

A 3D rendered character in a dark, futuristic suit with blue accents, riding a motorcycle. The character has a bald head with a small black mark on the forehead. The background is a dark, atmospheric scene with purple and blue light flares.

epic

Cursos PEC

Modelado 3D de personajes para Videojuegos

Con Flavio Velásquez

Este curso guía a los participantes en el proceso completo de creación de personajes, desde el bloqueo anatómico hasta el texturizado y presentación final del modelo.

A lo largo de las sesiones, los estudiantes trabajarán con herramientas como ZBrush, Maya y Substance Painter, desarrollando modelos optimizados bajo estándares de la industria de videojuegos.



Inicio:
23 de Junio



Duración:
30 horas



Modalidad:
Presencial



Horario: Martes y Jueves.
7:00 p. m. a 10:00 p. m.

Plan de estudio

Con Flavio Velásquez

Clase 1:

INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS DE ZBRUSH

Se explorará el pipeline profesional de creación de personajes, la interfaz de ZBrush y los fundamentos del esculpido digital aplicados al rostro humano.

Clase 2:

BLOCKING DE FIGURA HUMANA

Los participantes trabajarán referencias anatómicas y herramientas como Dynamesh y ZSpheres para construir la base anatómica del personaje.

Clase 3:

BLOCKING DE VESTIMENTA

La sesión estará enfocada en la creación de ropa y accesorios mediante herramientas de modelado y simulación básica de tela.

Clase 4:

COLOR Y NARRATIVA VISUAL

Se profundizará en el esculpido anatómico y expresivo del personaje, corrigiendo proporciones y desarrollando detalles faciales y corporales.

Clase 5:

ESCULTURA DE CABELLO ESTILIZADO

Los estudiantes aprenderán técnicas de esculpido de cabello utilizando brochas personalizadas, manipulación de mechones y construcción de siluetas estilizadas.

Plan de estudio

Con Flavio Velásquez

Clase 6:

PREPARACIÓN DEL MODELO E INTRODUCCIÓN A MAYA

La clase abordará optimización de malla, principios básicos de topología y primeros pasos dentro del entorno profesional de Maya.

Clase 7:

RETOPOLOGÍA EN MAYA

Los participantes trabajarán retopología manual y optimización Low Poly utilizando Quad Draw y loops adecuados para animación.

Clase 8:

UV MAPPING EN MAYA

La sesión se enfocará en despliegue y organización de UVs, preparando correctamente el modelo para texturizado profesional.

Clase 9:

BAKING EN SUBSTANCE PAINTER

Se explorará el flujo de baking en Substance Painter, generando mapas y verificando la correcta transferencia de detalles del modelo.

Clase 10:

TEXTURIZADO Y RENDER FINAL

Los estudiantes desarrollarán texturas PBR y realizarán el render final del personaje, culminando con una presentación profesional del proyecto.



Aprende con

Flavio Velásquez

Modelador 3D Senior con más de 20 años de experiencia en animación, videojuegos y efectos visuales. Ha trabajado como Supervisor de Animación 3D y Modelador Senior en proyectos para agencias y marcas internacionales, desarrollando piezas para publicidad, videoclips, largometrajes y videojuegos.

Términos y condiciones

- Epic se reserva el derecho de cancelar el curso si no se alcanza el cupo mínimo de participantes hasta el día de inicio del curso.
- No hay devolución de dinero, salvo en caso de cancelación del dictado del curso.
- Los cursos no son transferibles.
- El retiro del curso es únicamente académico y no económico.



epic^o

**Modelado 3D de personajes
para videojuegos**

Inscríbete ahora

+51 989165274 / 989165295

Av. Tejada 554, Barranco

www.epic.edu.pe

