

Diplomado

Exportaciones a Unreal





Diplomado Exportaciones a Unreal

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/exportaciones-unreal

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

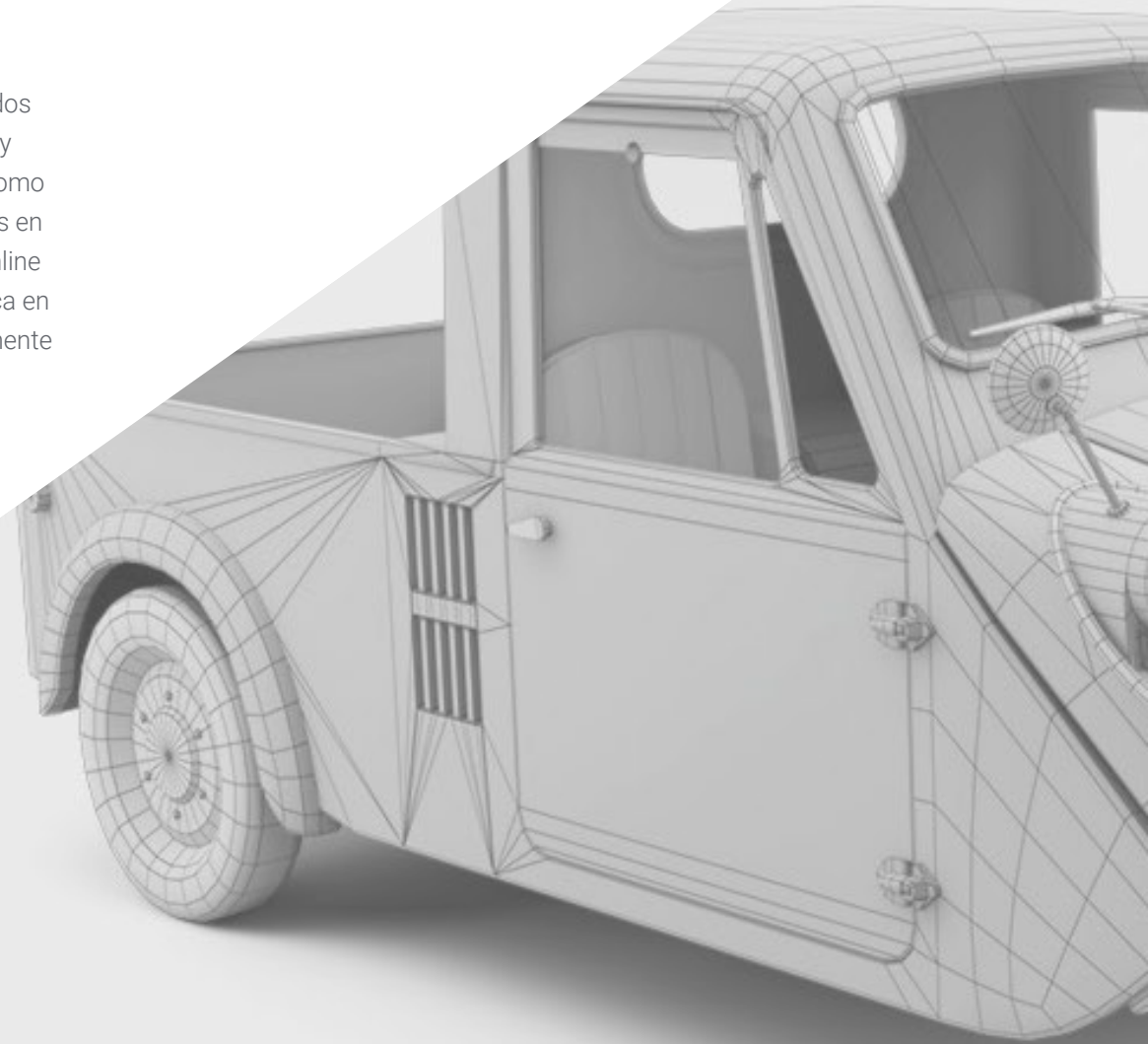
Titulación

pág. 28

01

Presentación

El motor de juego Unreal Engine es probablemente uno de los más utilizados y valorados del sector por su gran potencial. De hecho, las sonadas producciones de "Final Fantasy VII Remake" o "Senua's Saga: Hellblade II" fueron realizadas con Unreal Engine 4, así como han contado con este motor desarrolladores independientes que han puesto su interés en este *software* por la calidad y calidad que otorga a los acabados. Esta capacitación online busca desarrollar habilidades de renderizado de animaciones hiperrealistas y se enfoca en nociones específicas para lograr perfeccionar técnicas. Un programa educativo totalmente online que ofrece la máxima comodidad en el proceso de aprendizaje.





“

Aprende a utilizar Unreal Engine de la forma más cómoda y sencilla con este programa educativo online”

Este Diplomado en Exportaciones a Unreal Engine busca fortalecer y enriquecer los conocimientos de los profesionales del diseño de videojuegos en renderizado y acabado de producciones con esta plataforma. Con estos objetivos, se consigue manejar el motor en tiempo real Unreal Engine para el trabajo con modelaciones tridimensionales y sus texturas, así como comprender las propiedades de los materiales de Unreal.

Por otro lado, esta capacitación pretende enseñar el trabajo y comprensión de los nodos de los materiales de Unreal, dando efectos a las texturas para conseguir materiales únicos. También se centra en la correcta iluminación de una escena de forma realista según el ambiente que se quiera conseguir y configuración de los Lithmaps para optimizar el rendimiento del motor.

