



UNREAL
ENGINE

TRABAJAR CON UNREAL ENGINE



Empresa de desarrollo de juegos



UNREAL
ENGINE



Motor de juego creado por Epic Games



Escrito en
C++

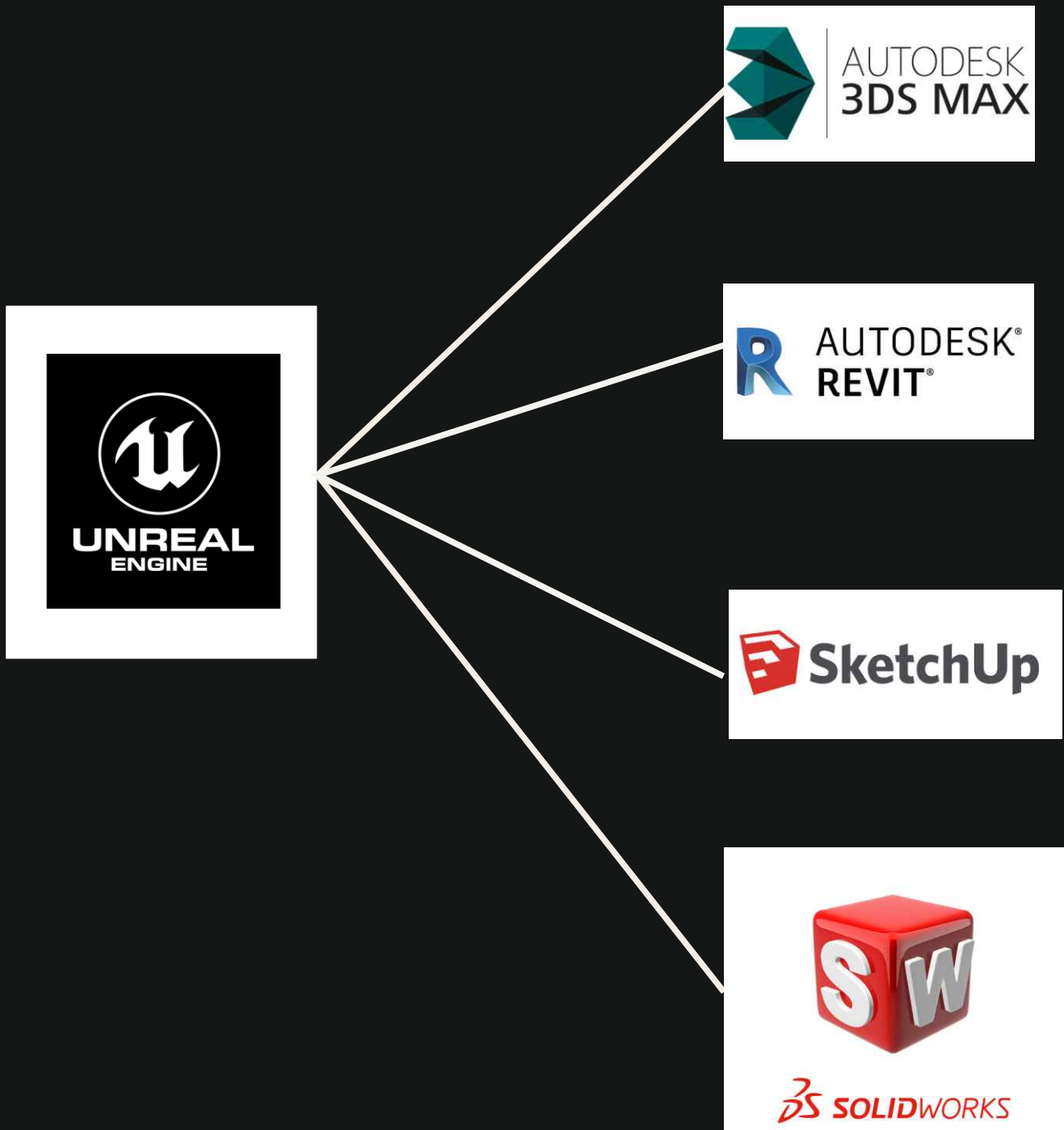
Lenguaje de programación.

