



**keyframe**

Escuela de Animación de Personajes 3D

Unreal Engine

**HORACIO**

**meza**

**TEMARIO DE CLASES**

Octubre 02, 2017 - Noviembre 27, 2017 (8 semanas)

# ¿CÓMO FUNCIONA EL CURSO?

## **BENEFICIOS DEL ALUMNO**

- Tendrás acceso a Videos Tutoriales (más de 10 horas) pre grabados para asistirte en el camino del aprendizaje de los conceptos.
- Tendrás acceso a Video Conferencias EN VIVO con tu maestro y compañeros de todo el mundo dos veces por semana.
- Acceso gratuito a las Conferencias con profesionales de la industria de estudios como Dreamworks, ILM, Sony Imageworks y Disney Animation Studios (por mencionar algunas).

## **CONCEPTOS BÁSICOS DEL CURSO:**

Este curso se diseñó pensando en aquellas personas que quieran ver sus personajes y animaciones en un videojuego, donde los puedas controlar en tiempo real en vez de que solamente sea un video donde no hay interacción, esta creado no sólo para animadores con experiencia sino también para los que estén interesados en comenzar con el desarrollo de videojuegos.

En este curso aprenderás las bases del Unreal Engine, así que la experiencia con el motor gráfico no es necesaria, conocerás como poder integrar un personaje humanoide y sus animaciones en un videojuego, configuraremos el movimiento del personaje desde cero para entender cada una de las partes que interactúan desde que presionamos una tecla o presionamos un botón de un mando hasta que el personaje comienza a moverse.

Agregaremos una espada y un escudo, podremos equipar y desequipar ambas armas y ejecutaremos una serie de animaciones de ataque, todo esto mientras se reproducen algunos sonidos para darle vida, además revisaremos la mezcla de animaciones para poder atacar mientras el personaje camina, corre o salta, todo esto sin necesidad de tener una animación específica para cada caso. También aprenderás como utilizar animaciones de un personaje en otro que sea compatible usando el Retarget de Animaciones que tiene el Unreal Engine.

Al término del curso tendrás la capacidad de configurar las animaciones de un personaje para que responda a las órdenes del jugador y que pueda realizar diferentes acciones dependiendo de la situación, con lo que tendrás la capacidad de poder aplicar estos conocimientos en un estudio de videojuegos de una manera profesional.

## *semana 1*

### *Clase 1*

- Presentación
- Introducción al Unreal Editor (Viewport, Toolbar, World Outliner, Details, Modes y Content Browser).

## *semana 2*

### *Clase 2*

- Eventos
- Funciones
- Variables

## *semana 3*

### *Clase 3*

- Actores y Blueprints
- Skeleton y Skeletal Mesh
- Importación de Personaje y Animaciones

## semana 4

### Clase 4

- Blendspace 1D
- Animation Blueprint
- Animaciones de Idle, Caminar, Correr y Saltar

## semana 5

### Clase 5

- Colisiones
- Ejecutar animaciones
- Entendiendo el Root Motion

## semana 6

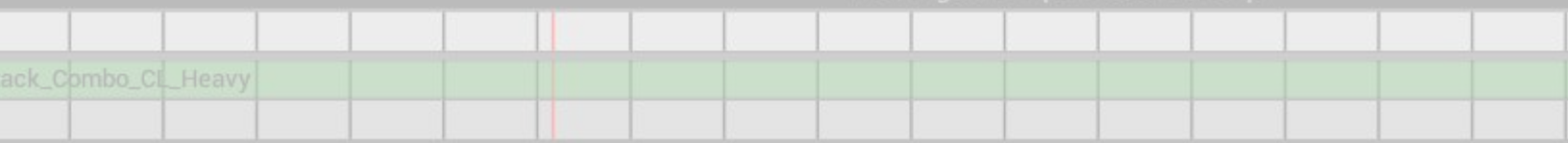
### Clase 6

- Agregar armas al personaje
- Configurar inputs y Ejecutar Animaciones de Ataque



Montage Sowrd\_Attack  
Screen Size: 1.76  
3080  
031  
le: 1  
e: 270x138x310

Montage Group: 'DefaultGroup'



Default Clear

Sowrd\_Attack\_Combo\_CL\_Heavy\_Montage

Percentage: 33.82% CurrentTime



# semana 7

## Clase 7

- Animaciones de Equipar y desequipar Arma
- Notificaciones de Animaciones

# semana 8

## Clase 8

- Mezcla de Animaciones
- Retarget de Animaciones

# *KEYFRAME*

Escuela de Animación de Personajes 3D

 /keyframemx

 @keyframemx

 www.keyframe.mx

 info@keyframe.mx