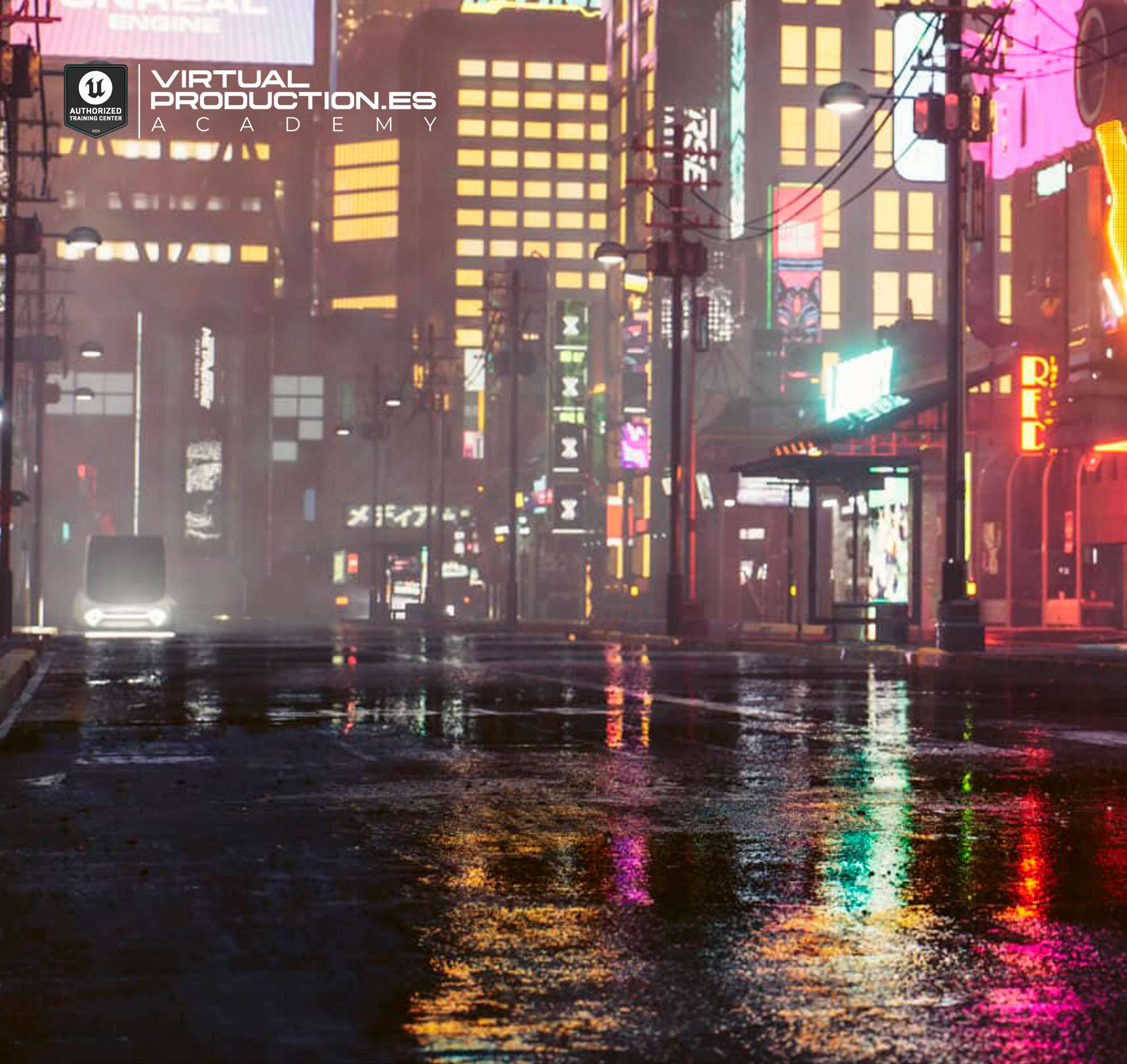




VIRTUAL
PRODUCTION.ES
A C A D E M Y



**DESBLOQUEANDO EL POTENCIAL
DE UNREAL ENGINE 5:
CURSO INTEGRAL DE
FUNDAMENTOS**



**VIRTUAL
PRODUCTION.ES**
A C A D E M Y

¿QUIENES SOMOS?