Extender el lenguaje de la programación

Mecanismos manipular objetos

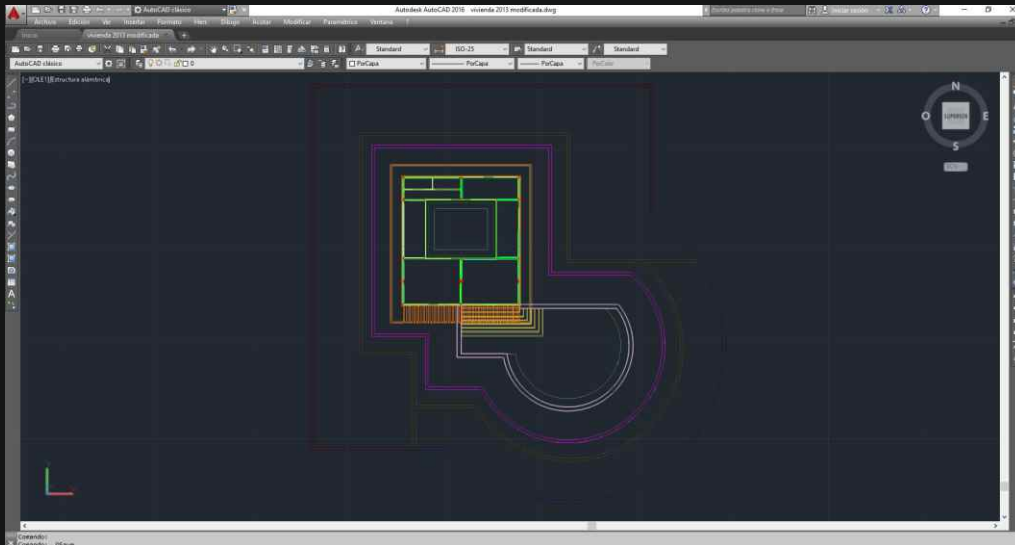
Dar instrucciones para realizar una tarea específica.

