



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE QUERÉTARO



FACULTAD
DE INGENIERÍA



**LA SECRETARÍA ACADÉMICA
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO**
A través del Centro de Educación Continua de la Facultad de Ingeniería

Convoca

A todos los interesados en cursar el **Diplomado en Escultura de Personajes 3D: De la Escultura al Render Final 2026-2**

Finalidad del Diplomado: Formar a los participantes en la interpretación y desarrollo de un concepto existente hacia un personaje humanoide 3D listo para producción, empleando técnicas utilizadas en cine, animación y VFX. Durante el diplomado se practicarán los procesos esenciales del pipeline: escultura digital, retopología, UVs, Alto Detalle, texturizado, cabello digital y preparación para render. Al finalizar, cada alumno contará con un modelo completo y presentable para portafolio.

Horas totales: 123 horas

Inicio y conclusión de las actividades: 24 de agosto de 2026 al 04 de diciembre de 2026 (asuetos: 15 y 16 de septiembre, 2 y 16 de noviembre)

Horario de las sesiones: lunes, martes y jueves de 15:00 hrs a 18 hrs.

Sede: Centro de Educación Continua, 4º piso Parque Biotecnológico, Centro Universitario Cerro de las Campanas s/n, Colonia Las Campanas, C.P.76010.

Dirigido a: Estudiantes y profesionistas de las áreas de Animación, Comunicación, Diseño, Artes Digitales y disciplinas afines que deseen fortalecer sus habilidades en modelado de personajes 3D y preparar piezas de nivel profesional para su portafolio.

Número de participantes: cupo mínimo 10 participantes, cupo máximo 25 participantes

Responsable del Diplomado: Centro de Educación Continua de la Facultad de Ingeniería

Modalidad: Presencial

Requisitos de equipo para los interesados en el diplomado:

Obligatorio:

- **Computadora personal:** necesaria para mantener el proyecto organizado, evitar pérdida de archivos y permitir avanzar fuera del horario de clase.
- **Tableta gráfica:** indispensable para la escultura digital, ya que brinda la precisión y sensibilidad que no se logra con un mouse.



Centro de Educación Continua, Facultad de Ingeniería
4to. Piso Parque Biotecnológico (Av. Hgo. y 5 de Feb.)
Teléfono 1921200 ext. 6021 y 6075, Correo: educonfi@uaq.mx



Recomendado:

- **Mouse externo:** facilita las tareas de retopología, UVs y navegación en Maya.
- **Respaldo en disco externo o SSD portátil:** para proteger avances importantes.

Requerimientos recomendados para equipo personal:

- **Sistema operativo:** Windows 10 o superior (64 bits).
- **Procesador:** Intel Core i7 o equivalente en AMD (preferentemente de generación reciente).
- **Memoria RAM:** mínimo 8 GB (se recomiendan **16 GB o más** para un trabajo fluido en Maya, ZBrush y Substance Painter).
- **Tarjeta gráfica:** NVIDIA GeForce GTX/RTX (recomendado **RTX 2060 o superior**).
 - *Nota:* NVIDIA ofrece mayor estabilidad y compatibilidad con Autodesk Maya; las tarjetas AMD pueden presentar incidencias en viewport y drivers.
 - **Almacenamiento:**
 - **SSD interno de mínimo 512 GB**, siendo **1 TB o superior lo ideal** para programas y proyectos activos.
 - Unidad adicional (HDD o SSD) para respaldos (opcional pero recomendada).
 - *Es importante contar con **espacio libre suficiente**, ya que trabajar con el disco casi lleno afecta el rendimiento del sistema.*
 - **Accesorios adicionales:**
 - **Tableta gráfica (obligatoria):**
 - Wacom: Intuos, Intuos Pro
 - Huion: Inspiron, Kamvas (modo pen-tablet)
 - XP-Pen: Deco, Artist (modo pen-tablet)
 - *No se requiere pantalla; cualquier modelo con sensibilidad a presión es suficiente.*
 - **Mouse externo (opcional pero recomendado):**
 - Aunque es posible trabajar solamente con la tableta, muchos usuarios prefieren usar mouse en ciertas tareas dentro de Maya y herramientas de retopología.
 - En caso de utilizarlo, debe contar con **clic izquierdo, derecho y clic central** totalmente funcionales, ya que son necesarios para la navegación en los programas 3D.

