



UNREAL ENGINE 5

ESPECIALIDAD ANIMACIÓN 2025

CENTRO REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAS CREATIVAS



UNREAL ENGINE FUNDAMENTALS ANIMACIÓN

UNREAL ENGINE FUNDAMENTALS ANIMACIÓN, es un curso introductorio a la creación de animación con uno de los motores de desarrollo integral más poderosos y versátiles del mundo del diseño de experiencias interactivas. En él abordaremos conocimientos que van desde la importación y manipulación de materiales y texturas para la construcción de un entorno 3D, hasta la animación de personajes y el desarrollo de una cinemática.

En este curso, los y las estudiantes, adquirirán una comprensión sólida de las herramientas y funcionalidades de Unreal Engine, enfocado en la animación, permitiéndoles desarrollar un proyecto de cinemática con personajes animados dentro de un entorno creado totalmente por ellos.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar una cinemática, empleando los conceptos básicos de la animación, aplicado a Unreal Engine para la construcción de fondos y personajes.

ESPECÍFICOS

FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE 5

Conocer el entorno de Unreal Engine, incluyendo la interfaz de usuario, los paneles principales y las herramientas básicas de edición, para su uso eficiente en el desarrollo de un proyecto interactivo.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN APLICADOS A UNREAL ENGINE

Manipular y crear diversos tipos de assets, tales como modelos 3D, texturas y materiales para aplicarlos en la creación de un entorno.

USO DE HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE ESCENARIOS

Utilizar los principios de la animación aplicados a Unreal Engine 5 para la animación de un personaje

FECHAS

INICIO DE CLASES: JUNIO 2025

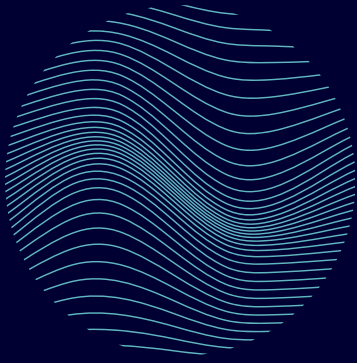
DURACIÓN: 12 SESIONES / 2 VECES POR SEMANA

HORAS DE TRABAJO: 38 HORAS (24 HRS LECTIVAS – 2 HORAS DE MENTORÍA – 12 HRS DE TRABAJO PERSONAL)

PROGRAMA

MÓDULO 1

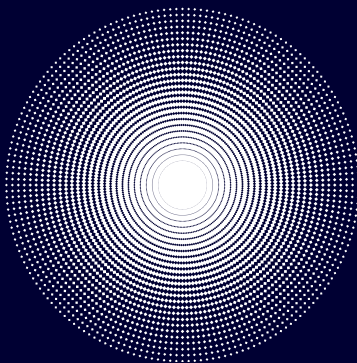
FUNDAMENTOS DE UNREAL ENGINE 5



- Repaso de Unreal Engine 5: interfaz, navegación, viewport, content browser.
- Sistemas de actores, escenas, geometría básica (BSP), transformación de objetos.
- Fundamentos de materiales y luces.
- Materiales simples, luces estáticas, dinámicas y post-procesado.
- Introducción a Blueprints.
- Eventos básicos, lógica condicional, interacción simple.

MÓDULO 2

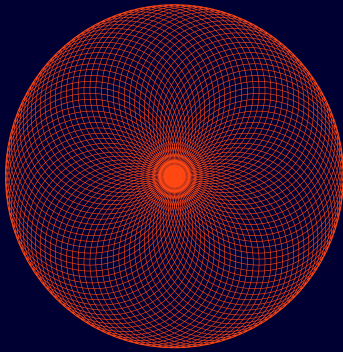
CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN APLICADOS A UNREAL ENGINE



- Conceptos básicos de animación en Unreal Engine
- Principios y reglas de animación
- Iluminación y post-procesado
- Planos, movimiento de cámaras, lentes.
- Control Rig en Unreal Engine

MÓDULO 3

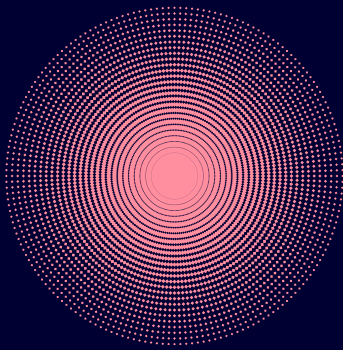
USO DE HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE ESCENARIOS



- BSP
- Animation Mode (sequencer, cámaras, movie render queue)
- Materiales PBR
- Material Instance
- Shader Graph y efectos avanzados
- Ambientación para cinemáticas: colocación de props, efectos visuales y post-procesado

MÓDULO 4

CREACIÓN Y EXPORTACIÓN DE CINEMÁTICA



- Integración de entorno con personaje animado.
- Resolución de dudas de los proyectos
- Optimización, compilación y exportación

METODOLOGÍA

Se implementará la metodología de **aprendizaje basado en proyectos**. En este contexto, los estudiantes deberán desarrollar un proyecto a medida que avancen las clases, aplicando de manera práctica todos los conocimientos que el docente les va entregando clase a clase.

MODALIDAD

MODALIDAD: SINCRONICA, ONLINE

DOCENTES

INSTRUCTORES CERTIFICADOS POR UNREAL ENGINE.

REQUISITOS TÉCNICOS

Tarjeta gráfica: Al menos 6GB de VRAM – RTX2060/GTX1650 o superior

Procesador: Amd/Intel de 6 o más núcleos – Ryzen5 3600/I5 9400

Memoria Ram: Recomendado 16GB

Almacenamiento: Unidad de estado sólido (SSD) con al menos 200GB libres. Peso de cada versión del motor 50-60GB aprox.

Periféricos: Teclado, mouse (No tochpad) y webcam.

Si tienes un Mac o deseas ver a detalle los requerimientos del motor revisa la documentación oficial en este [LINK](#)

PÚBLICO OBJETIVO

Este curso está orientado a estudiantes, diseñadores, arquitectos, artistas y cualquier persona interesada en aprender a animar utilizando Unreal Engine 5, sin importar el sector específico para el que deseen utilizarlo.

Previo al curso, es necesario contar con conocimientos básicos en Unreal Engine, o haber tomado el curso Unreal Engine Fundamentals / Generalista.

CERTIFICADO

CERTIFICACIÓN CRTIC

CENTRO DE FORMACIÓN AUTORIZADO Y PARTNER OFICIAL UNREAL ENGINE EN CHILE



INSTAGRAM



FACEBOOK



X



YOUTUBE



LINKEDIN

<https://www.crtic.cl> formacion@crtic.cl