Programas desde los que podemos trabajar

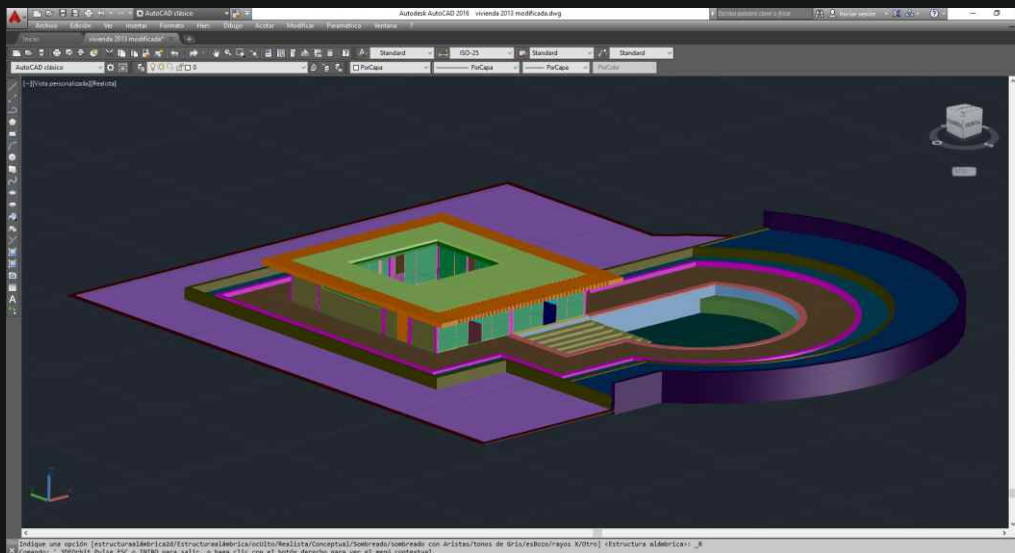


Modelar escena para importar a UNREAL ENGINE

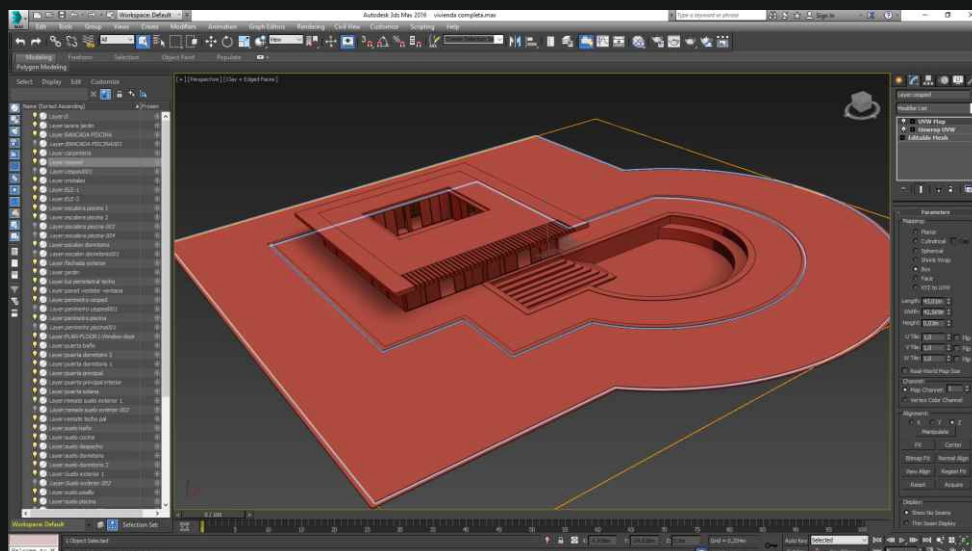
Escenario 2D creado con AutoCAD



