

1. Temario:

- Clase 1: Introducción a Unreal Engine 5.2
 - ¿Qué es Unreal Engine y para qué se utiliza?
 - Instalación y configuración del motor
 - Interfaz de usuario de Unreal Engine:
 - Panel de contenido
 - Panel de detalles
 - Ventana de viewport
 - Navegación y manipulación básica de la interfaz
- Clase 2: Fundamentos de Escenas y Objetos
 - Creación de un proyecto básico:
 - Selección de plantilla de proyecto
 - Organización de carpetas y archivos
 - Navegación por la escena y manipulación de objetos:
 - Movimiento, rotación y escala de objetos
 - Uso de herramientas de transformación
 - Importación de activos y materiales básicos:
 - Importación de modelos 3D, texturas y sonidos
 - Creación de materiales básicos y asignación a objetos
- Clase 3: Iluminación y Efectos Visuales
 - Fundamentos de la iluminación en Unreal Engine:
 - Tipos de luces (puntual, direccional, puntual, área)
 - Configuración de la intensidad, color y alcance de las luces
 - Configuración de luces básicas:
 - Iluminación estática y dinámica
 - Configuración de sombras
 - Uso de efectos visuales:
 - Configuración de reflexiones
 - Uso de partículas básicas para efectos visuales
- Clase 4: Blueprints y Lógica de Juego
 - Introducción a los blueprints:
 - ¿Qué son los blueprints y cómo funcionan?
 - Diferencia entre blueprints de nivel y de clase
 - Creación de interacciones básicas mediante blueprints:
 - Uso de eventos y acciones
 - Creación de nodos de lógica básicos (if, loops, variables)

- Uso de variables y referencias:
 - Creación y uso de variables en blueprints
 - Referencias a objetos en la escena
- Clase 5: Optimización y Exportación del Proyecto
 - Optimización del proyecto para un mejor rendimiento:
 - Gestión de activos y texturas de baja resolución
 - Configuración de niveles de detalle (LOD)
 - Uso de culling y occlusion culling
 - Exportación y distribución del proyecto:
 - Compilación y empaquetado del proyecto
 - Configuración de opciones de exportación (plataformas, resoluciones)
 - Recursos y comunidades de Unreal Engine para continuar aprendiendo:
 - Exploración de documentación oficial y tutoriales
 - Participación en foros y comunidades de desarrolladores

2. Forma de evaluación

- 80% asistencia
- Proyecto final
- Carpeta de trabajos realizados en el curso.

3. Instructor

Juan Daniel Gámez Díaz

4. Duración

20 horas.