Software necesario (Licencias estudiantiles gratuitas o periodos de prueba disponibles):

- **Autodesk Maya 2024**
 - Disponible con licencia educativa mediante correo institucional.
 - En caso de no contar con uno, la instructora puede facilitar acceso temporal mediante su cuenta docente.
- **ZBrush 2024 o superior**
 - Puede utilizarse en versión completa si el alumno cuenta con licencia, o mediante periodo de prueba.





• **Adobe Substance 3D Painter**

- Cuenta con licencias estudiantiles si se cuenta con correo institucional.

Adobe Photoshop

- Recomendado para edición de texturas y postproducción de renders.

• **Arnold Renderer** (*integrado en Maya*)

- No requiere instalación o licencia adicional.

• **XGen** (*integrado en Maya*)

- No requiere instalación adicional.

• **PureRef**

- Software gratuito para organización de referencias.

Costo:

	Monto total*	Recibo 1	Recibo 2	Recibo 3
		Cierre inscripciones: 21 agosto	17 al 20 de septiembre	13 al 17 de octubre
**Estudiante FI UAQ	\$10,500.00 M.N. (Diez mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$4,500.00 M.N. (Cuatro mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$3,000.00 M.N. (tres mil pesos 00/100 M.N.)	\$3,000.00 M.N. (tres mil pesos 00/100 M.N.)
Pasante FI y comunidad UAQ	\$12,500.00 M.N. (Doce mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$4,500.00 M.N. (Cuatro mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$4,000.00 M.N. (Cuatro mil pesos 00/100 M.N.)	\$4,000.00 M.N. (Cuatro mil pesos 00/100 M.N.)
Público general	\$14,500.00 M.N. (Catorce mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$4,500.00 M.N. (Cuatro mil quinientos pesos 00/100 M.N.)	\$5,000.00 M.N. (Cinco mil pesos 00/100 M.N.)	\$5,000.00 M.N. (Cinco mil pesos 00/100 M.N.)

*El monto total se difiere en tres parcialidades

**Estudiante de la Facultad de Ingeniería UAQ, que se encuentra cursando alguna asignatura

Montos no reembolsables.

Introducción y Origen del proyecto: El presente diplomado es ofertado por la Facultad de Ingeniería como un programa de profundización y actualización dirigido a Animadores, Diseñadores y profesionales de áreas afines. Asimismo, se ofrece como **opción de titulación** para estudiantes de la Licenciatura en Animación Digital y Medios Interactivos, así como para la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual y licenciaturas afines. Su propósito es brindar una formación especializada en el modelado de personajes 3D con enfoque profesional y orientado a los estándares actuales de la industria cinematográfica.





Objetivo general: Formar artistas capaces de interpretar, modelar y preparar personajes estilizados o realistas listos para producción, cubriendo desde el *blocking* inicial hasta el *render* final basándose en un concepto de personaje ya existente. El participante dominará herramientas clave como **ZBrush, Autodesk Maya, Adobe Substance 3D Painter, XGen y Arnold Renderer**, desarrollando un proyecto completo apto para portafolio profesional.

Contenidos o programa:

Instructora: Jocelyn Reyes Escudero

Módulo 1: Introducción y Fundamentos del Modelado

Duración: 6 horas

Fechas: 24 a 25 de agosto 2026

Programas a utilizar: Zbrush y Pure Ref

Objetivo particular: Introducir a los estudiantes al pipeline de modelado de personajes para producción, familiarizarlos con el uso inicial de ZBrush y guiar la correcta organización del proyecto mediante la creación de un moodboard de referencias.