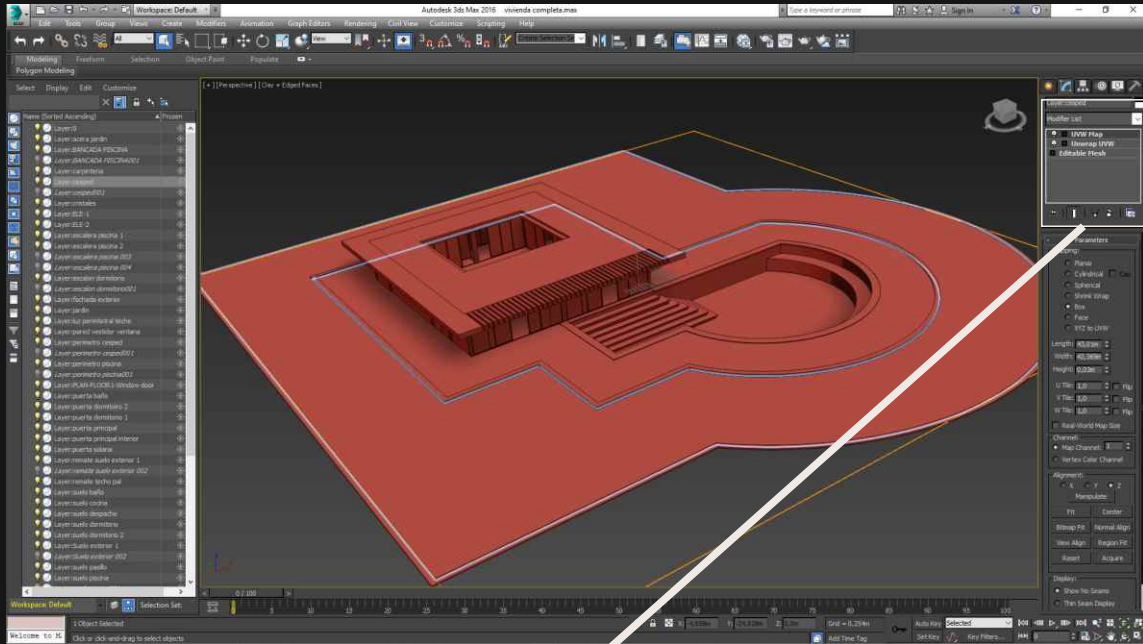
Escenario 3D creado con AutoCAD



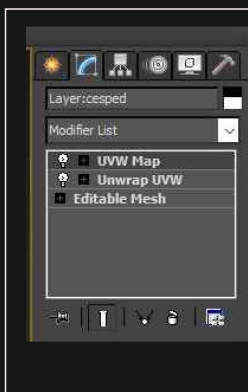
Escenario 3D importado a 3DStudioMax



Preparación archivo para importar UNREAL ENGINE



