



## ***Postgrado en Motion Graphics***

**+ Información Gratis**

**Titulación acreditada por la Comisión Internacional de Formación de la UNESCO**

# Postgrado en Motion Graphics

**Duración:** 420 horas

**Precio:** 360 € \*

**Modalidad:** A distancia

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## Descripción

La gráfica animada, a través de las técnicas de Motion Graphics, pasa uno de los momentos más relevantes en los entornos profesionales de la producción audiovisual. Cualquier spot, videoclip o videoocreación, cabecera, cortinilla, bumper está tratado con las herramientas de creación gráfica y audiovisual que se imparten en este curso



## *A quién va dirigido*

El presente curso está dirigido a profesionales del montaje y la edición de vídeo, graduados y profesionales del diseño gráfico y la comunicación visual que deseen ampliar su formación hacia este campo, e incluso personas pertenecientes a otras disciplinas que deseen dar un giro a su actividad sumergiéndose de lleno en este sector tan específico

## *Objetivos*

- Obtener las bases y los fundamentos del lenguaje audiovisual así como aprender a interpretar sus códigos.
- Generar una identidad propia en el ejercicio de la creación y una experiencia de proyecto basada en las premisas operativas propias del diseño audiovisual y, concretamente, en el terreno de la gráfica animada.

## *Para que te prepara*

Este curso dotará al alumno de las herramientas necesarias para que pueda desarrollarse profesionalmente en las áreas Motion Graphics y efectos visuales utilizando herramientas de última generación.

## *Salidas laborales*

Cine, televisión, agencias de publicidad, agencias de comunicación, empresas de Motion Graphics, productoras audiovisuales, proyectos freelance como autónomo en encargos profesionales de distintos ámbitos.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

## Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe After Effects CS5'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe After Effects CS5'
- Manual teórico 'Cinema 4D'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 1'
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 2'





## Profesorado y servicio de tutorías

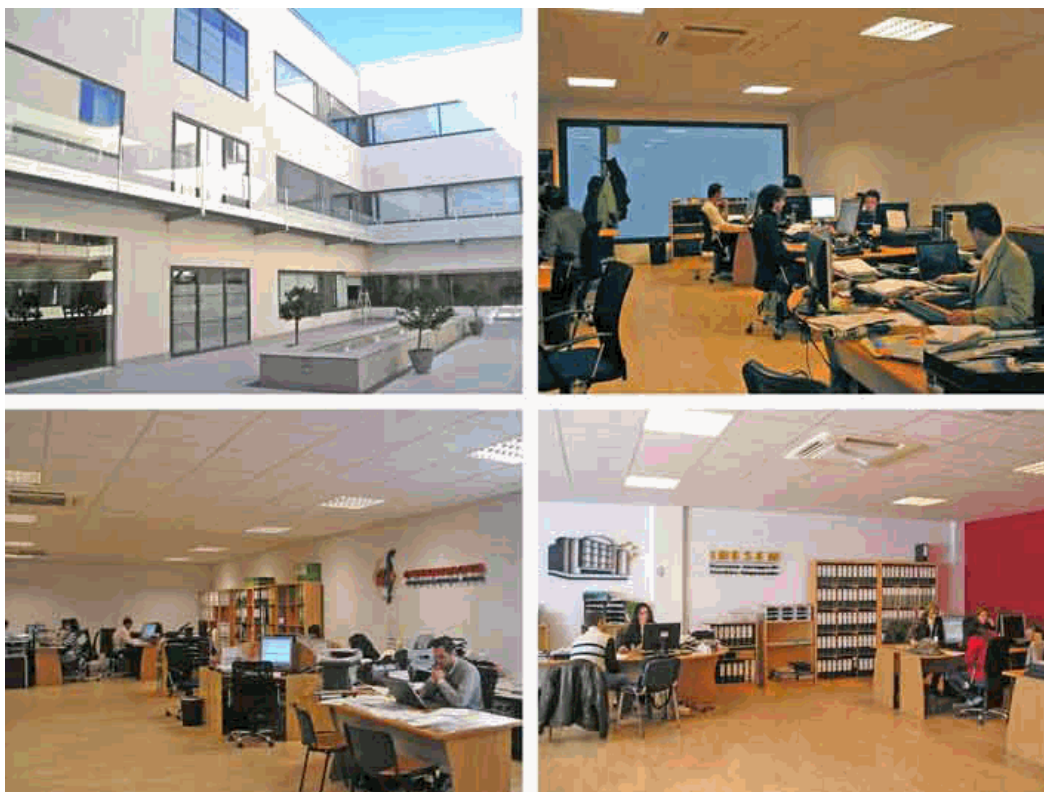
Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.