VIRTUALPRODUCTION.ES ACADEMY

SURGE DE LA NECESIDAD DE LA INDUSTRIA DE HABLA HISPANA DE ALCANZAR LOS MÁS ALTOS ESTÁNDARES EN PRODUCCIÓN VIRTUAL.

COMO INSTITUCIÓN BILINGÜE ESPECIALIZADA, NOS ENORGULLECE CONTAR CON 4 INSTRUCTORES AUTORIZADOS DE UNREAL ENGINE, INCLUYENDO A LAS DOS PRIMERAS MUJERES EN LATAM CON ESTA CERTIFICACIÓN. SOBRESALIMOS EN LA INSTRUCCIÓN Y DOMINIO DE LA PLANIFICACIÓN, INTEGRACIÓN Y OPERACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE PRODUCCIÓN VIRTUAL, ASÍ COMO EN LA PREPRODUCCIÓN CON PROYECTOS VAD, ICVFX Y SUPERVISIÓN A TRAVÉS DE INNOVADORAS HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN VIRTUAL COMO:

- EXPLORACIÓN VIRTUAL MEDIANTE FOTOGRAMETRÍA/LIDAR
- PITCHVIZ, TECHVIZ
- ICVFX
- ANIMACIÓN EN TIEMPO REAL

DESCUBRE EL PODER DEL CONOCIMIENTO CON NUESTROS INSTRUCTORES EXPERTOS Y HERRAMIENTAS AVANZADAS DE PRODUCCIÓN VIRTUAL. OFRECEMOS UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA ÚNICA Y PERSONALIZADA, ASEGURANDO UN SOPORTE COMPLETO PARA QUE NUESTROS ESTUDIANTES ALCANCEN SUS METAS EN ESTE EMOCIONANTE CAMPO.



