

**uniat** UNIVERSITY OF ADVANCED TECHNOLOGIES™

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE). ESM14201968



# Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital



Las posibilidades digitales actuales hacen que la industria del Cine y la Animación en el mercado del entretenimiento sea una de las más prominentes y de mayor crecimiento económico mundial.

## ¿Por qué estudiar la Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital?

---

El arte digital en la actualidad es un actor protagónico tanto en la industria del cine, la televisión y las plataformas de servicios de streaming, como en muchos espacios de servicios, mercadeo y sectores productivos, tanto públicos como privados. Esto exige cada vez mayor calidad en las propuestas creativas de animación y posproducción con las que se presentan estos productos comunicativos a los usuarios.

Este programa de posgrado integra elementos fundamentales para poder producir y optimizar, con herramientas de vanguardia, los medios de comunicación audiovisual digital que actualmente se mueven en el mercado, de manera creativa y con un gran nivel de producción digital.

## Objetivo general

---

Desarrollar, formar y actualizar expertos creativos en la Animación 3D y procesos de Postproducción de cortometrajes para el estándar de la Industria del Cine y la Televisión, con fines artísticos, educativos, culturales y publicitarios.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Áreas de oportunidad

---

- Agencias de medios digitales.
- Industria cinematográfica.
- Agencias de diseño.
- Estudios de animación.
- Estudios de postproducción y efectos visuales.
- Televisoras.
- Agencias de publicidad.
- Creación de un estudio de efectos visuales propio.

## Perfil de ingreso

---

El aspirante a la **Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital** deberá ser egresado de cualquier licenciatura o ingeniería afines al arte digital, el diseño y/o desarrollo de proyectos de animación y audiovisuales en general, con título o cédula profesional acreditado o en proceso de acreditación.

- Conocimiento intermedio-avanzado de computación.
- Experiencia o manejo de ilustración, retoque de imagen y herramientas de diseño por computadora.
- Experiencia en proyectos audiovisuales.
- Disposición para el trabajo en equipo.
- Recomendable nivel medio o avanzado de inglés.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Perfil de egreso

---

### Conocimientos

- Dominio en tecnologías avanzadas de animación 3D, VFX y edición digital
- Conocimientos teóricos de los elementos utilizados en la realización de obras audiovisuales como lo son: el guión, la fotografía, la producción, la ambientación, la edición y la postproducción.
- Fundamentos teóricos de la animación digital en 3D.
- Del contexto actual de la industria cinematográfica y audiovisual para su futura integración en la misma.

## Habilidades

---

- Capaz de gestionar, desarrollar y coordinar proyectos digitales a pequeña, mediana y gran escala
- Investigación, metodologías y desarrollo de conocimiento
- Creación de obras audiovisuales digitales y de animación.
- Auto-gestión de proyectos comerciales.

## Actitudes

---

- Profesionalista con conocimientos y habilidades teóricas y prácticas que lo hacen competitivo a nivel nacional e internacional en el área de la animación y la postproducción.
- Trabajo en equipo.
- Deseo de crecimiento y superación personal.
- Espíritu de competencia leal y constructiva.
- Perseverancia y dedicación en la búsqueda del logro satisfactorio de metas, retos y proyectos.
- Sensibilidad al entorno social para mejorarlo.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Áreas de formación

---

- Procesos de producción y narrativa.
- Modelado 3D.
- Edición digital y composición.
- Manejo de proyectos.
- Técnicas de representación y manejo de cámaras.
- Efectos especiales.
- Iluminación y texturización.
- Postproducción de audio y video.
- Animación.

