

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.



Modalidad:  
Presen



Duración:  
30 horas

# 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<sup>o</sup>

**Modelado 3D de personajes  
para videojuegos**

*Inscríbete ahora*

**+51 989165274 / 989165295**

Av. Tejada 554, Barranco

[www.epic.edu.pe](http://www.epic.edu.pe)