Contenido:

- Pipeline general para personajes 3D
- Instalación y configuración de los programas principales
- Interfaz de ZBrush y herramientas básicas
- Forma, proporción y silueta en la construcción de modelos
- Uso adecuado de referencias visuales
- Elección del concepto a interpretar (personaje humanoide ya existente)
- Creación de un moodboard individual

Actividad de evaluación:

Moodboard individual

El estudiante recopilará, seleccionará y organizará referencias visuales que guíen el estilo, proporciones, materiales y formas del personaje que desarrollará durante el diplomado. La instructora brindará un concepto que se trabajará a lo largo del diplomado, pero para aspirantes más experimentados, se podrá elegir un concepto diferente.

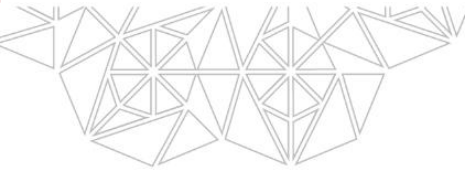
Bibliografía básica y complementaria:

- ZBrush Documentation : <https://help.maxon.net/zbr/en-us>
- Getting Started With ZBrush — Maxon:
<https://www.maxon.net/en/learn/zbrush>

Módulo 2: Blocking del Cuerpo y Rostro

Duración: 9 horas

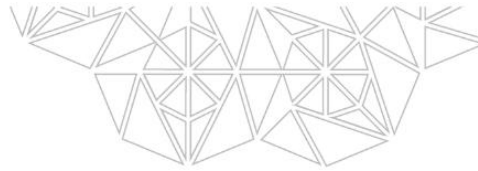




UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE QUERÉTARO



FACULTAD
DE INGENIERÍA



Fechas: 27 de agosto a 1 de septiembre 2026
Programas a utilizar: Zbrush y Pure Ref

Objetivo particular: Desarrollar el *blocking* inicial del cuerpo y el rostro del personaje mediante formas básicas, aplicando principios fundamentales de anatomía y proporción para asegurar una base estructural sólida.

Contenido:

- Anatomía básica y proporciones generales del cuerpo
- Uso de primitivas, SubTools y pinceles básicos para construcción
- Integración del rostro al cuerpo y lectura de la silueta
- Ajuste de proporciones según el concepto elegido
- Retroalimentación grupal y correcciones guiadas

Actividad de evaluación:

Blocking de cuerpo y rostro

El alumnado deberá presentar la forma general del personaje utilizando volúmenes primarios y secundarios que respeten la referencia visual y el concepto asignado.

Bibliografía básica y complementaria:

- Anatomy for Sculptors: <https://www.artstation.com/anatomy4sculptors>

Módulo 3: Refinamiento Inicial del Modelo, Detallado del Cuerpo y Rostro

Duración: 15 horas

Fechas: 3 a 17 de septiembre 2026

Programas a utilizar: Zbrush y Pure Ref

Objetivo particular: Refinar las formas generales del modelo para consolidar volúmenes, ritmo, proporción y silueta, preparando la base antes de entrar en niveles de detalle más avanzados. Agregar detalles anatómicos clave al modelo, incorporando musculatura, microformas y elementos secundarios como manos, pies y cuello, así como el refinamiento de las facciones del rostro (párpados, labios, nariz, orejas y líneas de expresión).

Contenido:

- Uso de PolyGroups para organización del modelo
- Limpieza y preparación de la geometría
- Ajustes de volumen, ritmo y lectura de forma
- Correcciones iniciales de la pose base
- Modelado de ojos funcionales de acuerdo a estándares de la industria
- Anatomía del cuerpo: identificación y modelado de la musculatura principal
- Anatomía secundaria: manos, pies, cuello y conexiones anatómicas



Centro de Educación Continua, Facultad de Ingeniería

4to. Piso Parque Biotecnológico (Av. Hgo. y 5 de Feb.)