Este programa de posgrado prepara desde la teoría aplicada, en investigación activa, a un especialista con las competencias, conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores necesarios para manejar los procesos en la realización de proyectos de animación digital desde el arte digital, el diseño y desarrollo y/o postproducción. Considerando las fases de los proyectos desde la gestación hasta la distribución en inserción en la industria de influencia.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Primer semestre

### Modelado y escultura digital

**Objetivo general de la asignatura:** Conocer las herramientas digitales con base en un marco teórico-práctico, para generar geometrías tridimensionales complejas utilizadas en la emulación de entornos y personajes virtuales. El alumno conocerá la interfaz y el flujo de trabajo dentro de la Industria Digital, abordando áreas como el modelado inorgánico, modelado orgánico, así como detallado con herramientas de escultura digital.

**Software:** Autodesk® Maya®, Zbrush®.

### Edición de video y audio

**Objetivo general de la asignatura:** Comprender los conceptos generales de la imagen y el sonido, sus formatos y sus características. Para administrar los proyectos de video o audio desde un editor digital, aplicando efectos, transiciones y modificaciones en productos audiovisuales con fines culturales, informativos o de entretenimiento. El alumno conocerá los principios básicos de video: introducción al *software*, captura y edición de video, así como la edición de audio, corrección de color etc.

**Software:** Adobe® Premiere®, Adobe® Audition®.

### Narrativa audiovisual/metodología

**Objetivo general de la asignatura:** Comprender y aplicar de manera teórica y práctica los elementos para poder contar una historia a través de los diferentes formatos, soportes y tecnologías de la industria audiovisual. Reconociendo en ellos los recursos metodológicos con los que se integran proyectos e investigaciones en productos audiovisuales.

**Software:** Final Draft®.

### Teoría de la imagen

**Objetivo general de la asignatura:** Integrar elementos para interpretar y componer la imagen como medio y fin en el arte digital, a través de criterios estéticos, filosóficos y sociológicos que enfrentan la teoría de la imagen en la producción de proyectos audiovisuales y su postproducción con procesos de creación e investigación de productos audiovisuales.

**Software:** N/A.

# Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital



## Segundo semestre

### Preparación técnica de personajes

**Objetivo general de la asignatura:**

Desarrollar herramientas de rig para construir sistemas de cuerpos complejos, describir su esqueleto y comportamientos especiales asociados en la animación de personajes. El alumno conocerá qué hace un rigger en animación, creación y edición de los huesos, creación del esqueleto de animación, IK/FK switch con auto-snap, etc.

**Software:** Autodesk® Maya®.

### Efectos especiales I

**Objetivo general de la asignatura:**

Ampliar los recursos técnicos utilizados en composición de video para la integración de elementos gráficos estáticos y animados que aporten un impacto visual a secuencias de acción en vivo o ilustradas. El alumno conocerá el manejo de las pre-composiciones animadas, puppet, lumas y mattes, chroma key, espacios 3d, trapcode, etc.

**Software:** Adobe® After Effects®.

### Procesos de producción/ anteproyecto

**Objetivo general de la asignatura:**

Conocer y aplicar elementos y técnicas propias de foros de Televisión, Cine y Locación, haciendo uso del lenguaje fílmico. Expresar un concepto visual artístico a través de la cámara, las luces y escenario, acorde a las necesidades específicas de producción. El alumno conocerá el manejo de cámaras de video, roles de producción, iluminación exterior, iluminación interior, montaje y producción de proyecto.

**Software:** N/A.

### Tendencias de producción audiovisual

**Objetivo general de la asignatura:**

Visualizar y reconocer las tendencias y tipos de producciones audiovisuales en tecnológicas y digitales, artísticas y culturales, de consumo y comercialización que están impactando tanto a la comunidad artística digital como a los diferentes contextos económicos, culturales y sociales alrededor de nuestro país y de las comunidades globales.

**Software:** N/A.

# Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital



## Tercer semestre

### Animación 3D

**Objetivo general de la asignatura:** Comprender y ejecutar los principios básicos de la animación que implican las etapas de tiempo y espacio, mecánica de movimientos y actuación para el desarrollo de producciones animadas, usando métodos tradicionales y digitales. El alumno conocerá la introducción a la Animación, Dope Sheet, X Sheet y Graph Editor, Animación de personajes, etc.