Menú de importación UNREAL ENGINE



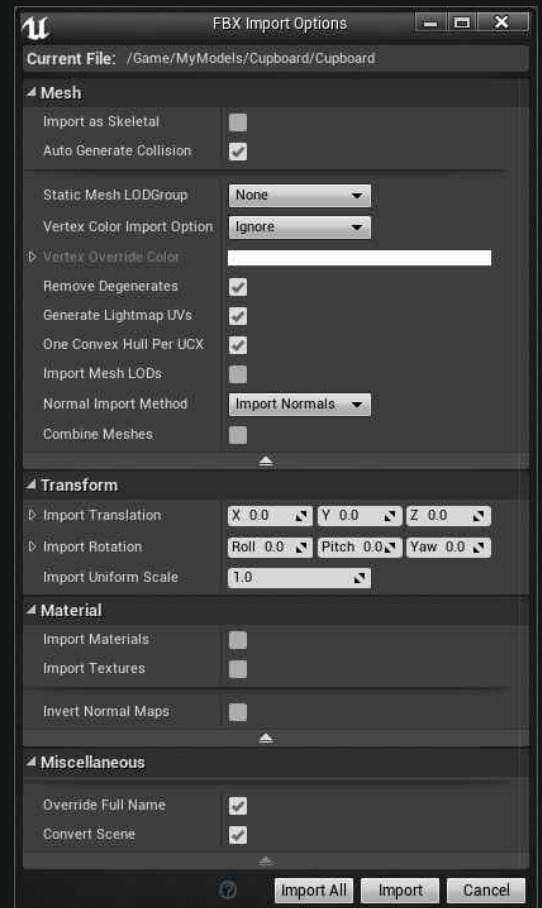
Formato de importación: **.fbx**

Asignar canales.

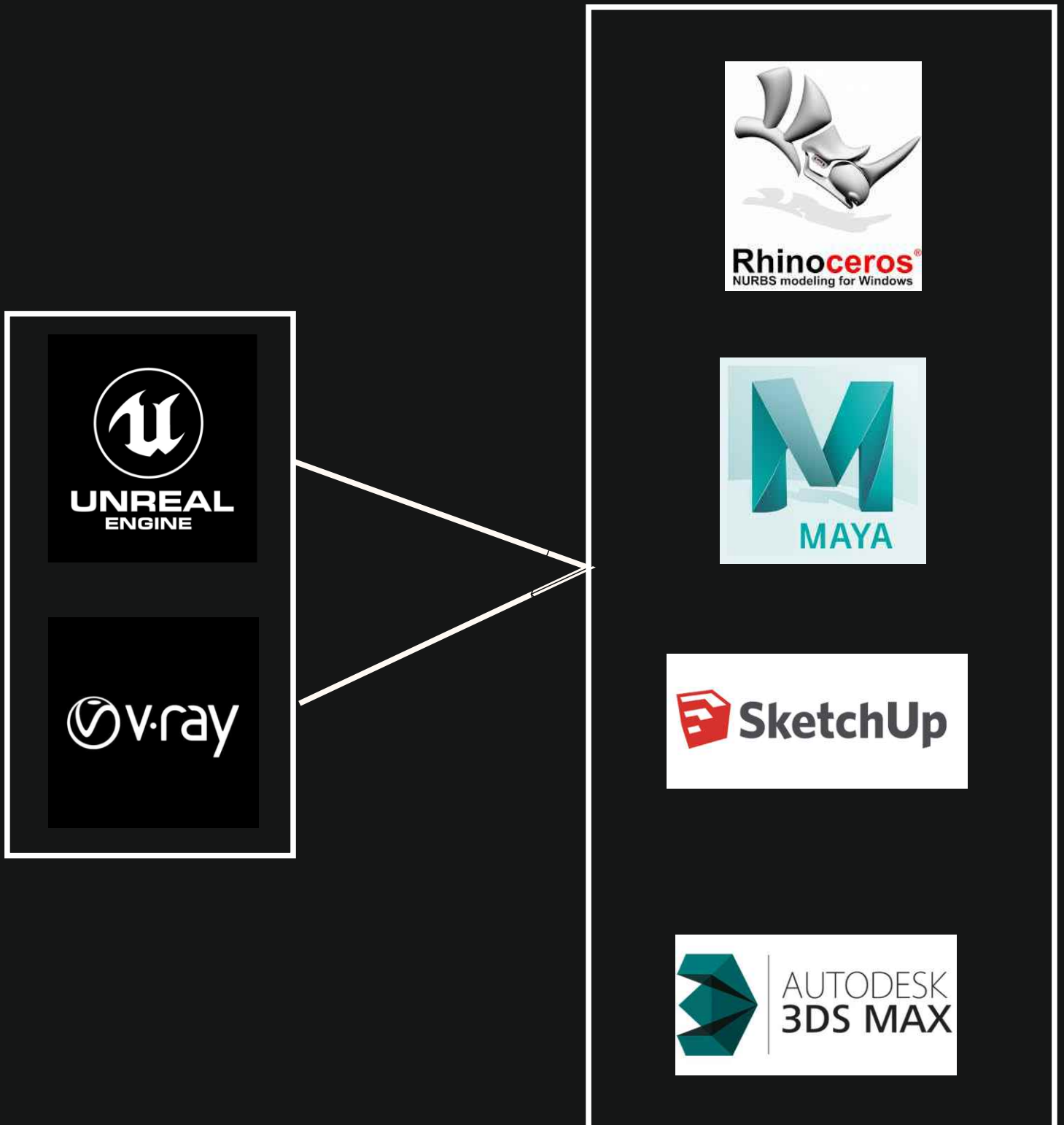
UVW Map.