Teléfono 1921200 ext. 6021 y 6075, Correo: educonfi@uaq.mx



- Detallado del rostro: ojos, párpados, labios, nariz y orejas
- Uso de alphas y pinceles personalizados para mejorar la definición
- Trabajo de microformas y lectura avanzada de silueta y planos

Actividad de evaluación:

Modelo del cuerpo unido en una sola pieza:

El estudiante deberá presentar el personaje con detalles anatómicos definidos en cuerpo y rostro, junto con el modelado correcto de ojos listos para integrarse al personaje, manteniendo coherencia estilística según el concepto elegido.

Bibliografía básica y complementaria:

- Anatomy for Sculptors: <https://www.artstation.com/anatomy4sculptors>
- ZBrush: PolyGroups & Mesh Management – Official Docs: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/#html/ZBrush-Polygroups.html>
- Anatomy of the Face — Anatomy for Sculptors <https://anatomy4sculptors.com/collections/books/products/anatomy-of-the-face>

Módulo 4: Retopología para Producción

Duración: 12 horas

Fechas: 21 a 28 de septiembre 2026

Programas a utilizar: Autodesk Maya 2024 y Pure Ref

Objetivo particular: Generar una topología limpia, eficiente y apta para producción del cuerpo y el rostro del personaje utilizando Autodesk Maya, implementando loops adecuados para animación.

Contenido:

- Herramientas de Quad Draw en Maya
- Introducción a la retopología manual
- Retopología del rostro
- Loops para animación facial (boca, ojos, cejas, mandíbula)
- Retopología general del cuerpo
- Loops principales del cuerpo y zonas críticas de deformación
- Retopología de manos y pies
- Topología para deformación y rigging
- Modelado de ojos para personajes 3D
- Retroalimentación individual

Actividad de evaluación:

Topología del cuerpo terminada y ojos modelados





El alumno deberá entregar una malla limpia, funcional y con loops adecuados para animación.

Bibliografía básica y complementaria:

- <https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2023/ENU/?guid=GUID-03933C1F-1BA7-4E7E-AAB5-31FB0E6A77B2>
- Vaughan, W. (2018). Topology Workbook: Volume 1. Hickory Nut Publishing

Módulo 5: Modelado de Ropa y Accesorios

Duración: 15 horas

Fechas: 29 de septiembre a 8 de octubre 2026

Programas a utilizar: Zbrush, Maya y Pure Ref

Objetivo particular: Crear prendas y accesorios que complementen visual y estilísticamente al personaje, utilizando el cuerpo como base para lograr volúmenes coherentes, limpios y adecuados para producción realizando retopología de las piezas que sean necesarias.

Contenido:

- Modelado de vestimenta utilizando el cuerpo como guía anatómica
- Modelado de accesorios (cinturones, armas, props, elementos decorativos)
- Uso eficiente de SubTools para organización y control del modelo
- Consideraciones técnicas y retopología básica de piezas si fuera necesario (correcciones, grosor, bordes, separación de piezas)

Actividad de evaluación:

Modelo con ropa y accesorios terminados

El estudiante deberá presentar un set básico de prendas y accesorios integrados correctamente al personaje, respetando proporción, coherencia estilística y estructura técnica.

Bibliografía básica y complementaria:

- <https://help.maxon.net/zbr/en-us/#html/zbrush-online-help.html?TocPath=1>

Módulo 6: UVs

Duración: 12 horas

Fechas: 12 a 19 de octubre 2026

Programas a utilizar: Maya, Zbrush y Pure Ref





Objetivo particular: Desarrollar un sistema de UVs eficiente, ordenado y adecuado para texturizado basado en UDIMs, garantizando un flujo de trabajo limpio entre Maya, ZBrush y Substance Painter.

Contenido:

- Principios fundamentales de mapeo UV
- Layout y organización del modelo mediante UDIMs
- Herramientas de Maya para corte, costura y relajación
- Optimización, chequeo y resolución de problemas en UVs
- Exportación / importación de UVs entre Maya y ZBrush

Actividad de evaluación:

UVs terminados

El estudiante deberá entregar un sistema de UVs limpio, ordenado por UDIMs y optimizado para texturizado y proyección de detalles.