**Software:** Autodesk® Maya®

### Efectos especiales II

**Objetivo general de la asignatura:** Analizar y entender el uso de materiales, composición fotográfica e iluminación en un ambiente virtual, imitando texturas y apariencias observadas en ambientes reales. Integrar aplicaciones tridimensionales y fotorrealistas con ayuda de diversas técnicas de efectos especiales para desarrollar proyectos audiovisuales con calidad.

**Software:** Autodesk® Maya®, The Foundry® Nuke®.

### Manejo de proyectos I/producción realización

**Objetivo general de la asignatura:** Planificar, ejecutar y gestionar proyectos digitales de distintos alcances. Desarrollar una carpeta de producción, desde la edición del guión, la administración del presupuesto, la planeación de la producción, y la toma de decisiones a contemplar para elaborar e implementar en la realización de dicho proyecto.

**Software:**

### Administración de proyectos

**Objetivo general de la asignatura:** Integrar estrategias de administración para facilitar los procesos de dirección, planificación, gestión, logística y evaluación requeridos en proyectos digitales de distintos alcances. La administración del presupuesto, la planeación de la producción, y la toma de decisiones para optimizar los recursos y el tiempo contemplados para dicho proyecto, desde sus fases de preproducción, producción, postproducción y distribución.

**Software:** N/A.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Cuarto semestre

### Animación y partículas 3D

**Objetivo general de la asignatura:**

Aprender a usar herramientas que emulan estados físicos de la materia para representar virtualmente fenómenos naturales y ficticios. El alumno abordará los temas de creación de partículas, partículas independientes, océanos y efectos especiales, olas y marea alta, bolas de fuego, objetos rotos y destrucción de objetos, etc.

**Software:** Autodesk® Maya®, The Foundry® Nuke®.

### Efectos especiales III

**Objetivo general de la asignatura:**

Desarrollar técnicas avanzadas en programas de composición digital para postproducir un cortometraje y conocer el flujo de trabajo necesario para presentar públicamente de manera óptima un proyecto audiovisual en cualquier formato. El alumno seguirá con el proceso de su cortometraje en curso con el apoyo de su equipo, así como la ayuda de sus maestros, para lograr una entrega visualmente correcta y adecuada.

**Software:** Autodesk® Maya®.

### Manejo de proyectos II/post producción y distribución

**Objetivo general de la asignatura:**

Aplicar conceptos teóricos y prácticos de metodología de la investigación para documentar, sustentar y desarrollar la elaboración de un proyecto audiovisual y su justificación para la titulación del alumno integrado en la producción y realización del proyecto, perfilando el término del procesos de investigación activa- creación, hasta los estadios de distribución.

**Software:** N/A.

### Distribución y divulgación de proyectos

**Objetivo general de la asignatura:**

Reconocer la pertinencia de la divulgación de procesos creativos, investigación activa y diferentes canales para proyectos audiovisuales de diferentes alcances. Aplicar conceptos teóricos y prácticos de metodología de la investigación para documentar, sustentar y desarrollar la elaboración de un proyecto audiovisual y su justificación para la titulación del alumno, integrado en la producción y realización del proyecto. Perfilando el término de proceso de investigación activa-creación, hasta los estadios de distribución.

Maestría en

# Animación 3D y Postproducción Digital



## Proceso de inscripción

1. Presentar el examen de admisión.
2. Realizar el pago de la Inscripción.
3. Entregar la documentación requerida.

### Examen de admisión

Consiste en realizar el examen de diagnóstico en modalidad presencial o en línea.

### Costos

- Examen de admisión: \$1,500 M.N.
- Costo semestral: \$81,000.00 M.N.\*
- Dividido en:
  - Inscripción semestral: \$13,500.00 M.N.
  - 5 Colegiaturas de: \$13,500.00 M.N. cada una.

