- Interés por el desarrollo de videojuegos, simulaciones, arquitectura y otras experiencias interactivas.
- Compromiso de asistencia a al menos 80% de las sesiones.
- Horas adicionales a la semana de dedicación para realizar prácticas.
- Acceso a un ordenador para realizar trabajos prácticos fuera del curso.

Requerimientos mínimos ordenadores personales :

Windows PC:

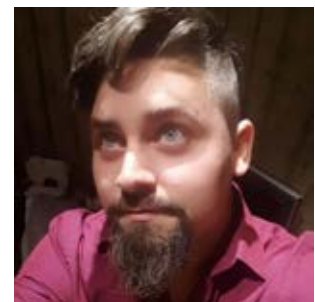
- Windows 7 o 10 (32 o 64 bit)
- 4GB de RAM
- Procesador i3 o parecido
- Gráfica similar a Nvidia GTX 1060 o superior

Mac:

- High Serra 10.13 o superior
- 4GB de RAM
- Procesador: X64 architecture con SSE2 o sup.
- Gráfica: metal-capable Intel y AMD GPUs

Imparte: Antoni Bonet Balanzat

Toni Bonet Balanzat es un apasionado de los videojuegos, de mente inquieta y creativa. Combina su formación y experiencia empresarial con la del desarrollo de entornos interactivos para especializarse en videojuegos y el modelado 3D. Es en la actualidad el CEO de Gravita Games, empresa dedicada a la creación de juegos de mesa, tales como *Sanctorvm*. Como docente, se dedica a la formación en desarrollo de videojuegos con *Unity* o *Unreal*.



<https://www.linkedin.com/in/tonibonetbalanzat/>

<https://www.instagram.com/octavusart/>

Contenidos

- 1r Semana (6 horas)
 - Introducción y configuración del motor UE 4
 - La interfaz (crear/mover/rotar/escalar)
 - Introducción a los *Blueprints*
- 2n Semana (6 horas)
 - *Marketplace* y recursos gratuitos
 - *Skybox*
 - *Character Blueprint*
- 3r Semana (6 horas)
 - Iluminación (Luz dinámica y estática)
 - Introducción a las partículas
- 4a Semana (6 horas)
 - HUD (Interfaz Interactiva)
- 5a Semana (6 horas)
 - Materiales
 - Texturas
- 6a Semana (6 horas)
 - Introducción a la IA
- 7a Semana (6 horas)
 - Sonido
- 8a Semana (6 horas)
 - Refuerzo bajo demanda
 - *Build* (Compilación final)