Bibliografía básica y complementaria:

- <https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2024/ENU/?guid=GUID-F0BE387D-5D1E-4505-AC85-F78193A48900>

Módulo 7: Alto Detalle de Personaje

Duración: 9 horas

Fechas: 20 a 26 de octubre

Programas a utilizar: Autodesk Maya y Zbrush

Objetivo particular: Terminar de detallar y definir al personaje y sus accesorios haciendo uso de capas y morph target. Generando alto detalle que ayudará en el proceso de texturas y render.

Contenido:

- Presentación de Morph Target y uso de pincel Morph
- Presentación del trabajo por capas
- Trabajo con Alphas y brochas de inserción
- Colocación de detalle en telas (lino, tejido, cuero) haciendo uso de surface noise
- Baking de mapas de alto detalle y preparación de modelo para exportar a substance painter.

Actividad de evaluación:

Alto Detalle Finalizado

El estudiante deberá entregar varias capturas de pantalla con el detallado que se le haya aplicado a su personaje (cuerpo y assets).





Bibliografía básica y complementaria:

- <https://help.maxon.net/zbr/en-us/#html/zbrush-online-help.html?TocPath=1>

Módulo 8: Fundamentos de Substance Painter, Creación de Mapas, Bake y Texturizado del Personaje

Duración: 15 horas

Fechas: 27 de octubre a 9 de noviembre 2026

Programas a utilizar: Adobe Substance 3D Painter, Autodesk Maya, Photoshop

Objetivo particular: Familiarizar al estudiante con la interfaz y flujo de trabajo de Adobe Substance 3D Painter, generando mapas de *bake* a partir del modelo final y aplicando materiales PBR personalizados para texturizar el personaje.

Contenido:

- Navegación e interfaz de Substance Painter
- Importación de modelos y configuración del proyecto
- Asignación básica de materiales
- Revisión y fundamentos del shader PBR
- Preparación del modelo desde Maya (nomenclatura, separación, UVs)
- Asignación de materiales para separación de capas (Material IDs)
- Generación del ID Map
- Bake de mapas esenciales: normal, ambient occlusion, curvature, thickness
- Organización de capas y materiales
- Creación de texturas: piel, tela, metal y otros materiales
- Exportación de texturas según flujo de trabajo

Actividad de evaluación:

Texturas terminadas + Render dentro de Substance Painter

El estudiante deberá entregar un set completo de texturas listas para uso en render o integración posterior.

Bibliografía básica y complementaria:

- <https://helpx.adobe.com/substance-3d-painter/interface/settings/shortcuts.html>

Módulo 09: Look Development con Arnold

Duración: 6 horas

Fechas: 10 a 12 de noviembre 2026

Programas a utilizar: Autodesk Maya y Arnold Render





Objetivo particular: Integrar los mapas y texturas generados en Substance Painter dentro de Maya utilizando shaders de Arnold, configurando materiales, luces y parámetros básicos de render para obtener el look final del personaje.

Contenido:

- Conexión de mapas en Hypershade (diffuse/albedo, roughness, metalness, normal, displacement)
- Creación de material procedural para los ojos
- Configuración de luces base para presentación del personaje
- Pruebas de render y ajustes iniciales (sampling, color management, exposición)

Actividad de evaluación:

Render sencillo con conexión correcta de texturas

El estudiante deberá presentar un render limpio donde se evidencie la correcta integración de materiales, mapas y luces.

Bibliografía básica y complementaria:

- https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2024/ENU/?guid=arnold_for_maya_am_Arnold_for_Maya_User_Guide_html

Módulo 10: Grooming con XGen

Duración: 18 horas

Fechas: 17 a 30 de noviembre 2026

Programas a utilizar: Autodesk Maya, Xgen y Arnold Render

Objetivo particular: Crear peinados, vello facial o corporal utilizando XGen, aplicando técnicas de generación, control y modificación de guías, así como configuración de materiales para presentar el cabello de forma adecuada en Arnold.

