



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster de Formación Permanente en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D + 60 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



[Ver en la web](#)



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster de Formación Permanente en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION
 como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
 expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A
 con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso
 con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Euroinnova International Online Education.
 Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXXX-XXXXXX.
 Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A
 Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER
 La Dirección Académica




Con Examen Convulsivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la URBEOC (Plan Propio de 1995)

Descripción

El diseño y modelado en 3D Studio Max, Cinema 4D, Maya y la creación de videojuegos con Unity 3D y Unreal son habilidades fundamentales en la industria del videojuego. Estas herramientas permiten crear entornos virtuales realistas, personajes y animaciones. En este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D, trabajaremos con las distintas interfaces, técnicas de modelado, edición de escenas, propiedades de materiales, iluminación, cámaras y animación. Así, los diseñadores 3D pueden materializar sus ideas y producir contenido visualmente impactante. Aprender estas herramientas y técnicas permite a los profesionales destacar en un mercado altamente competitivo y seguir el ritmo de las demandas actuales de la industria.

Objetivos

- Manejar las principales herramientas de diseño y modelado en 3D, como 3D Studio Max, Cinema 4D, Autodesk Maya.
- Desarrollar habilidades avanzadas en diseño y animación 3D.
- Aprender los fundamentos de la programación con Unity.
- Adquirir habilidades en el uso de Unreal Engine para el desarrollo de videojuegos y simulación en tiempo real.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

A quién va dirigido

Este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D está dirigido a profesionales y graduados en el campo del diseño 3D y programación de videojuegos o disciplinas afines, que deseen especializarse en el ámbito del modelado de personajes y su integración en videojuegos.

Para qué te prepara

Este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D te proporciona una sólida base de conocimientos y habilidades para convertirte en un profesional altamente capacitado en la industria. A través de un enfoque práctico, aprenderás las técnicas y herramientas para diseñar en 3D y programar. Este programa te prepara para enfrentar los desafíos de la industria y así iniciar tu carrera profesional.

Salidas laborales

Las salidas profesionales de este Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D son amplias. Podrás trabajar diseñador de juegos, programador, animador, desarrollador de realidad virtual, entre otros roles relacionados. Además, tendrás la posibilidad de trabajar en estudios de desarrollo de videojuegos, publicidad y medios.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos
2. Cambiar nombre y color

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

1. Cámaras
2. Luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje
6. El editor de curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. ¿Qué es un render?
2. Renderización

MÓDULO 2. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

1. Presentación
2. Espacio de trabajo
3. Importación plano CAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

1. Modelar el entorno
2. Creación de puertas
3. Creación de ventanas
4. Crear escaleras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

1. Modelado de objetos básicos
2. Importación de objetos de librerías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE

1. Rodapié y molduras
2. Crear cortinas
3. Crear objetos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO

1. Creación y aplicación de materiales
2. Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

1. Crear luz exterior
2. Crear luz interior
3. Modelado del entorno para renderizado
4. Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDER FINAL

1. Configuración del Renderizado
2. Resultados finales
3. Recorrido virtual

MÓDULO 3. DISEÑO CON 3DS MAX. MODELADO DE EXTERIORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4. Importar un modelo desde otros formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES

1. El proyecto
2. Importación del proyecto a 3D Studio
3. Acondicionamiento del entorno
4. Levantamiento del edificio
5. Modelado de elementos del edificio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1. Diseño del mobiliario
2. Modelado de zona comedor exterior

3. Modelado de zona chill out
4. Modelado de zona de piscina
5. Modelado de luces exteriores
6. Modelado de estores
7. Modelado de vegetación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES

1. Importar modelos
2. Catálogos de descarga

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor
2. Propiedades de los materiales
3. Materiales compatibles con el motor de render seleccionado
4. Iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Cámaras
2. Renderizado
3. Conclusiones de lo aprendido

MÓDULO 4. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I

UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

MÓDULO 5. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar con escenas
2. Importar y Exportar
3. Manipulación de visores
4. Vistas
5. Explorar escenas
6. Niveles de representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1. Creación de primitivas
2. Propiedades de primitivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1. Seleccionar y ocultar objetos
2. Mover, Rotar y Escalar
3. Grupos y Protección
4. Conectar objetos
5. Hacer editable

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1. Splines primitivas
2. Propiedades de las splines
3. Splines a mano alzada
4. Edición de Splines
5. NURBS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

1. Copiar objetos
2. Duplicar objetos
3. Matriz
4. Alinear objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1. Creación y eliminación
2. Incluir objetos
3. Gestor de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

1. Aplicación de deformadores
2. Deformadores I
3. Deformadores II

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

[Ver en la web](#)



1. Materiales predefinidos
2. Editar materiales
3. Creación de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces
2. Parámetros de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1. Cámaras
2. Elementos de escena

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

1. Paleta de tiempo
2. Animaciones automáticas
3. Animaciones manuales
4. Editar animaciones
5. Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Deformadores de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones

