



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua

Diplomado en Producción Spots Publicitarios en 3D



A DISTANCIA

Sesiones sincrónicas en vivo,
no incluye grabaciones



¿POR QUÉ ESTUDIAR ESTE PROGRAMA?

De tus primeras escenas 3D a una pieza para tu portafolio

Trabajarás con un flujo de producción que va desde la planeación y el storyboard hasta la postproducción. El programa utiliza Blender 4.5 y DaVinci Resolve y culmina con la creación de un spot de 15 segundos que podrás incorporar a tu portafolio, acompañado por docentes con experiencia profesional en producción y animación 3D.

OBJETIVO DEL PROGRAMA

Aprenderás a crear de forma integral spots publicitarios en 3D con Blender 4.5, integrando técnicas de modelado, animación y renderizado para desarrollar piezas visuales orientadas a una comunicación comercial efectiva.

¿Para quién es este programa?

Dirigido a:

- ✓ Estudiantes y egresados de Diseño Gráfico
- ✓ Comunicación
- ✓ Publicidad
- ✓ Mercadotecnia
- ✓ Artes Visuales
- ✓ Personas con perfil creativo interesadas en incursionar en el mundo del 3D

Es ideal para quienes cuentan con manejo básico de computación e interés por la comunicación visual, la narrativa digital y la representación de productos en entornos virtuales. No se requiere experiencia previa en software 3D.

Requisitos

- ✓ Manejo básico de computación
- ✓ Computadora con Blender 4.5 instalado
- ✓ Permisos para instalar software
- ✓ Conexión estable a internet

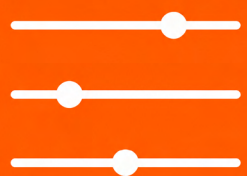
¿Qué aprenderás?

- ✓ Modelar productos en Blender 4.5 mediante geometría, modificadores y principios de topología
- ✓ Crear mapas UV, materiales PBR y texturas procedurales o basadas en imágenes
- ✓ Integrar iluminación y HDRI para definir la apariencia visual de una escena
- ✓ Animar objetos y cámaras utilizando keyframes, curvas de animación y rigging básico
- ✓ Configurar renderizados con Eevee y Cycles y realizar postproducción en DaVinci Resolve
- ✓ Planificar y desarrollar un spot de 15 segundos desde el storyboard hasta los ajustes finales

Competencias a desarrollar



Capacidad para transformar conceptos bidimensionales en objetos 3D con topología funcional y materiales realistas



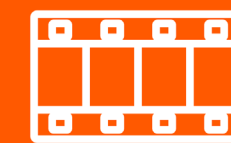
Dominio de la configuración de iluminación y motores de render para desarrollar acabados visuales realistas



Criterio para integrar las distintas etapas de producción en una pieza de comunicación comercial



Habilidad para dirigir la atención mediante movimientos de cámara y animación de productos



Capacidad para realizar corrección de color y efectos básicos en la finalización de piezas audiovisuales



DATOS CLAVE

PRESENTACIÓN

DATOS CLAVE

PLAN DE
ESTUDIOS

CLAUSTRO
ACADÉMICO

PROCESO DE INSCRIPCIÓN →

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

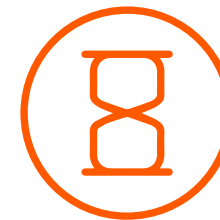
Todo lo que necesitas saber antes de inscribirte.



MODALIDAD

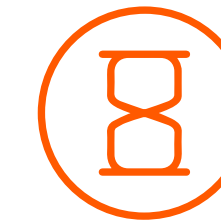
A distancia

Sesiones sincrónicas en vivo, no incluye grabaciones



NIVEL

Intermedio



DURACIÓN

120 horas

• 5 meses | 5 módulos

HORARIOS

Viernes de 18:00 a 22:00 hrs y sábados de 09:00 a 13:00 hrs

SOLICITAR INFORMACIÓN →

INVERSIÓN

Inscripción: \$4,000 MXN

Colegiaturas: 5 pagos de **\$4,000 MXN**



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua

MÓDULO 1

Introducción a Blender y modelado

- 1.1. Interfaz y flujo de trabajo
 - 1.1.1. Vistas, navegación y atajos clave
 - 1.1.2. Edit Mode vs. Object Mode
- 1.2. Modelado básico de objetos
 - 1.2.1. Primitivas y modificadores (Subdivision Surface, Boolean, etc.)
 - 1.2.2. Modelado de objetos simples (ej.: vaso, mesa, botella)
- 1.3. Modelado de un producto
 - 1.3.1. Empaque, botella o mueble
- 1.4. Topología y buenas prácticas

MÓDULO 2

UVs, texturas y materiales

- 2.1. Despliegue de UVs
 - 2.1.1. Unwrapping manual y automático
 - 2.1.2. Optimización para texturas
 - 2.1.3. Tamaños de texturas
- 2.2. Texturas y shading
 - 2.2.1. Materiales básicos (Principled BSDF)
 - 2.2.2. Texturas procedurales e imágenes
 - 2.2.3. Uso de PBR (Physically Based Rendering)
 - 2.2.4. Bake de texturas
- 2.3. Iluminación básica
 - 2.3.1. Tipos de luces en Blender
 - 2.3.2. Uso de HDRI

MÓDULO 3

Animación y cámaras

- 3.1. Animación de objetos y cámaras
 - 3.1.1. Keyframes, interpolación y curvas de animación
 - 3.1.2. Animación de desplazamiento, rotación y escala
 - 3.1.3. Recorridos de cámara: dolly, órbitas y planos fijos
- 3.2. Animación con huesos
- 3.3. Rigging y animación de objetos mecánicos
 - 3.3.1. Ejemplos: tapa de una lata o puerta