VIRTUAL
PRODUCTION.ES
A C A D E M Y

NUESTROS CLIENTES



Tecnológico
de Monterrey



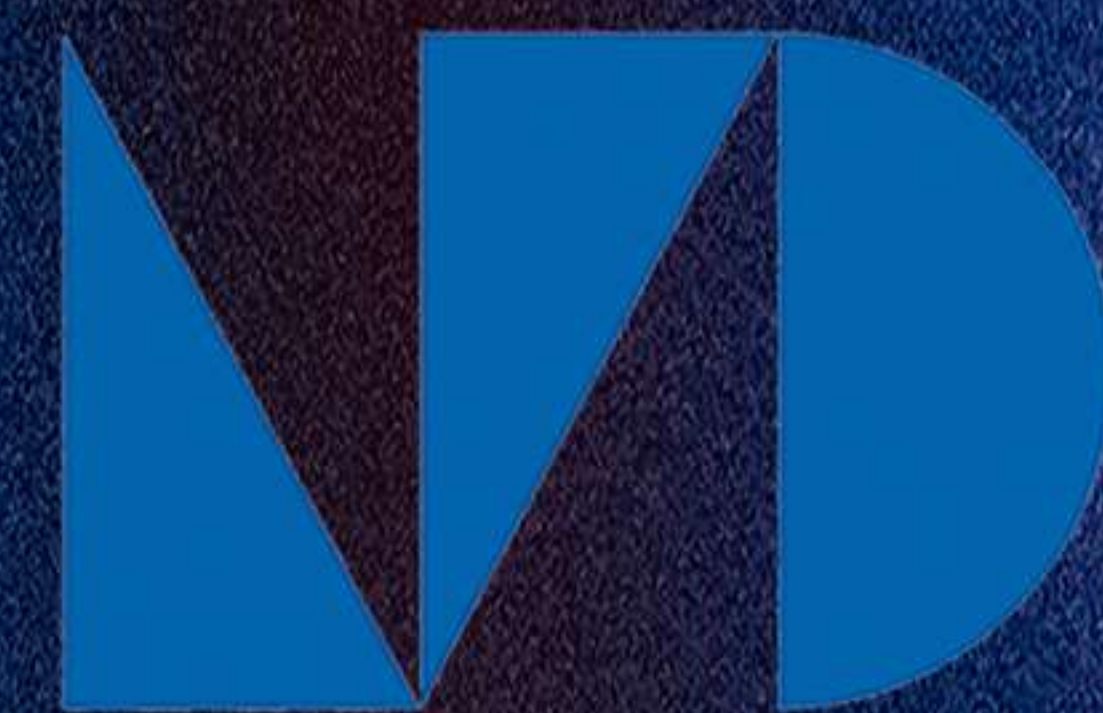
EMILY
CARR
UNIVERSITY
OF ART + DESIGN



SCARAB
DIGITAL



madis
FILMS



Miami Dade
College

Televisa
Univision



amazonstudios



CASOS DE ÉXITO

Televisa Univision

Una destacada empresa de medios y entretenimiento enfocada en el público de habla hispana, con la mayor biblioteca de contenido en español a nivel mundial y líder en América Latina.

Virtual Production Academy capacitó a más de 40 personas de Televisa Univisión en Unreal Engine y Producción Virtual, incluyendo productores, directores, fotógrafos y artistas 3D. El entrenamiento abarcó unas 87 horas de curso, con dos días adicionales en un escenario VP en vivo para aplicar lo aprendido, junto con 2 master classes sobre técnicas de optimización en tiempo real y la importancia de las nuevas tecnologías en la producción.

NBC UNIVERSAL

Empresa estadounidense de medios de comunicación enfocada en la producción y comercialización de entretenimiento, noticias e información.

Virtual Production Academy ayudó a capacitar a empleados responsables de todo el contenido 3D en vivo con Unreal Engine. Su formación consistió en 83 horas de clases y entrenamiento en línea que abarcaban desde los conceptos más básicos de Unreal Engine hasta herramientas de Producción Virtual más complejas, además de contar con dos ponentes invitados, quienes proporcionaron una visión más amplia de sus experiencias en el campo de la producción en vivo.