Contenido:

- Introducción al sistema de grooming con **XGen (Descriptive)**
- Preparación de la escena para grooming
- Preparación de la geometría base (UVs, escalas, limpieza y organización)
- Generación y edición de guías principales
- Modificación de atributos esenciales (clumping, noise, cut, density)
- Uso de modificadores y expresiones para control avanzado
- Creación de múltiples **descripciones** para distintas zonas del cabello
- Configuración del **material de cabello en Arnold**
- Exportación y ajustes finales para render

Actividad de evaluación:

Cabello terminado

El estudiante deberá entregar un sistema de grooming funcional y estéticamente coherente con el personaje, listo para render en Arnold.





Bibliografía básica y complementaria:

- <https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2024/ENU/?guid=GUID-C0470142-600B-4615-8110-EC779934DF5F>

Módulo 11: Render Final, Demostración y Cierre

Duración: 6 horas

Fechas: 1 a 3 de diciembre 2026

Programas a utilizar: Autodesk Maya y Arnold Render

Objetivo particular: Configurar una escena final con iluminación, cámara y ajustes de render en Arnold para generar imágenes de presentación del personaje, incluyendo turntable opcional.

Contenido:

- Configuración de Render Settings y AOVs esenciales
- Composición del encuadre y colocación de cámara
- Iluminación estilo estudio para personajes
- Exportación de imágenes finales y turntable
- Presentación y análisis de renders finales
- Crítica constructiva grupal
- Cierre del diplomado

Actividad de evaluación:

Render Final (*turn table opcional*)

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

El diplomado se imparte en modalidad presencial con enfoque **demostrativo-práctico**. Durante cada sesión, la instructora guía paso a paso los procesos técnicos mediante **demostraciones en vivo**, proyectando su pantalla y explicando en tiempo real cada etapa del flujo de trabajo profesional en herramientas como **ZBrush, Autodesk Maya, Adobe Substance 3D Painter y Arnold**.

Los estudiantes trabajan simultáneamente en sus equipos personales (o en los equipos de la facultad, cuando estén disponibles), aplicando de inmediato los procedimientos mostrados. Se promueve el **aprendizaje activo**, la exploración guiada y la construcción progresiva del proyecto final.

La metodología incluye:

- **Demostración técnica en tiempo real** (screen casting)
- **Práctica individual supervisada**





- **Revisión constante de avances**
- **Retroalimentación individual y grupal**
- **Análisis de casos de estudio**
- Uso de **documentación oficial**, referencias visuales y ejercicios guiados
- Apoyo en plataformas profesionales como **ArtStation** para análisis estilístico y de calidad
- Fomento de la **crítica constructiva** para mejorar forma, detalle y acabado

Las sesiones están diseñadas para que el estudiante desarrolle habilidades **tanto técnicas como creativas**, con acompañamiento cercano, resolución de dudas en tiempo real y revisión continua del proceso de cada proyecto.

Que incluye:

- Constancia o diploma al finalizar el diplomado.
- Carta de acreditación de diplomado para quienes lo cursen y acrediten como opción de titulación, conforme a los lineamientos de la Facultad de Ingeniería.

Evaluación:

La instructora definirá los instrumentos de evaluación necesarios según el módulo, pudiendo incluir:

- entregas prácticas,
- revisiones de proceso,
- productos terminados,
- ejercicios guiados,
- presentaciones o demostraciones.

La instructora establecerá las **fechas de entrega** correspondientes.

Posterior a dichas fechas no habrá posibilidad de entregar trabajos, respetando los lineamientos del programa.