MÓDULO 6. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
2. Importar y exportar
3. Manipulación de visores
4. Niveles de representación
5. Vistas
6. Explorar escenas de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
2. Propiedades de polígonos
3. NURBS
4. Propiedades de NURBS
5. Curvas
6. Textos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
2. Ocultar y bloquear en Maya
3. Transformaciones
4. Grupos
5. Copias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
2. Modelar superficies
3. Modelar curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
2. Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
3. Flare, Sine y Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
3. Edición de materiales
4. Texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces
2. Edición de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras
2. Edición de atributos

[Ver en la web](#)



UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales
2. Animaciones automáticas
3. Trayectorias
4. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones
3. Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

MÓDULO 7. DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

1. Sistema de coordenadas
2. Diferentes espacios. (local y global)
3. Vértices y mallas
4. Polígonos y ejes
5. Texturizado
6. Sistema de cámaras
7. Iluminación básica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D
3. Selección de elementos y foco
4. Introducción a los GameObjects

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

1. Componentes y GameObjects
2. Transformaciones de elementos
3. Texturizado y materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

1. Terreno y cielo
2. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,...)
3. Iluminación

[Ver en la web](#)



4. Luz ambiental
5. Luz de interiores (mapas de luces)
6. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

1. Importación de personajes de otros sistemas
2. Animación de personajes (clásica y Mecanim)
3. RagDoll

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

1. Mallas de colisión
2. Triggers
3. Joints
4. RigidBodies y SoftBodies
5. Objetos animados en línea de tiempos
6. Sprites

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN

1. Introducción al lenguaje C#
2. Matemáticas y trigonometría
3. Bucles
4. Transformaciones avanzadas de GameObjects
5. Comunicación entre objetos
6. Control de personajes
7. Control de luces y cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

1. RayCasting
2. Detección de objetos y caminos
3. Colisiones
4. Control avanzado de cámaras
5. Armamento
6. Programación de sistemas online
7. Multijugador
8. Diferentes tratamientos para juegos 2D y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

1. Compilación del juego en diferentes plataformas
2. Peculiaridades de dispositivos móviles y consolas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

1. Integración con Google Cardboard
2. Integración con Oculus Rift
3. Input y mecánicas en juegos de realidad virtual

[Ver en la web](#)



UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

1. Creación de un videojuego con realidad virtual

MÓDULO 8. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE: INSTALACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

1. Instalación y configuración de Unreal Engine
2. Instalación de Unreal Engine 4

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

1. Creación de proyecto
2. Navegando por la interfaz
3. Importación de activos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

1. Añadir mallas al nivel
2. Acerca de los materiales
3. Agregar texturas
4. Usando materiales
5. Acerca de los planos
6. Acerca de los nodos de planos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

1. Planos
2. Materiales
3. Interfaz de usuario
4. Cómo crear un juego simple
5. Sistemas de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

1. Animaciones
2. Audio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANTILLAS Y CONFIGURACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

1. Inteligencia artificial (IA)
2. Cómo crear un FPS simple

MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE PROGRAMACIÓN PARA REALIDAD AUMENTADA

1. Introducción a la realidad aumentada (AR)

2. Aplicaciones de la realidad aumentada
3. Amenazas de la realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY

1. Introducción a Unity
2. Descarga e instalación de Unity
3. Interfaz de Unity
4. Creación de videojuego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARKIT

1. Aspectos introductorios de la realidad aumentada (AR)
2. Requisitos
3. Cómo funciona la AR
4. Renderizando la vista
5. Seguimiento mundial con sesiones
6. Responder a los eventos de la sesión
7. El cuadro, la cámara y los anclajes actuales
8. Añadiendo enemigos a la escena
9. Una breve introducción a las matemáticas 3D
10. Estimación de luz
11. Disparar a enemigos
12. Diseño de nivel
13. Diseño 2D a Mundo 3D
14. Firebugs
15. Colisión de ancla
16. Destrucción de Firebug

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCORE

1. Introducción a ARCore
2. Configurar el entorno
3. Adición de dependencias y permisos de ARCore
4. Detrás de la escena ARCore
5. Aumento de la escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VUFORIA

1. Introducción a Vuforia
2. Desarrollar juegos de AR en Unity
3. Primeros pasos
4. Creación del chef en Vuforia
5. Introducción al reconocimiento de imágenes
6. Adición de objetivos de imagen a la escena
7. Explorando el DefaultTrackableEventHandler
8. Realización de sus propias acciones de seguimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYAR

[Ver en la web](#)



1. Layar Creator
2. Publica tu campaña

MÓDULO 10. PROYECTO FIN DE MASTER

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España	 +34 900 831 200	Argentina	 54-(11)52391339
Bolivia	 +591 50154035	Estados Unidos	 1-(2)022220068
Chile	 56-(2)25652888	Guatemala	 +502 22681261
Colombia	 +57 601 50885563	Mexico	 +52-(55)11689600
Costa Rica	 +506 40014497	Panamá	 +507 8355891
Ecuador	 +593 24016142	Perú	 +51 1 17075761
El Salvador	 +503 21130481	República Dominicana	 +1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!

España     

Latino America  

Reública Dominicana  

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group