INFORMACIÓN GENERAL

DIRIGIDO TANTO A ARTISTAS Y DISEÑADORES COMO A PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA Y ENTUSIASTAS, PROPORCIONA UNA SÓLIDA BASE PARA AQUELLOS QUE BUSCAN ADENTRARSE EN EL EMOCIONANTE MUNDO DE UNREAL ENGINE 5 Y APROVECHAR AL MÁXIMO SU POTENCIAL EN LA CREACIÓN DE EXPERIENCIAS INTERACTIVAS Y VISUALMENTE IMPRESIONANTES.



**TIPO
CURSO**



**DURACIÓN
30H (SABATINO - 10 SESIONES DE 3H)**



**MODALIDAD
ONLINE**



TEMARIO

TEMA 01 INTRODUCCIÓN A UNREAL ENGINE 5 Y TIEMPO REAL

TEMA 02 GESTIÓN DE ASSETS & QUIXEL BRIDGE

TEMA 03 CREACIÓN DE MATERIALES Y FOTOGRAMETRÍA

TEMA 04 TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN

TEMA 05 ANIMACIÓN DE PERSONAJES

TEMA 06 LANDSCAPE & VEGETACIÓN

TEMA 07 DIAGRAMAS DE DISEÑO (BLUEPRINTS)

TEMA 08 NIAGARA (MOTOR DE EFECTOS VISUALES)

TEMA 09 AUDIO

TEMA 10 SEQUENCER & RENDERIZADO



TEMARIO

TEMA 01

INTRODUCCIÓN A UNREAL ENGINE 5 Y TIEMPO REAL

La producción virtual en Unreal Engine es vital para el entretenimiento, ofreciendo visualización en tiempo real, eficiencia de costos, control creativo, flujos de trabajo colaborativos, integración perfecta y escalabilidad. Empodera a los cineastas para trabajar de manera eficiente y dar vida a su visión.



**UNREAL
ENGINE**

TEMA 02

GESTIÓN DE ASSETS & QUIXEL BRIDGE

Este tema aborda la gestión de recursos digitales en UE5, destacando la interfaz, navegación y la importación de assets desde Quixel Bridge, lo que es esencial para que desarrolladores y artistas creen proyectos visuales impresionantes.