Unwrap UVW.

Aplicar material standar al modelo.



Llevar escena Vray a UNREAL ENGINE



Llevar escenas Vray desde cualquiera de estos programas a “REAL TIME o bien renderizar imágenes Ray Trace directamente a UNREAL ENGINE.

DATASMITH

Plugin de Unreal para gestionar importaciones



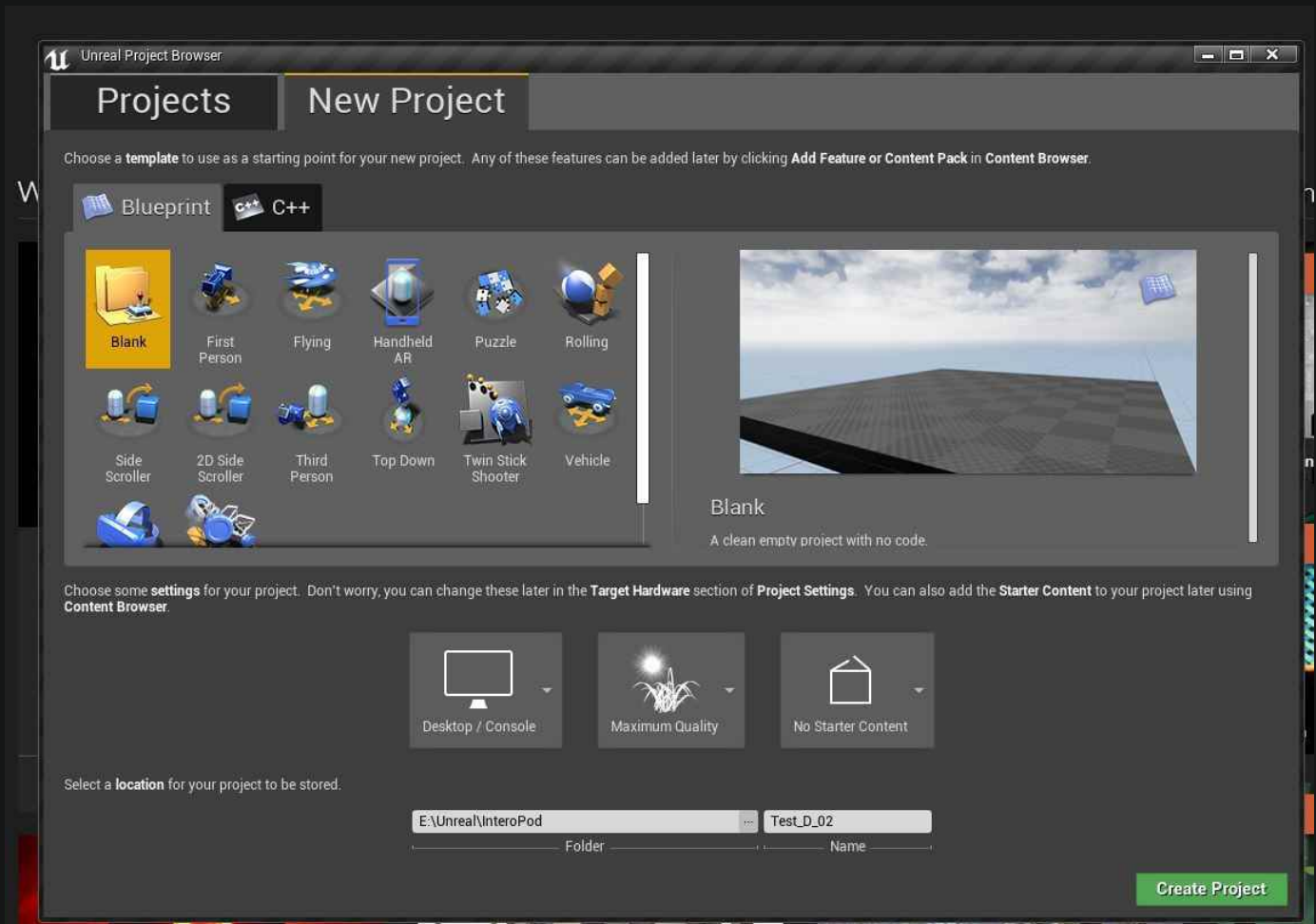
Sistema de importación de modelos 3D el cual permite llevarlo de cualquier programa a UNREAL.

