



IBIZA 3D ACADEMY:
CREACIÓ D'ESCENARIS VIRTUALS AMB UNREAL ENGINE:
VIDEOJOCs, ARQUITECTURA, REALITAT VIRTUAL

Descripció del curs

17 Març – 12 Maig (50 hores)

Dimarts i dijous: 17h a 19h. Dissabtes: 10 a 12h

FabLab Eivissa, Plaça de sa Drassaneta 6, <https://goo.gl/maps/FsHnJNzoFjJowqew8>

Unreal Engine és un motor de desenvolupament utilitzat per a jocs, amb un gran potencial en altres àrees com educació, arquitectura, disseny, cinema, animació i experiències interactives en 2D, 3D, VR i AR. És un entorn que inclou totes les eines necessàries per construir un joc, simulació o visualització: editor de vídeo, estudi de so, codi o renderització d'animacions, entre d'altres.

Aquest curs ofereix una formació sòlida al voltant dels fonaments bàsics del motor *Unreal Engine 4* per aplicar-los en el disseny de videojocs, arquitectura, realitat virtual, etc.

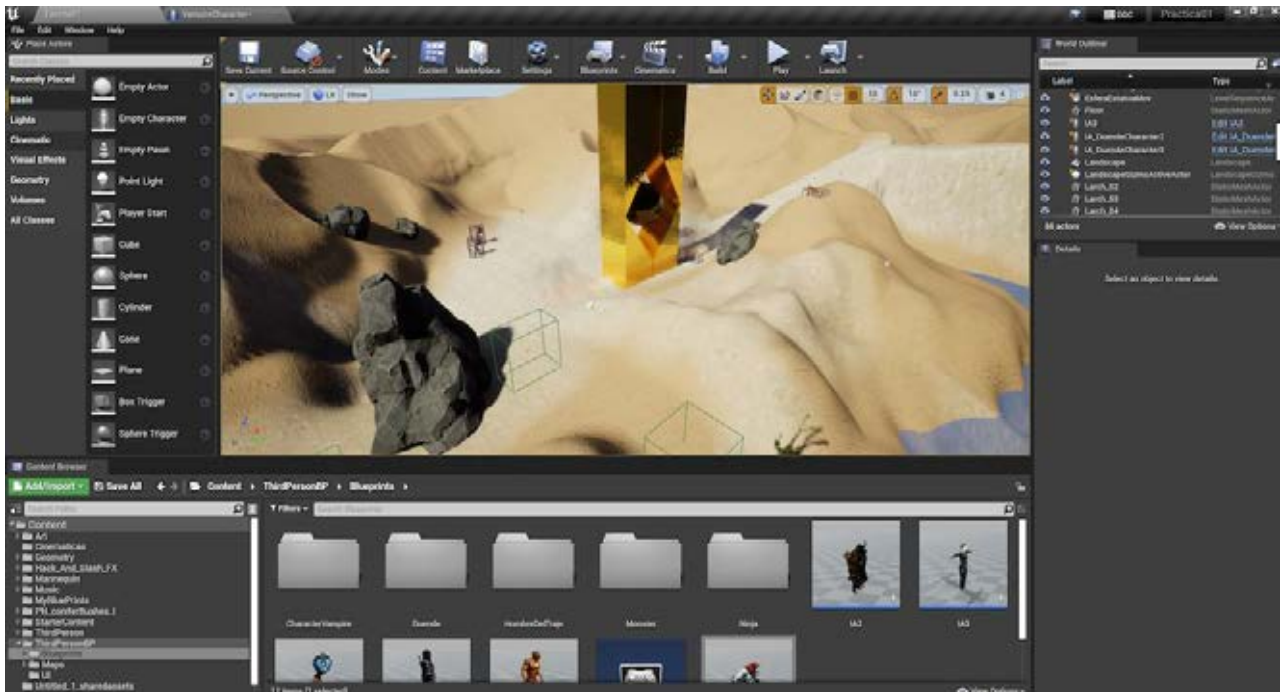
Titulació: Títol propi. Certificat propi d'assistència

Orientat a:

- Apassionats dels videojocs amb ganes de crear els seus propis projectes amb eines professionals i gratuïtes.
- Dissenyadors, artistes, programadors o qualsevol persona que vulgui treballar amb un motor que permet visualitzacions a temps real amb aplicació amb: arquitectura, disseny industrial, enginyeria, Realitat Virtual, etc.

Objectius de el curs:

Els participants adquiriran els coneixements necessaris per dur a terme projectes bàsics de joc o simulació amb *Unreal Engine*.



Requisits:

- Edat mínima: 18 anys.
- Coneixements i maneig d'informàtica a nivell d'usuari mitjà - avançat.
- Interès pel desenvolupament de videojocs, simulacions, arquitectura i altres experiències interactives.
- Compromís d'assistència a al menys 80% de les sessions.
- Hores addicionals a la setmana de dedicació per a realitzar pràctiques.
- Accés a un ordinador per a realitzar treballs pràctics fora del curs.

Requeriments mínims ordinadors personals:

Windows PC:

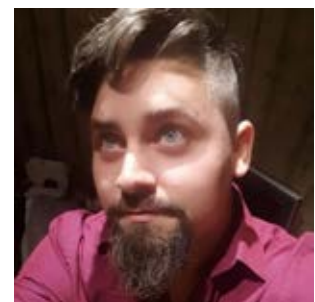
- Windows 7 o 10 (32 o 64 bit)
- 4GB de RAM
- Processador i3 o semblant
- Gràfica similar a Nvidia GTX 1060 o superior

Mac:

- High Serra 10.13 o superior
- 4GB de RAM
- Processador: X64 architecture amb SSE2 o sup.
- Gràfica: metall-capable Intel i AMD GPUs

Imparteix: Antoni Bonet Balanzat

Toni Bonet Balanzat és un apassionat dels videojocs, de ment inquieta i creativa. Combina la seva formació i experiència empresarial amb la del desenvolupament d'entorns interactius per a especialitzar-se en videojocs i el modelatge 3D. És en l'actualitat el CEO de Gravita Games, empresa dedicada a la creació de jocs de taula, com ara *Sanctorvm*. Com a docent, es dedica a la formació en desenvolupament de videojocs amb *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)