TEMA 03

CREACIÓN DE MATERIALES Y FOTOGRAMETRÍA

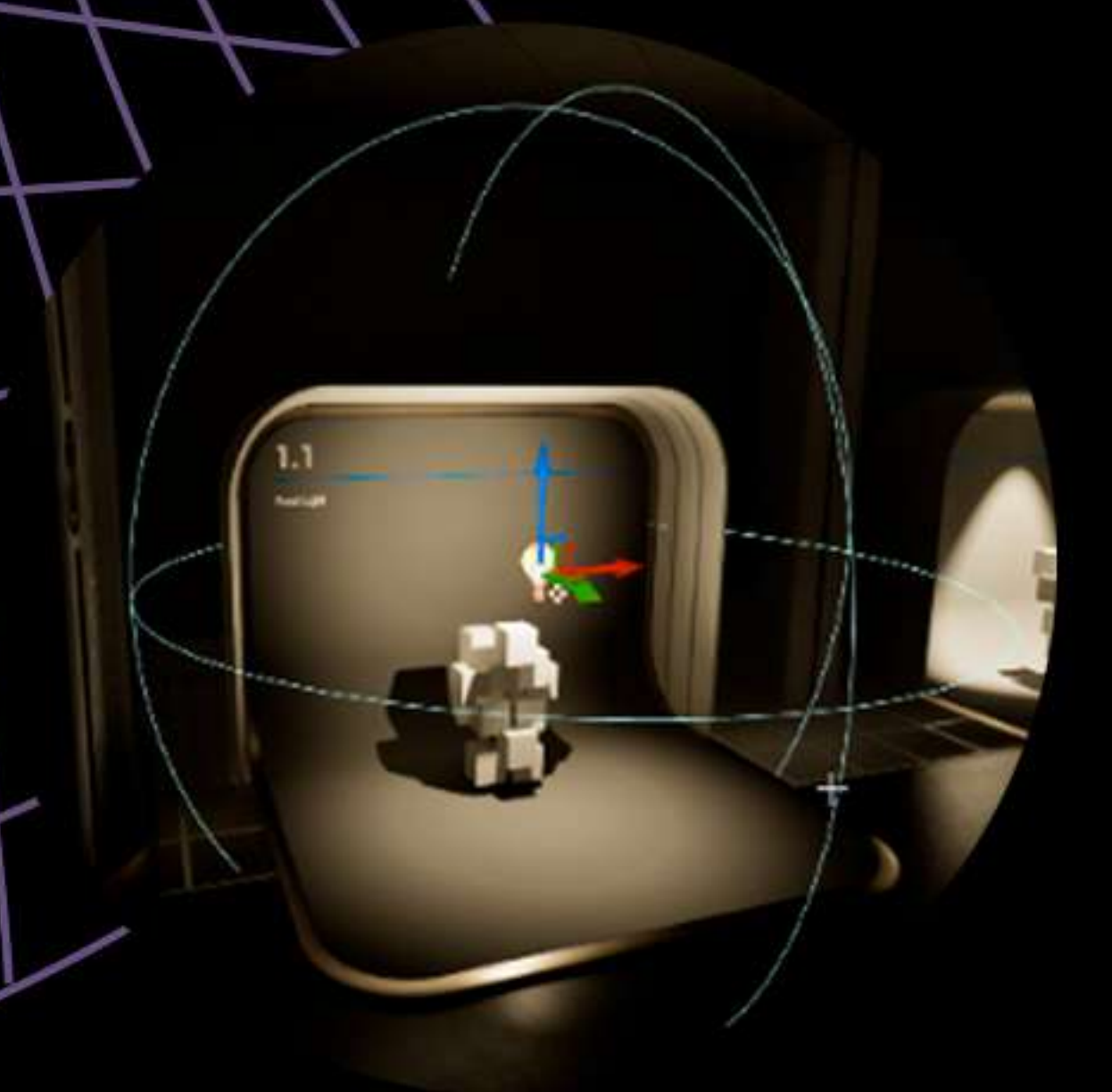
Aprender a crear materiales desde cero es esencial para artistas y diseñadores digitales, ya que les permite crear entornos visuales ricos y realistas, utilizando técnicas avanzadas para texturizar objetos y escenas dentro del motor de Unreal.