## **Programa formativo**

### **PARTE 1. AFTER EFFECTS CS5**

#### **TEMA 1. INTRODUCCIÓN**

Introducción al vídeo digital  
Planificación del trabajo  
After Effects y otras aplicaciones de Adobe  
Conceptos básicos de la postproducción

#### **TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO**

Interface de After Effects  
Paneles  
Activar una herramienta  
Busqueda y zoom  
Deshacer cambios y preferencias

#### **TEMA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES**

Crear un proyecto  
Tipos de proyectos  
Unidades de tiempo  
Composiciones  
Línea de tiempo

#### **TEMA 4. IMPORTAR ARCHIVOS**

Formatos compatibles  
Importar archivos  
Organizar material de archivo  
Marcadores de posición y proxies  
Canal alfa  
Velocidad de fotogramas  
Pixel y fotogramas

#### **TEMA 5. CAPAS**

Crear capas  
Precomposición y anidamiento  
Capas sólidas  
Capas de ajuste  
Seleccionar y organizar capas  
Administrar capas  
Propiedades de capas  
Estilos y fusión de capas

#### **TEMA 6. ANIMACIONES**

Animaciones  
Crear fotogramas claves  
Editar fotogramas claves  
Interpolaciones  
Trazados de movimientos  
Herramienta de posición libre I  
Herramienta de posición libre II

#### **TEMA 7. TEXTO**

Capas de texto

Editar texto  
Formato de párrafo  
Ajustes preestablecidos de animación de texto  
Animación de texto con animadores  
Animar texto en un trazado

#### **TEMA 8. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA**

Pincel  
Tampón de clonar y borrador  
Animar un trazado  
Capas de forma  
Máscaras  
Animar máscaras

#### **TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS**

Canales alfa y mates  
Incrustación  
Ajustes  
Efectos  
Eliminar o deshabilitar efectos y ajustes

#### **TEMA 10. 3D**

Imágenes 3D y capas  
Desplazar y girar una capa 3D  
Cámaras  
Capas de luz  
Animaciones 3D

#### **TEMA 11. PLUGINS, EXPRESIONES, VIDEO Y AUDIO**

Plugins  
Panel de Audio  
Previsualización I  
Previsualización II  
Vistas

#### **TEMA 12. EXPORTACIÓN**

Principios básicos  
Formatos de salida  
Panel Cola de procesamiento  
Ajustes del módulo de salida  
Exportación para Flash Professional y Flash Player  
Exportar imágenes

### **PARTE 2. CINEMA 4D BROADCAST**

## **MODULO I. MODELADO**

#### **TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D**

Introducción  
Elementos de la interfaz

#### **TEMA 2. ESCENAS**

Trabajar con escenas  
Importar y Exportar  
Manipulación de visores  
Vistas  
Explorar escenas  
Niveles de representación

### **TEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D**

Creación de primitivas  
Propiedades de primitivas

### **TEMA 4. TRANSFORMACIONES**

Seleccionar y ocultar objetos  
Mover, Rotar y Escalar  
Grupos y Protección  
Conectar objetos  
Hacer editable

### **TEMA 5. SPLINES**

Splines primitivas  
Propiedades de las splines  
Splines a mano alzada  
Edición de Splines  
NURBS

### **TEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D**

Copiar objetos  
Duplicar objetos  
Matriz

Alinear objetos

### **TEMA 7. CAPAS**

Creación y eliminación  
Incluir objetos  
Gestor de capas

### **TEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D**

Aplicación de deformadores  
Deformadores I  
Deformadores II

## **MODULO II. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS**

### **TEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D**

Materiales predefinidos  
Editar materiales  
Creación de materiales

### **TEMA 10. ILUMINACIÓN**

Tipos de luces  
Parámetros de luces

### **TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA**

Cámaras  
Elementos de escena

## **MODULO III. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO**

### **TEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D**

Paleta de tiempo  
Animaciones automáticas  
Animaciones manuales  
Editar animaciones  
Alinear trayectorias a formas Splines

### **TEMA 13. PARTÍCULAS**

Emisor de partículas  
Deformadores de partículas

**+ Información Gratis**

## TEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

Renderizar escenas

Renderizar animaciones

## TEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOS

Supuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4D

Supuesto Práctico 2. Escenas

Supuesto Práctico 3. Primitivas

Supuesto Práctico 4. Transformaciones

Supuesto Práctico 5. Splines

Supuesto Práctico 6. Copiar y Alinear

Supuesto Práctico 7. Capas

Supuesto Práctico 8. Deformadores

Supuesto Práctico 9. Materiales

Supuesto Práctico 10. Iluminación

Supuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escena

Supuesto Práctico 12. Animación

Supuesto Práctico 13. Partículas

Supuesto Práctico 14. Renderizado