



MÁSTER ONLINE EN MOTION GRAPHICS_

Duración: 100 sesiones aprox. (300 horas lectivas)

trazos_online

MÁSTER ONLINE EN MOTION GRAPHICS_

Bumpers, animaciones para eventos, títulos de crédito, video-clips... El motion design se ha colado en todos los soportes visuales imaginables, desde la televisión a las pantallas de un partido de la NBA. Aprende cómo explotar recursos gráficos para crear poderosas e inolvidables secuencias en movimiento.

El programa de nuestro Máster en Motion Graphics ha sido específicamente diseñado para enseñarte a controlar las herramientas de After Effects, indispensables a la hora de sacar el mayor partido a la animación, la composición y el acabado final. Descubre todo lo que puedes llegar a hacer conociendo en profundidad el modelado, texturizado y las partículas manipuladas con Cinema 4D.

Esta modalidad está especialmente orientada a alumnos y profesionales que deseen iniciarse en Motion Graphics, así como a aquellos interesados en ampliar y consolidar sus conocimientos en el campo de la creatividad digital, procedentes de carreras y/o módulos de Comunicación, Bellas Artes, Diseño, Marketing y Publicidad.

En este curso utilizarás los softwares: Photoshop, After Effects, Maxon Cinema 4D...



AUTHORIZED Training Center

Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos Adobe Authorized Training Center (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.

MAXON

TRAINING PROVIDER

Con este nuevo certificado, Trazos refuerza su presencia dentro de la industria digital, estrechando los lazos entre fabricantes, empresas y escuelas. Maxon se une así a la nómina de firmas que ya colaboran con Trazos.



MOTION GRAPHICS_

Presente y futuro del diseño, en este módulo aprenderás a explotar todas las posibilidades del Motion Graphics: títulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios, modelado, texturizado y animación de gráficos 3D... Todo ello planificado en un programa pensado para ayudarte a alcanzar la maestría en una de las áreas más demandadas del panorama digital actual.

01/ Proceso creativo

- La idea.
- Referencias. Tendencias estéticas. Briefing.
- Diseño. Stills. Concepts.
- Storyboard.
- Animatic.
- Timming.

02/ Introducción a After Effects

- Metodología de trabajo.
- El proyecto y sus elementos.
- Creación de composiciones.
- Importando archivos.
- Espacio de trabajo.
- Capas.
- Transparencias.
- Transformaciones.
- Controles de reproducción.
- Anidamiento de composiciones. Pre-composiciones.
- Pre-render.

03/ Animación en After Effects

- Técnicas de animación.
- Configuración y conceptos básicos de animación.
- Keyframes.
- Uso y configuración del desenfoque de movimiento.
- Animación de tiempo: fusión de fotogramas.
- Herramientas de animación: Motion Sketch, The Smother y Wiggler.
- Introducción a la animación con expresiones.
- Animación, creación y efectos de texto
- Creación y animación de máscaras.
- Capas y efectos de forma.
- Herramienta pintar.
- Clonación animada.
- Trabajo en 3D y espacio tridimensional 2.5D.
- Capas 3D.
- La cámara en el espacio tridimensional.
- Creación y configuración de luces.
- Modos de visualización del espacio 3D.
- Introducción a Cineware Cinema 4D Lite.

04/ Composición en After Effects

- Uso de trackers.
- Imagineer System Mocha.
- Rotoscopia.
- Chroma key y Keylight.

05/ Acabados y compatibilidades en After Effects

- Corrección de color.
- Efectos y presets.
- Exportar.
- Formatos de salida.
- Compatibilidad con software de Adobe Dynamic Link.

06/ Edición de Audio y Video con Adobe Premiere & Audition

- Introducción a Premiere Pro CC
- Edición de Vídeo15
- Edición de Audio
- Efectos de Audio & Video
- Introducción a Audition
- Edición de Audio
- Efectos

07/ Composición y Edición en After Effects

- Composición multicapa.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D.
- Retoque final de color y render.
- Edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.
- Codificación y salida final.

01/ Introducción a Cinema 4D

- Interfaz.
- Flujos de trabajo.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Capas.
- Operaciones básicas sobre objetos.

02/ Modelado básico en Cinema 4D

- Introducción a los splines.
- Introducción a los objetos nurb.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

03/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D

- Materiales.
- Propiedades y gestión de los materiales.
- Texturas.

04/ Animación en Cinema 4D

- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

05/ Mograph en Cinema 4D

- Tipos de objeto Mograph.
- Objeto Cloner, Matrix, trazador, textos.
- Selecciones Mograph.
- Control de objetos Mograph.
- Trabajo con Effectors.

06/ Dinámicas y Partículas en Cinema 4D

- Dinámicas (configuración de cuerpos sólidos, blandos y objetos complejos).
- Simulación de partículas.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de simulaciones hair.

07/ Xpresso en Cinema 4D

- Uso del editor de nodos.
- Generación de controles de usuario.
- Uso de sonido para controlar animaciones.

08/ Iluminación y Render en Cinema 4D

- Herramientas de iluminación.
- Uso de la etiqueta de composición.
- Render por capas y multipase.
- Efectos de render.

trazos_online