TEMA 04

TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN

Tener conocimiento de iluminación, es fundamental para artistas y desarrolladores, ya que les permiten crear atmósferas cautivadoras y realistas en sus proyectos, controlando la luz para transmitir emociones y mejorar la experiencia del usuario dentro del juego o la escena.



TEMARIO

TEMA 05

ANIMACIÓN DE PERSONAJES

La animación es esencial para cualquier artista 3d, ya que permite crear personajes que se muevan de manera realista y expresiva, lo que enriquece la experiencia del jugador.



TEMA 06

LANDSCAPE & VEGETACIÓN

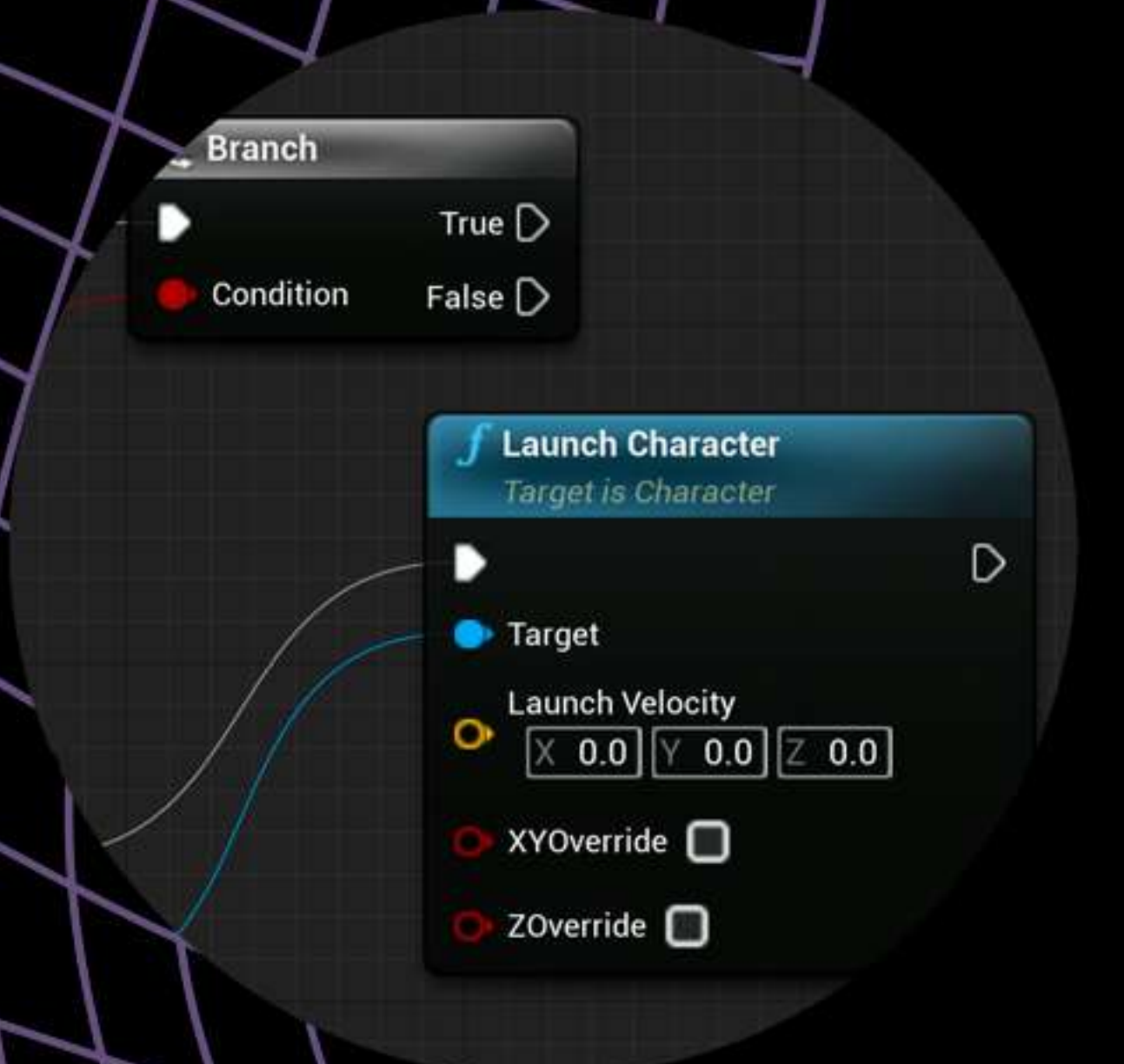
Dominar este tema, permite a los artistas o desarrolladores crear entornos naturales y creíbles, fundamentales para la inmersión del jugador y la narrativa visual en un juego o experiencia interactiva.



