

2º CICLO DE CHARLAS

Videjuegos del Maule: Impulsando nuestra industria



Sábados 08, 15, 22 y 29 de mayo 2021 | 15:00 hrs. (CL)

ONLINE VÍA **YouTube**

PROGRAMA

SÁBADO 08

- 15:00** **Charla: “Introducción a Unreal Engine y a la Realidad Virtual”**
Martina Santoro
- 16:00** **Taller: “Composición musical para videojuegos”**
Francisco Cerda
Requisitos: Reaper última versión (reaper.fm)

SÁBADO 15

- 15:00** **Charla: “Introducción a C++ en Unreal Engine”**
Sebastián Hernández
- 16:00** **Taller: “Creación de un personaje 3D con Blender”**
Cristóbal Bravo, Rocket Smash Studio
Requisitos: Blender versión 2.8 o 2.9 (Blender.org)

SÁBADO 22

- 15:00** **Charla: “Producción Audiovisual en Unreal Engine”**
Christian Andrade
- 16:00** **Taller: “Creación de niveles al estilo Ace Team”**
Tom Jiménez, Ace Team
Requisitos: Unreal Engine 4.26

SÁBADO 29

- 15:00** **Charla: “Optimización y Profiling de Proyectos en Unreal Engine”**
Sebastián Hernández
- 16:00** **Taller: “Proceso creativo en el diseño de Videojuegos”**
Cristian González, Rocket Smash Studio
Requisitos: Cualquier herramienta de edición de imágenes