Por último, el usuario será capaz de realizar un post procesado básico para realizar renders con buenos efectos visuales. Con esta titulación, el alumno aprenderá, durante seis semanas, cada una de las aristas que conforman el crear un renderizado de calidad.

TECH Universidad Tecnológica trabaja con una metodología de enseñanza basada en la formación online y *re-learning*. Es decir, en poner a disposición de sus alumnos contenidos de calidad en la plataforma virtual para favorecer el aprendizaje autónomo. Asimismo, cuenta con un claustro docente de alto nivel para conseguir resultados óptimos y de un verdadero experto.

Este **Diplomado en Exportaciones a Unreal** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D con motores como Unreal Engine
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aprende a realizar un post procesado básico para realizar renders con buenos efectos visuales”

“

Matricúlate en este Diplomado online y aprende a realizar exportaciones a Unreal Engine de la mejor calidad”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Esta capacitación potenciará las habilidades de los diseñadores de videojuegos en renderizado de calidad con Unreal Engine.

Aprende a producir como un auténtico experto con Unreal Engine, el motor de juego detrás de aclamadas producciones audiovisuales y de videojuegos.



02 Objetivos

Este Diplomado en Exportaciones a Unreal es una completa y especializada capacitación ideada para profesionales del diseño de videojuegos que quieran profundizar en una de las herramientas punteras de modelado tridimensional. El usuario reconocerá todos los pasos para exportar sus renderizados a la plataforma y trabajar en su iluminación, enfoque y perspectiva de los modelados finales. Además también se centra en la post producción y en el desarrollo de los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado.