TEMA 07

DIAGRAMAS DE DISEÑO (BLUEPRINTS)

Los blueprints son un conjunto de herramientas para los artistas que les permiten crear la jugabilidad u operación de una escena de manera intuitiva y eficiente, sin necesidad de sumergirse en código complicado.



TEMA 08

NIAGARA (MOTOR DE EFECTOS VISUALES)

Niagara es el motor de efectos visuales de Epic Games con una capacidad para crear efectos realistas y detallados en tiempo real, esencial para juegos, simulaciones, aplicaciones AR/VR o escenarios en general.



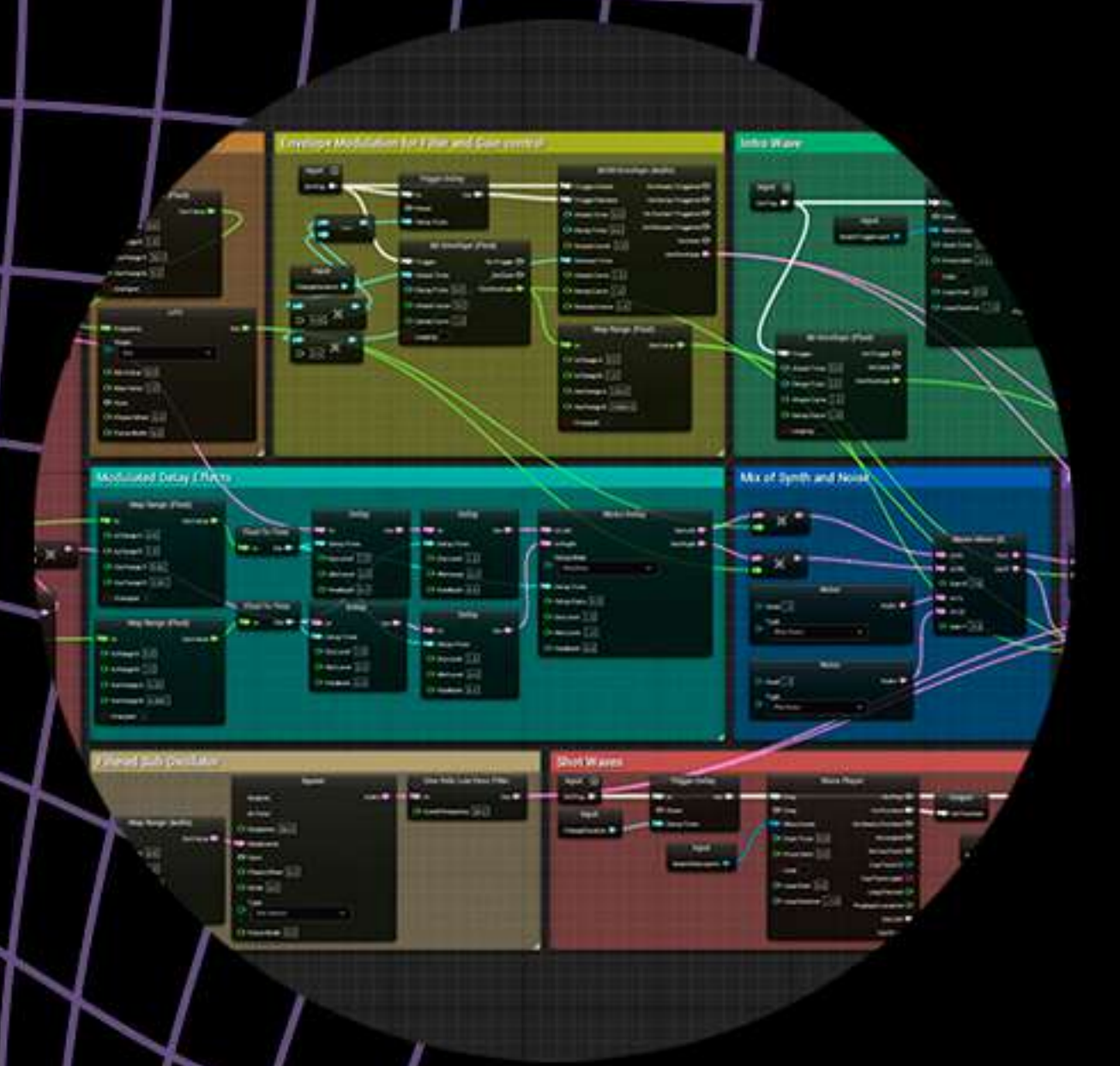


TEMARIO

TEMA 09

AUDIO

Los efectos de sonido son esenciales para crear experiencias envolventes permitiendo a los creadores dar vida a sus mundos virtuales con una riqueza auditiva significativa.



TEMA 10

SEQUENCER & RENDERIZADO

El dominio de Sequencer permite crear narrativas vibrantes y cautivadoras con movimientos de cámara y secuencias cinematográficas envolventes, los ajustes de la secuencia unidos a la comprensión y programación de settings para render final, aseguran que cada detalle visual se combine armoniosamente para ofrecer una experiencia cautivadora y memorable para el público.





VIRTUAL
PRODUCTION.ES
ACADEMY

INSTRUCTORES

CARLOS VILCHIS

INSTRUCTOR AUTORIZADO DE UNREAL ENGINE
VIRTUAL PRODUCTION TD / CEO

Instructor Autorizado de Unreal Engine con 12 años de experiencia como TD de Mocap y Docente. Carlos trabajó en ILM Stagecraft en el área de proyectos profesionales de Producción Virtual.

También es Desarrollador de Negocios y Evangelista Educativo con amplia experiencia en la producción/enseñanza de herramientas CGI y Producción Virtual en Tiempo Real.



DANIELA JÁUREGUI

INSTRUCTORA AUTORIZADA DE UNREAL ENGINE
ARTISTA DE MODELADO 3D, ILUMINACIÓN Y SHADING

Se graduó del Tec CEM con una Licenciatura en Animación y Arte Digital en 2019, completando su Maestría en Modelado 3D y Animación en la Universidad Coco School México en enero de 2023.

Posee acreditaciones en los siguientes proyectos:

- Videojuego Forza Horizon 5 de la serie Forza.
- Miauricio: "LA MASCOTA DEL 5" por Televisa.
- Ana Del Real: Influencer Digital por Eugenia Virtual Humans.





