



Curso

Pre-Visualización en Tiempo Real para Cine y Televisión

Este curso ha sido diseñado pensando en un amplio rango de profesionales tecnocreativos que no necesariamente tengan experiencia previa con Unreal Engine y se vean beneficiados de poder rápidamente montar escenas y pre visualizaciones para una multitud de proyectos audiovisuales.

Tecnologías en Tiempo Real

1.- Tecnologías en tiempo-real

- Estado del Arte
- Unreal Engine Editor
- Características y Funcionalidades
- Actores y Niveles
- Gameplay Framework

Unreal Engine

2.- Blueprints

- Componiendo actores
- Construyendo actores
- Interactuando con actores

Authoring Levels

3.- Assets

- Interoperando Assets
- Configurando Assets
- Optimizando Assets

4.- Cinematografía

- Camaras
- Post Procesado
- Sequencer

5.- Iluminacion

- Exteriores
- Interiores
- Efectos de Ambiente

6.- Materiales

- Editor de Materiales
- Materiales Animados
- Materiales Emisivos

7.- Animación de actores

- Skeletal Mesh
- Animation Blueprints
- Control Rig



Project Wrap-Up

8.- Dirección en tiempo real

- Plugins and Live Link
- Presentación proyectos finales

Objetivos de aprendizaje generales

Al final de este curso los participantes podrán identificar, comprender e implementar características esenciales de Unreal Engine para poder construir, visualizar y dirigir cinemáticas en tiempo real dentro del Engine.

Características curso

8 sesiones organizadas por área de desarrollo, cada sesión cuenta con:

- 15 a 30 minutos de material en VOD, para ser revisado asincrónicamente previo a la sesión sincrónica.
- 120 minutos de sesión sincrónica con un instructor experto donde se realizará:
 - Introducción teorica.
 - Demostración implementación.
 - Practica guiada.
 - Preguntas y respuestas.

El curso ofrece durante su ejecución acceso a un servidor exclusivo de Discord, para fomentar la interacción entre los participantes, y poder mantener un canal de comunicación asincrónico activo con los instructores fuera de los horarios regulares de las sesiones.

Evaluación

El progreso de los participantes será evaluado vía 1 test de conocimientos generales (selección múltiple), y la presentación del trabajo de práctica realizado a la fecha a la finalización del curso (dirección de una cinemática implementando las técnicas revisadas en el curso)

Requerimientos Tecnicos

Si bien se acaba de lanzar la versión 5.0 de Unreal Engine, las nuevas características gráficas tienen requerimientos bastante altos que es muy probable que los participantes no puedan cumplir.

La sugerencia, directamente bajada desde Epic Games, es para flujos de trabajo que no sean juegos de última generación, es aún utilizar Unreal Engine 4.27 o bien Unreal Engine 5, pero usar lightmass en vez de lumen como sistema de solución de iluminación.



Los requisitos para esta condición de hardware están acá: [Hardware and Software Specifications for Unreal Engine | Unreal Engine Documentation](#)

Como alternativa, podemos proveer escritorios remotos virtuales, es decir máquinas altamente capaces de poder correr todas las nuevas características de UE5, y que los participantes se pueden conectar a estos equipos desde sus computadoras regulares.