*\*10% de descuento en colegiaturas por pago anticipado de semestre completo.*

### Documentos

- Acta de nacimiento con QR.
- CURP con QR.
- Título con QR o copia del título original.
- Cédula profesional con QR o copia de cédula profesional tipo credencial.
- Certificado total de estudios con QR u original en físico.
- INE (PDF frente y vuelta)

**Indispensable:** entregar documentos en original.

*En caso de que el título no cuente con código QR, será necesario solicitar a la universidad de procedencia una carta de validación.*

### Formas de pago

Los pagos pueden realizarse por alguna de las siguientes formas:

- Tarjeta de crédito o débito en nuestras instalaciones.
- Tarjeta de crédito o débito en línea.
- Pago referenciado en Bancomer.

*Por motivos de seguridad no manejamos pagos en efectivo en nuestras instalaciones.*

**Mayores informes en nuestras oficinas administrativas.**

# Maestría en Animación 3D y Postproducción Digital



## Conoce más sobre las otras maestrías



### Maestría en Ciberseguridad

Ante la creciente amenaza de sistemas inseguros, surge la necesidad por individuos preparados que logren hacerle frente a estos posibles ataques. La manera más eficiente para combatir estas amenazas, es aprender a pensar y a actuar como aquellos que las crearon: los delincuentes cibernéticos.



### Maestría en Diseño y Desarrollo Integral de Videojuegos

Las Industrias de los Videojuegos y Medios Interactivos requieren que el desarrollo de contenido artístico sea de alta calidad, cumpliendo con los estándares de optimización.



### Maestría en Visualización Arquitectónica

La Tecnología actual nos ofrece la posibilidad de visitar lugares que se encuentran en fase de planeación o desarrollo antes de tener un producto Arquitectónico terminado, mediante recorridos interactivos o imágenes estáticas generadas por computadora con calidad fotorrealista.

## Calendario 2024 B

**Inicio de ciclo:** 2 de septiembre de 2024.

**Duración:** 4 semestres.

**Horario:** Lunes a viernes de 20:00 a 22:00 horas, horario del centro de México.

## Calendario 2025 A

**Inicio de ciclo:** 3 de marzo de 2025.

**Duración:** 4 semestres.

**Horario:** Lunes a viernes de 20:00 a 22:00 horas, horario del centro de México.

*\*El horario puede variar dependiendo de la carga académica.*

### UNIAT · Global

[informes.global@uniat.edu.mx](mailto:informes.global@uniat.edu.mx)

WhatsApp: 331 318 6082

Teléfono (33) 3122 7458 Ext. 503

### UNIAT · Guadalajara

[informes@uniat.edu.mx](mailto:informes@uniat.edu.mx)

WhatsApp: 333 448 8386

Teléfono: (33) 3122 7458

Chimalhuacán #20

Col. Ciudad del Sol, Zapopan, Jalisco, México

### UNIAT · San Luis Potosí

[informes.slp@uniat.edu.mx](mailto:informes.slp@uniat.edu.mx)

WhatsApp: 444 202 3341

Teléfonos: (444) 833 0810 | 0820 | 0830

Av. Dr. Manuel Nava Martínez #200 3A

Col. Lomas los Filtros, 2a Secc. S.L.P., México

### UNIAT · Tijuana

[informes.tijuana@uniat.edu.mx](mailto:informes.tijuana@uniat.edu.mx)

WhatsApp: 664 760 4700

Teléfono: (664) 567 0394

Boulevard Díaz Ordaz #12415 M1-3 y M1-4

Fracc. El Paraíso, Tijuana, B.C., México

 800  
800 3369

[uniat.edu.mx](http://uniat.edu.mx)

 AUTODESK

 ZBRUSH  
BY MAXON

 NVIDIA

 Unity®

 UNREAL  
ENGINE

Google Workspace

 SOLIDWORKS