“

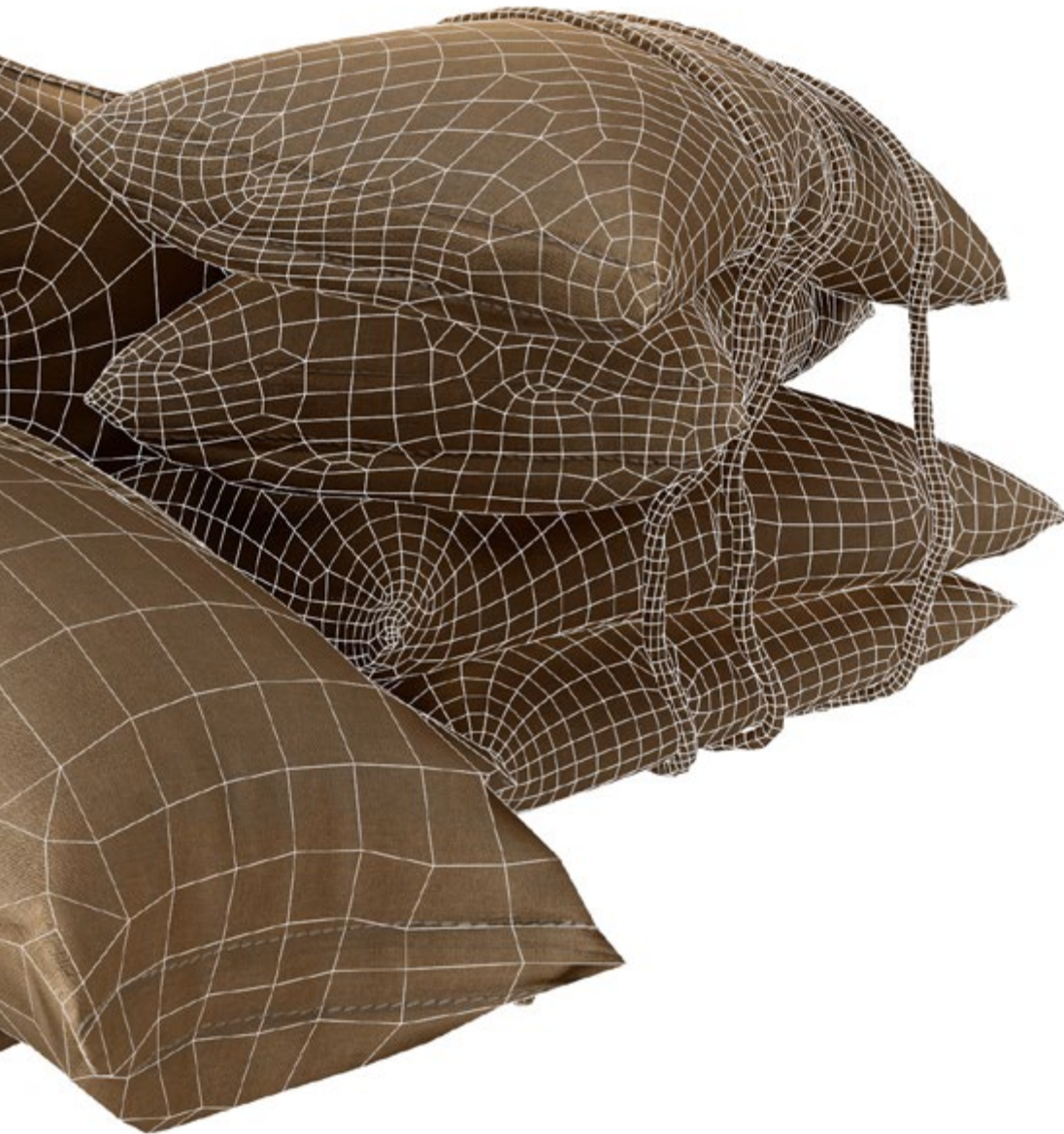
Aprende a reconocer todos los pasos para exportar sus renderizados a la plataforma y trabajar en su iluminación, enfoque y perspectiva”



Objetivos generales

- ◆ Conocer en profundidad todos los pasos para exportar a Unreal un modelado 3D propio de un profesional
- ◆ Dominar varios programas enfocados en el modelado, texturizado, tiempo real y renderizado utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- ◆ Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- ◆ Conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas y cómo influyen en el modelado
- ◆ Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portfolio
- ◆ Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado





Objetivos específicos

- ◆ Manejar el motor en tiempo real Unreal Engine de forma que se desenvuelva perfectamente a la hora de trabajar con un modelo 3D y sus texturas
- ◆ Comprender las propiedades de los materiales de Unreal
- ◆ Saber trabajar y comprender los nodos de los materiales de Unreal, dando efectos a las texturas para conseguir materiales únicos
- ◆ Iluminar correctamente una escena de Unreal de forma realista según el ambiente que se quiera conseguir
- ◆ Configurar los Lightmaps de Unreal, consiguiendo una mejor resolución y optimizando el rendimiento del motor
- ◆ Realizar un post procesado básico para realizar renders con buenos efectos visuales