Requisitos de permanencia:

- 80% de asistencia
- Entrega de tareas y/o actividades señaladas durante las sesiones
- Pagos puntuales, no hay prorrogas de pago

Requisitos para la entrega del Diploma:

- Por opción de titulación: Calificación promedio mínima de 8.0 (ocho) y 100% de asistencias





UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE QUERÉTARO



FACULTAD
DE INGENIERÍA



- Por actualización y participación: 80% de asistencias, en caso contrario se otorga constancia

La lista de asistencia se encontrará en la recepción de educación continua, es necesario que los participantes registren con su firma entrada y salida, se tienen 15 minutos de tolerancia, posterior a ello se considera retardo, 3 retardos son una falta, 4 faltas consecutivas serán motivo de baja. Todo lo relacionado con las asistencias es competencia de Educación Continua FI.

Informes e inscripciones: educonfi@uaq.mx Tel. 4421921200 ext. 6021

1.- Realiza el formato de inscripción: <https://forms.gle/iB1hmRFZXPfPotNv8>

2.- Una vez completado el cupo mínimo, recibirás por correo el primer recibo de pago

El pago se puede realizar en caja de la UAQ (a un costado de Rectoría) en ventanilla o practicaja de los bancos indicados en el recibo, así como transferencia interbancaria, beneficiario: Universidad Autónoma de Querétaro; Banco del Bajío; Clabe: 030 680 900 015 890 847; en el concepto se debe poner la Referencia 1 indicada en el recibo de pago. En Educación Continua FI **NO** se recibe pago en efectivo. **NO HAY PRÓRROGAS DE PAGO.**

3.- Una vez realizado el pago envía foto o escaneado del comprobante de pago al correo educonfi@uaq.mx

4.- Recibirás un correo de confirmación con los datos de las sesiones.

Coordinadora: Mtra. Adriana Orta Guillén/ adriana.orta@uaq.edu.mx tel. (442 192 12 00 ext. 6034)

Resumen Curricular de los instructores

Jocelyn Reyes Escudero

Egresada de la carrera de **Ingeniería en Animación y Efectos Visuales** por la Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui (UPSRJ). Se desempeña profesionalmente en el área de **modelado 3D** desde 2022, colaborando como artista independiente en proyectos de escultura digital, modelado de personajes, texturizado y simulación de cabello y ropa.

Cuenta con experiencia docente en instituciones como **Instituto Dicormo, Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui** y actualmente en la **Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)**, donde imparte asignaturas como:

- Modelado I
- Modelado de Personajes
- Grooming de Cabello 3D



Centro de Educación Continua, Facultad de Ingeniería

4to. Piso Parque Biotecnológico (Av. Hgo. y 5 de Feb.)

Teléfono 1921200 ext. 6021 y 6075, Correo: educonfi@uaq.mx



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE QUERÉTARO



FACULTAD
DE INGENIERÍA



- Fundamentos de Animación

Ha impartido cursos y talleres en áreas como **modelado poligonal, escultura digital, texturizado 3D, grooming con XGen y fundamentos de animación**, integrando un enfoque técnico-artístico alineado a los flujos de trabajo utilizados en producción.

Complementa su formación con cursos y especializaciones avanzadas, entre ellos:

- **Diplomado de Especialización en Modelado de Personajes para Producción**, impartido por el artista mexicano **Ric Pastor** (marzo–abril 2024).
- **Taller de Simulación de Ropa en Maya**, impartido por **Cruz Contreras** (Sony Pictures Animation, Spider-Verse) en SAE Institute.
- Capacitación continua en herramientas como ZBrush, Autodesk Maya, Adobe Substance 3D Painter, XGen y Arnold. impartido por el artista mexicano **Ric Pastor** a través de la plataforma **Rey3D**. (noviembre 2025-enero 2026).
- **Curso de Modelado de Personajes para Producción**.

DADA A CONOCER EL 21 DE AGOSTO DE 2026

ATENTAMENTE
“EDUCO EN LA VERDAD Y EN EL HONOR”

DR. JOSÉ GUADALUPE GÓMEZ SOTO
SECRETARIO ACADÉMICO



Centro de Educación Continua, Facultad de Ingeniería
4to. Piso Parque Biotecnológico (Av. Hgo. y 5 de Feb.)
Teléfono 1921200 ext. 6021 y 6075, Correo: educonfi@uaq.mx