**VIRTUAL
PRODUCTION.ES**
A C A D E M Y

INSTRUCTORES

CINTHYA MUNIVE

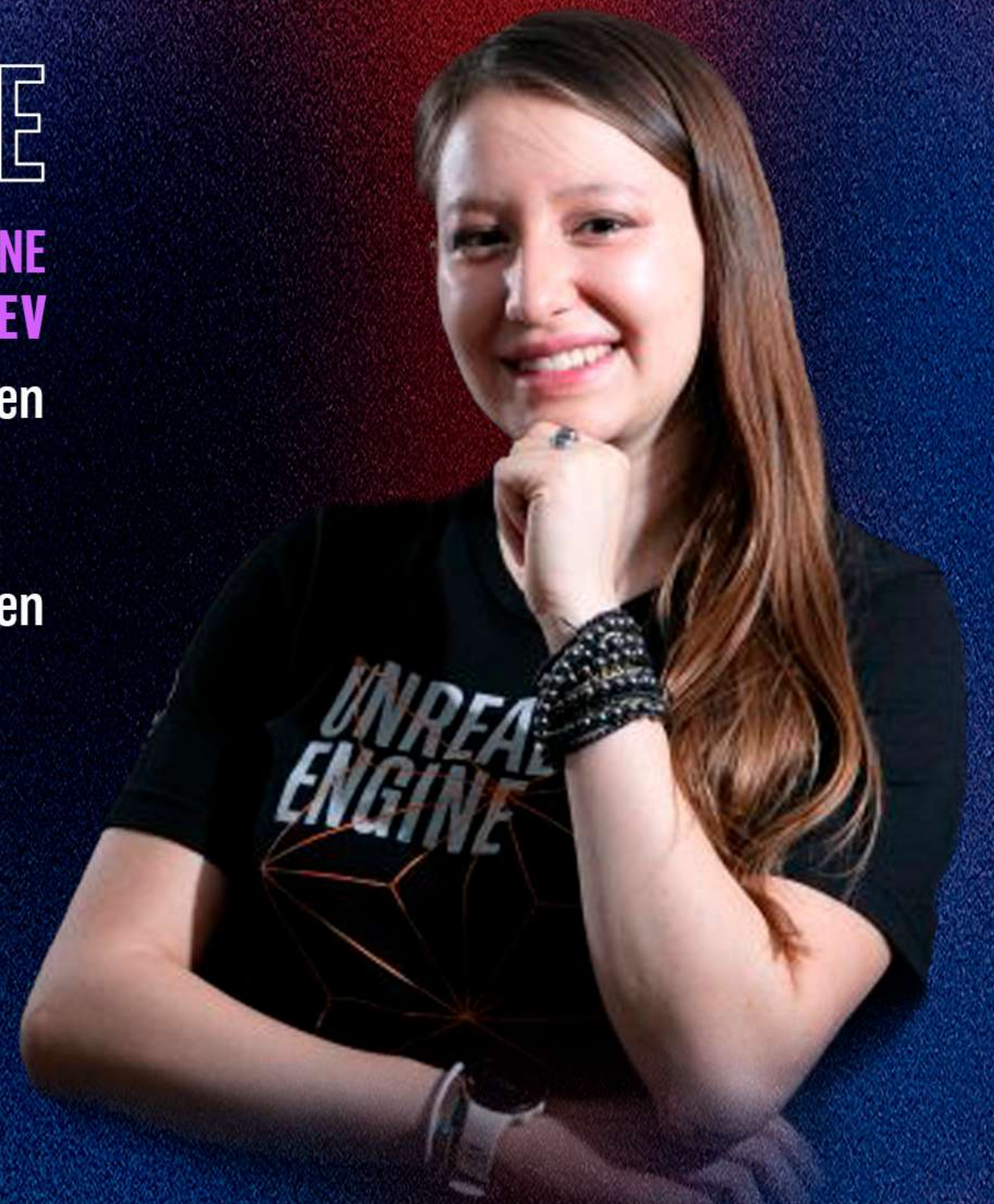
**INSTRUCTORA AUTORIZADA DE UNREAL ENGINE
ARTISTA DE MODELADO 3D Y LOOKDEV**

Ingeniera en Sistemas Computacionales con Maestría en Modelado 3D y Animación.

Especialista en Desarrollo de Videojuegos.

Profesional en soluciones tecnológicas y docente en universidades mexicanas.

Apasionada por la tecnología y el arte digital.



MANUEL REYES

**INSTRUCTOR AUTORIZADO DE UNREAL ENGINE
GENERALISTA 3D Y DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS**

Apasionado por los videojuegos y la tecnología en general, con una sólida formación en los aspectos técnicos y artísticos del desarrollo de juegos.

Cuenta con más de 5 años de experiencia docente en universidades y empresas privadas alrededor del mundo. Su amplia experiencia en la industria se complementa con un historial comprobado de proyectos exitosos y una dedicación a superar los límites de los medios interactivos. En 2022, representó a México y Toronto ante la UNESCO como artista digital.





**VIRTUAL
PRODUCTION.ES**
A C A D E M Y

CONTACTO
CONTACTO
CONTACTO

**VIRTUALPRODUCTION.ES/ACADEMY
DANIELA@VIRTUALPRODUCTION.ES
CARLOS@VIRTUALPRODUCTION.ES**

**CDMX +52 1 55 6397 2696
FLORIDA +1 (786) 689 1792
VANCOUVER +1 (604) 379 7478**