Aprende a manejar el motor en tiempo real Unreal Engine para que te sepas desenvolver a la perfección tus modelaciones 3D y sus texturas”

03

Dirección del curso

Expertos de prestigio del sector han desarrollado esta titulación para posicionar a diseñadores de videojuegos dentro del nicho de oportunidades laborales como perfiles profesionales en el área. Los docentes de este Diplomado gozan del mayor prestigio en su campo laboral y han dedicado gran parte de sus carreras a desarrollar su técnica de texturizado y renderizado. Los estudiantes podrán aprender todas las habilidades y conocimientos pertinentes para convertirse en los perfiles más solicitados de esta industria.



“

Aprende de los mejores expertos del sector, que han desarrollado esta titulación para posicionar a los diseñadores de videojuegos dentro del nicho de oportunidades laborales”

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- ♦ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ♦ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ♦ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ♦ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ♦ Docente en la Universidad de Girona
- ♦ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ♦ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ♦ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ♦ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ♦ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ♦ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ♦ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ♦ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ♦ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy

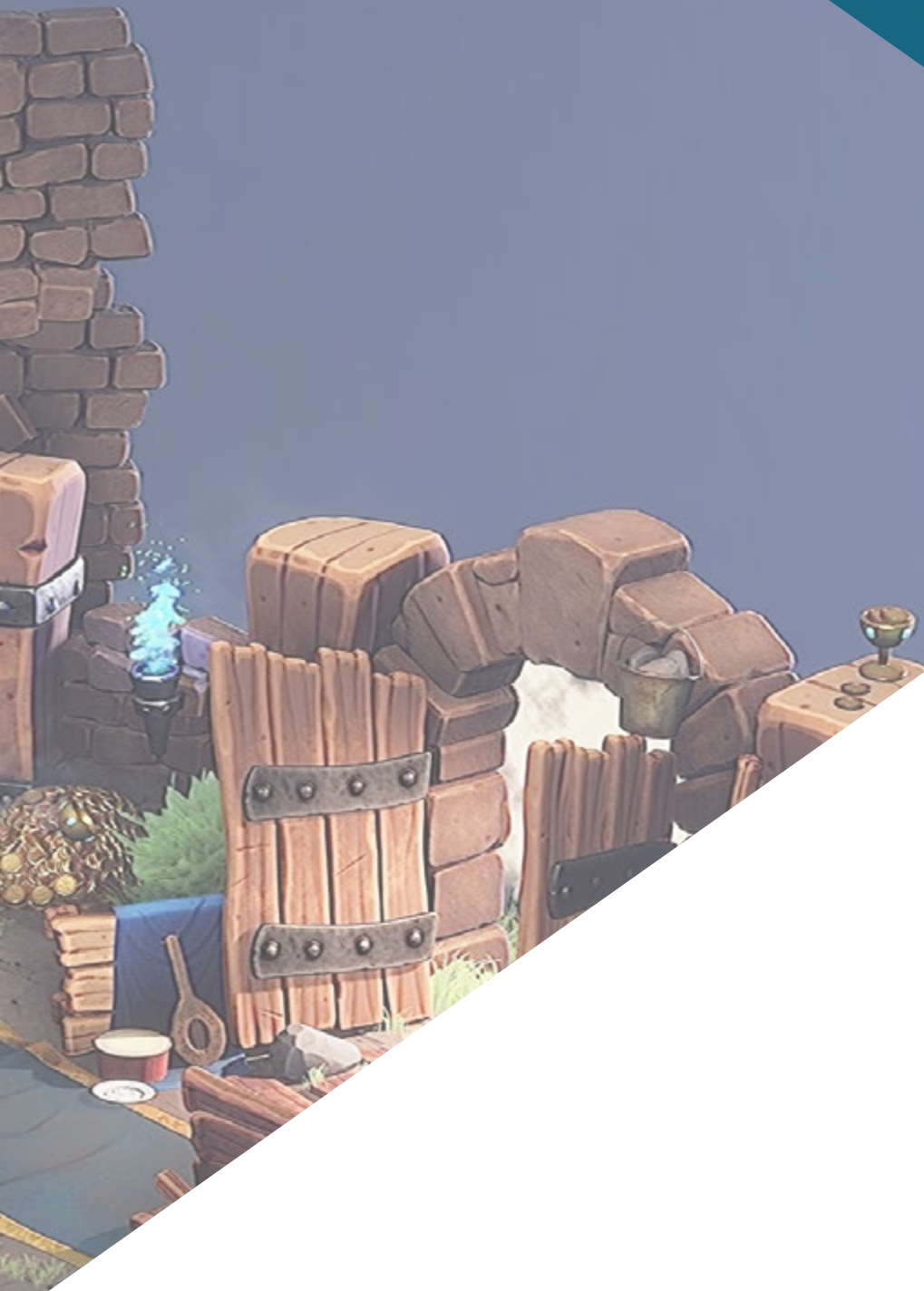


04

Estructura y contenido

Este Diplomado ofrece un contenido especializado que ahonda en las técnicas de este programa puntero del mundo de la edición y diseño gráfico tridimensional para videojuegos. Los docentes de esta titulación garantizan que, al finalizar esta capacitación, el profesional del diseño sea capaz de dominar a la perfección esta herramienta. Su contenido está enfocado en técnicas de texturizado, iluminación renderización y nodos, así como en las configuraciones avanzadas y específicas del programa.