* Aumento de flujo de trabajo un 50%

* Objetivo: Resolver problemas específicos de usuarios que no provienen de la industria del VIDEOJUEGO.

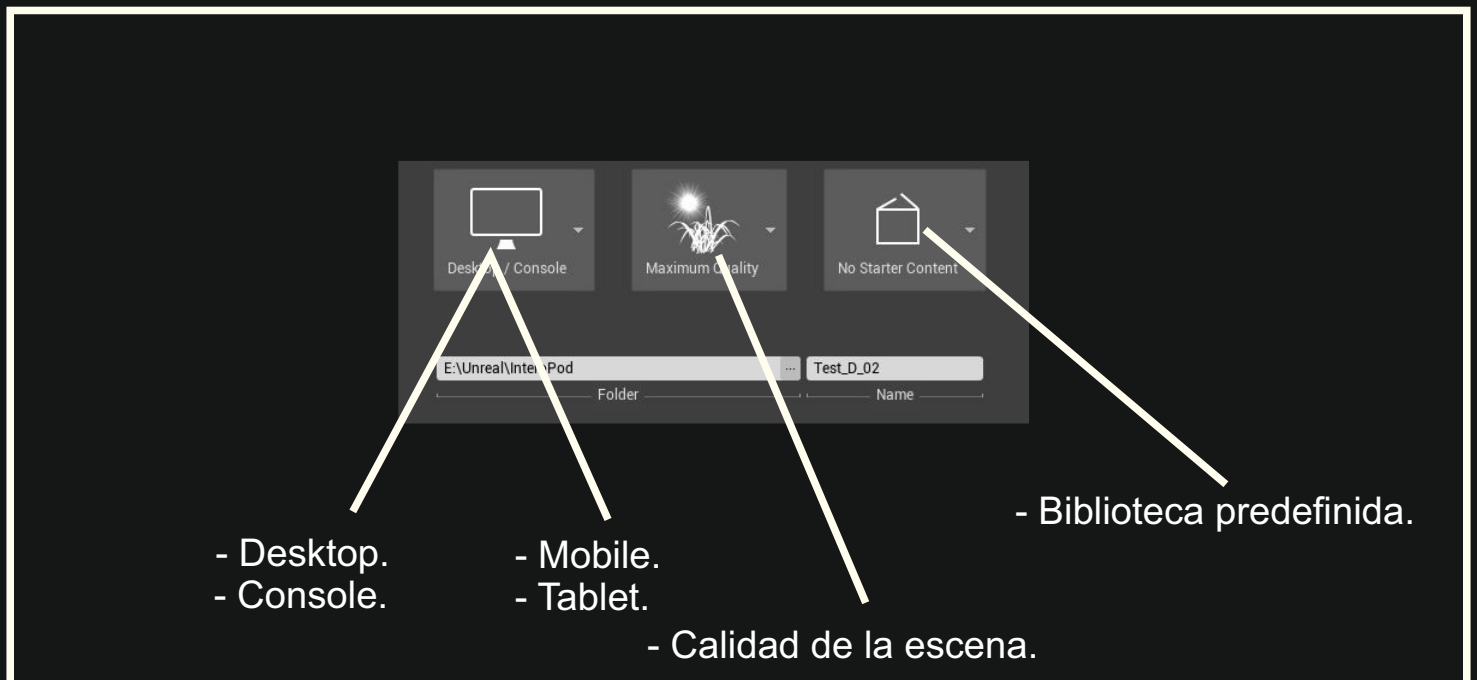


UNREAL ENGINE

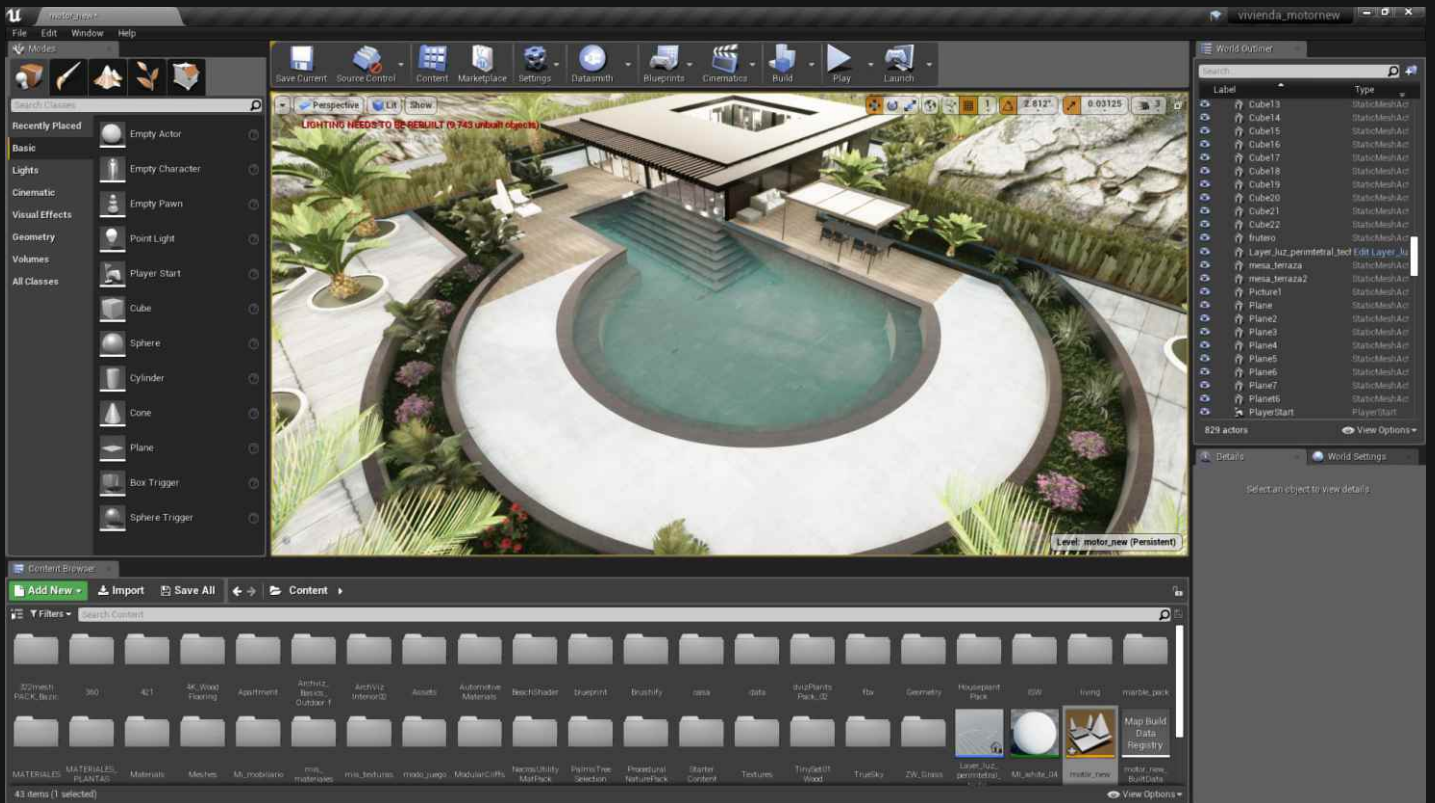


Menú inicial para crear nuestro JUEGO O ESCENA:

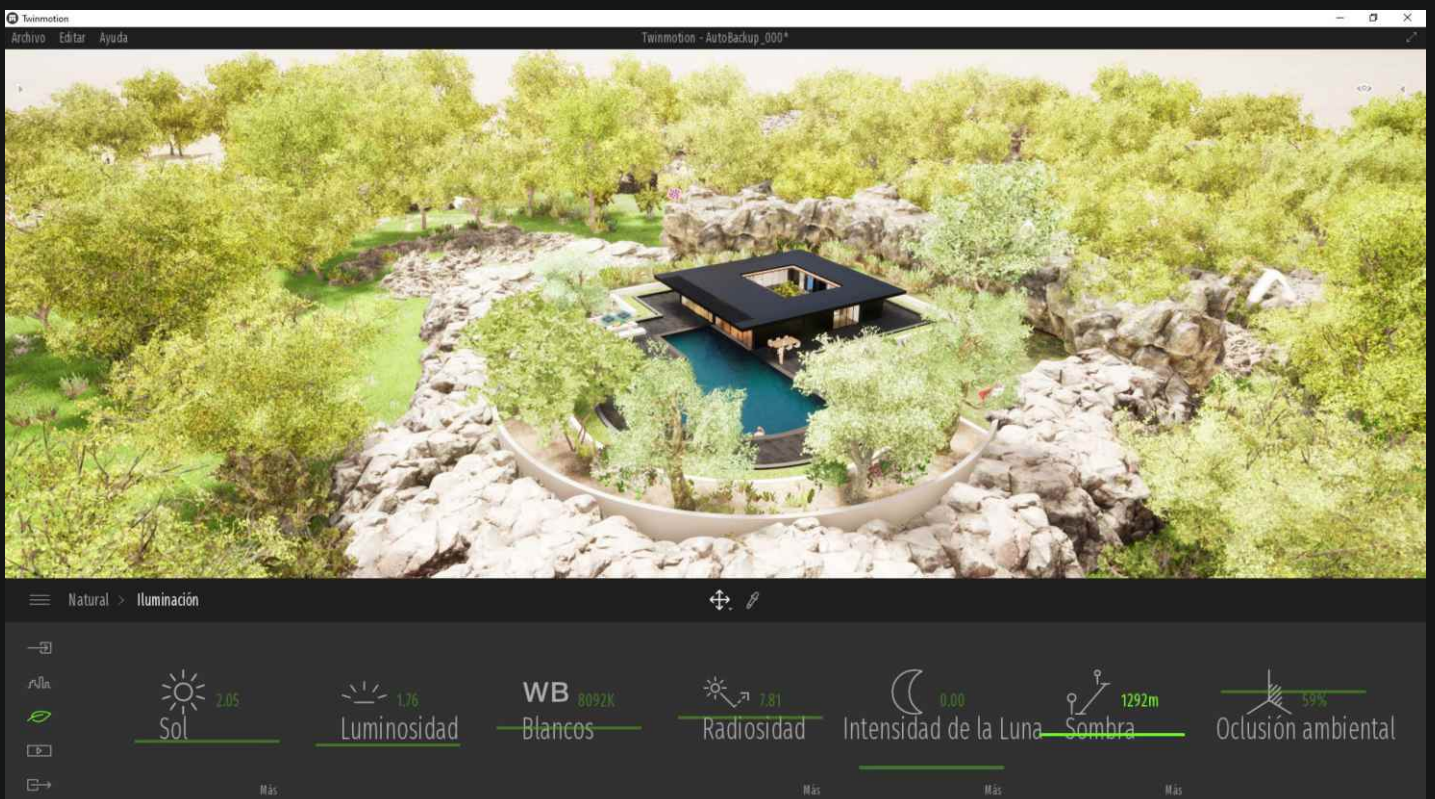
- 1º persona.
- Volando.
- Vehiculo.
- 3º persona.
- Gafas VR.
- Hanheld AR.



Ventana Gráfica UNREAL ENGINE



Ventana Gráfica TWIN MOTION





deconstrucción 2003 2018

José David López Gómez.
Nif: 43817897-E
Rambla de Pulido nº50 2ªA
Tlf: 922 282 040 / 637 259 871
Colegiado: 6.322
Colegio Oficial de Diseñadores de
Interior de Canarias
deconstruccionstudio@gmail.com