MÓDULO 4

Renderizado y postproducción

- 4.1. Motor de renderizado: Eevee/Cycles
 - 4.1.1. Configuración de muestras, resolución y formatos
 - 4.1.2. Optimización de tiempos de render
- 4.2. Compositor de Blackmagic DaVinci, versión gratuita
 - 4.2.1. Ajustes de color, brillo y contraste
 - 4.2.2. Efectos básicos: desenfoque y viñetas
 - 4.2.3. Exportación para redes sociales o TV

MÓDULO 5

Proyecto final: spot publicitario

- 5.1. Desarrollo de un spot de 15 segundos
 - 5.1.1. Preproducción: idea, storyboard y planificación
 - 5.1.2. Modelado y texturizado del producto
 - 5.1.3. Animación de cámara y objetos
 - 5.1.4. Renderizado y postproducción
 - 5.1.5. Feedback y ajustes finales



ING.

María Fernanda Simuta Noriega

Es ingeniera en Animación Digital y artista 3D, con experiencia en herramientas como Blender, Photoshop, Substance 3D Painter, Fusion, Unreal Engine y After Effects.

Se ha desempeñado como 3D Generalist en Magic Hammer, donde ha participado en composición, desarrollo visual, modelado 3D y coordinación de equipos. También cuenta con experiencia en Full Gorilla, desarrollando réplicas 3D y flujos de trabajo para prendas y prototipos.

Actualmente es docente de asignaturas relacionadas con 3D, texturizado, iluminación y fotografía en la Universidad Anáhuac Mayab.





ING.

Leonor Olivera

Es ingeniera en Animación Digital por la Universidad Anáhuac Mayab y artista 3D multidisciplinaria.

Actualmente se desempeña como Lead Lookdev Artist en Magic Hammer, donde participa en el desarrollo visual y la dirección estética de cortometrajes y cinemáticas. Su experiencia incluye Blender, Unreal Engine y Substance Painter.

También ha trabajado como artista freelance en creación de entornos para videojuegos y contenido publicitario para redes sociales, con especialización en texturizado e iluminación.





ING.

Julieta Carranza

Es ingeniera en Animación Digital por la Universidad Anáhuac Mayab, especializada en animación de personajes y narrativa visual.

Actualmente se desempeña como Lead de Animación en Magic Hammer, con responsabilidades en dirección artística y técnica de personajes y entornos, así como coordinación entre los equipos de rigging y diseño.

Cuenta con formación en Body Mechanics, pantomima y acting, y experiencia en proyectos como el cortometraje Tito, además de trayectoria como generalista 3D y profesional freelance.



MTRO.

Miguel Ángel Vargas Vargas

Es ingeniero en Diseño y Animación Digital y cuenta con una Maestría en Mercadotecnia Integral por la Universidad Anáhuac Mayab.

Actualmente es docente y líder del Área de Animación Digital de la Universidad Anáhuac Mayab. Su trayectoria incluye experiencia en Magic Hammer como supervisor de proyectos para marcas como Bimbo, Audi y Falabella, trabajando en modelado, rigging, iluminación y render.

También se ha desempeñado como ingeniero de soporte de sistemas de captura de movimiento para HCG Technologies, impartiendo capacitaciones en universidades de Latinoamérica. Su trabajo fue reconocido con el segundo lugar en el Círculo Creativo por el cortometraje Tito.

¿QUIÉNES SOMOS?

PRESENTACIÓN

DATOS CLAVE

PLAN DE
ESTUDIOS

CLAUSTRO
ACADÉMICO

PROCESO DE INSCRIPCIÓN →

SOBRE LA UNIVERSIDAD ANÁHUAC MAYAB

MÁS DE 40 AÑOS FORMANDO LÍDERES EN EL SURESTE.

Una institución con vocación de excelencia, acreditaciones internacionales y una comunidad que impulsa el desarrollo profesional y humano de cada alumno.

En la **Universidad Anáhuac Mayab** hemos trabajado de manera constante para ofrecer los mejores programas educativos en la región, diseñando contenidos que responden a las demandas actuales de nuestra sociedad.

Nuestros programas integran conocimientos técnicos especializados con el desarrollo de habilidades de liderazgo, comunicación y trabajo en equipo, asegurando que cada egresado cuente con herramientas de alto valor y conexiones que impulsarán su crecimiento.

Miembros de:

uni>ersia

RECLA
Red de Educación Continua
de Latinoamérica y Europa

edx®

Acreditados por:



FIMPES



Comunidad de impacto

Claustro académico con experiencia real en la industria y una red de egresados con presencia nacional e internacional.



Formación integral

Programas diseñados para desarrollar profesionales con visión estratégica, valores sólidos y habilidades para transformar su entorno.



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

01

Entra a nuestra página

merida.anahuac.mx/educacion-continua 

02

Encuentra el programa de tu preferencia

Ubica y da clic al botón “Solicitar información”

03

Llena el formulario de contacto

Encuétralo al final de la página del programa.

04

Espera tu correo de confirmación

Recibirás un mail con los pasos para completar tu inscripción. Síguelos y confirma tu lugar.

CONTACTO

Continúa tu crecimiento profesional



TU ASESOR

MARTIN CAN

TEL (999) 942 48 00 Ext. 1615

MAIL martin.sabido@anahuac.mx

WEB merida.anahuac.mx/educacion-continua