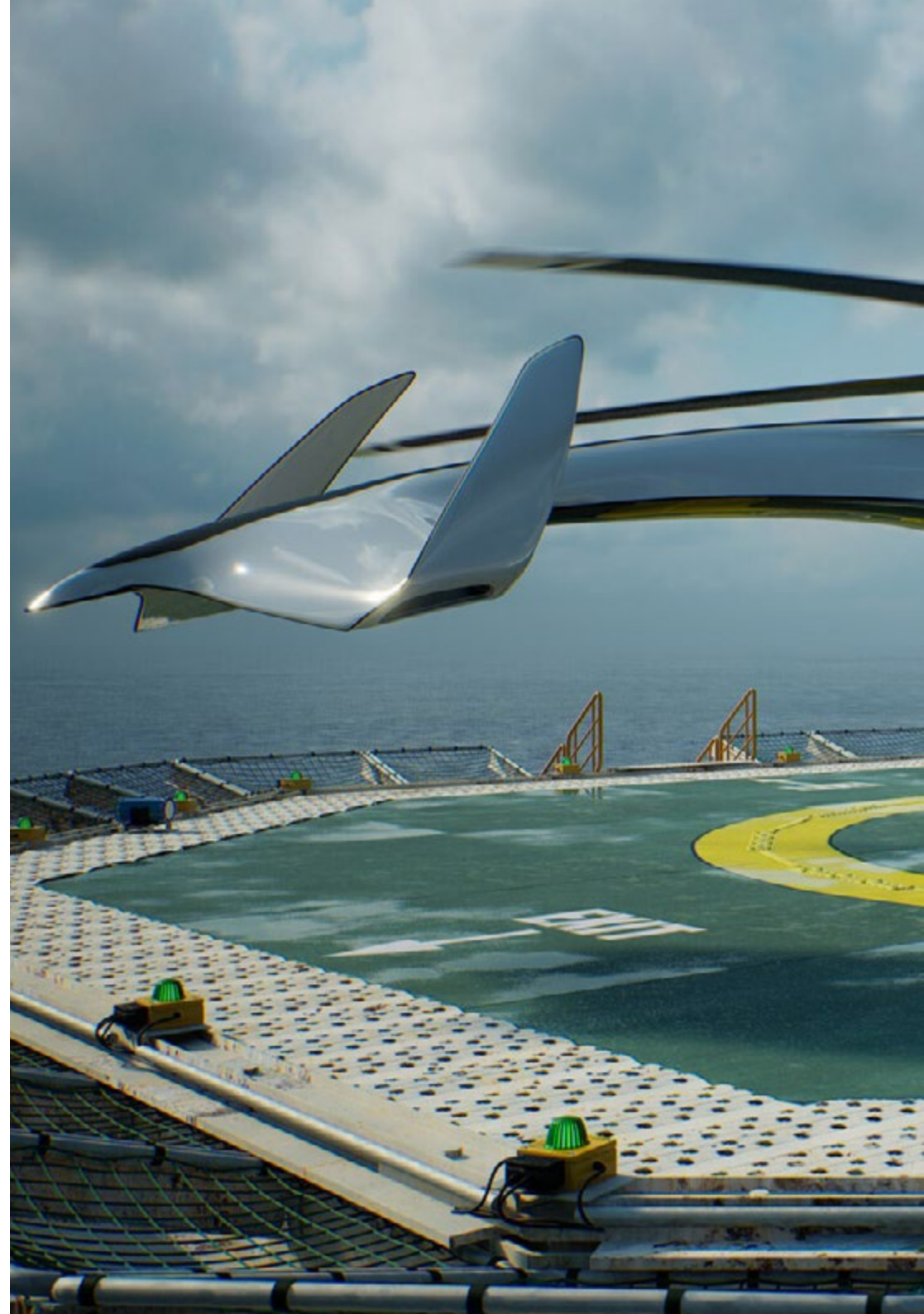


“

Los docentes de esta titulación garantizan, al finalizar esta capacitación que el profesional del diseño sea capaz de dominar a la perfección esta herramienta”

Módulo 1. Exportación a Unreal

- 1.1. Unreal Engine
 - 1.1.1. Game Exporter
 - 1.1.2. Crear nuevo proyecto y controles
 - 1.1.3. Importar modelos a Unreal
- 1.2. Propiedades básicas de los materiales
 - 1.2.1. Crear materiales y nodos
 - 1.2.2. Constant y sus valores
 - 1.2.3. Texture Sample
- 1.3. Nodos comunes de los materiales
 - 1.3.1. Multiply
 - 1.3.2. Texture Coordinate
 - 1.3.3. Add
 - 1.3.4. Fresnel
 - 1.3.5. Panner
- 1.4. Materiales y bloom
 - 1.4.1. Linear Interpolate
 - 1.4.2. Power
 - 1.4.3. Clamp
- 1.5. Texturas para modificar el material
 - 1.5.1. Máscaras
 - 1.5.2. Texturas transparentes
 - 1.5.3. Match Color
- 1.6. Iluminación básica
 - 1.6.1. Light Source
 - 1.6.2. Skylight
 - 1.6.3. Niebla





- 1.7. Iluminación de relleno y creativa
 - 1.7.1. Point light
 - 1.7.2. Spot light y Rect light
 - 1.7.3. Objetos como fuentes de luz
- 1.8. Iluminación nocturna
 - 1.8.1. Propiedades del Light Source
 - 1.8.2. Propiedades del Fog
 - 1.8.3. Propiedades del Skylight
- 1.9. Lightmaps
 - 1.9.1. Modos de visor. Lightmap Density
 - 1.9.2. Mejorar resolución de los lightmaps
 - 1.9.3. Lightmass importance volume
- 1.10. Renderizado
 - 1.10.1. Cámaras y sus parámetros
 - 1.10.2. Post procesado básico
 - 1.10.3. High resolution screenshot

“*Conviértete en un experto en exportaciones a Unreal Engine gracias a este Diplomado*”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Diplomado en Exportaciones a Unreal garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

*Supera con éxito este programa y
recibe tu titulación universitaria sin
desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Diplomado en Exportaciones a Unreal** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Exportaciones a Unreal**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
tecnológica

Diplomado Exportaciones a Unreal

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Exportaciones a Unreal