trazos_ online





MÁSTER ONLINE EN MOTION GRAPHICS

DURACIÓN: 100 sesiones aprox. (300 horas lectivas)

Información académica

01 Introducción

02 Certificados

03 Profesores

04 Salidas Profesionales

05 Conexión Laboral

Temario

01 Motion Graphics

Proceso de matriculación

01 Proceso de matriculación

02 Precio

AUTHORIZED Training Center · AUTODESK. Authorized Training Center · THE FOUNDRY. · MAXON TRAINING PROVIDER · HOUDINI TRAINING CENTER · atc TOON BOOM AUTHORIZED TRAINING CENTRE



MÁSTER ONLINE EN MOTION GRAPHICS

El papel de un motion grapher se ha convertido en fundamental dentro de un departamento de comunicación, el departamento creativo de una empresa o incluso como freelance. Cada día vemos en todos los formatos posibles y en todos los medios de comunicación esta nueva forma de arte digital. ¿Quieres convertirte en el profesional que dé vida a las ideas más atrevidas? Con nuestro **Máster Online en Motion Graphics** ahora puedes conseguirlo.

Conoce todas las aplicaciones y utilidades de las mejores herramientas dentro del sector: After Effects y Cinema 4D, así como Photoshop, Illustrator o plugins como DUIK Bassel, y conviértete en todo un profesional del sector.

¡Recuerda! Nuestra formación online es de calidad. Está garantizada con la certificación oficial de Trazos como **centro formativo autorizado de Adobe** y la **certificación oficial de Maxon**.

Horas totales
300 Horas
100 Sesiones Aprox.

Clases en Directo
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Motion Graphics.

CERTIFICADOS_

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.

PROFESORES DEL ÁREA_



DAVID MAROTO
MOTION GRAPHICS



JORGE ASSO
MOTION GRAPHICS



MARIO DE LA PARRA
MOTION GRAPHICS



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO | MOTION GRAPHICS

SALIDAS PROFESIONALES_

- Motion Grapher
- Diseñador Gráfico
- Maquetador Editorial
- Creativo Freelance
- Desarrollador de packaging

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture · Adecco · TAPSA | Y&R · Carrefour · CONTRAPUNTO BBDO · CORTEFIEL
cuatro · The Frank Barton Company · ECOALF · EDELVIVES · EL RANCHITO · erretres.
europa press · Leo Burnett · NH HOTEL GROUP · Ogilvy · orange · PRISA
Publicis ESPAÑA · Sanitas · USER T38 · social noise · TAPSA | Y&R · Telefónica



MÓDULO

MOTION GRAPHICS_

Para crear gráficos en movimiento tienes que dominar de manera profesional programas tan potentes como After Effects y Cinema 4D, apoyándote en herramientas como Photoshop, Illustrator o plugins como DUIK Bassel... ¿Preparado para crear los mejores títulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios y mucho más?

Herramientas

Adobe **Photoshop** | Adobe **Illustrator** | Adobe **After Effects** | Maxon **Cinema 4D** | Adobe **Media Encoder**

01/ Preproducción en Motion Graphics.

- Desarrollo de la idea y briefing.
- Tendencias estéticas.
- Storyboard y animaticas.
- Página web de Referencia.
- Metodología de trabajo en After Effects.

02/ Introducción a After Effects.

- Atajos de teclado básicos.
- Tipos de capas.
- Definidores.
- Creación de composiciones.
- Importando archivos.
- Espacio de trabajo.
- Capas.
- Transformaciones.
- Controles de reproducción.
- Pre-composiciones.
- Pre-render.

03/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de máscaras.
- Combinación de máscaras.
- Mates de Seguimiento.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.
- Técnica de rotoscopia.

04/ Principios de la animación digital.

- Técnicas de animación.
- Nulos como ayudantes en las animaciones.
- Tipos de fotogramas clave.
- Trabajar con trayectorias.
- Orientación automática.
- Creación de trayectorias desde vectores.
- Curvas de animación.
- Remapeos de tiempo.
- Animación por intercalado de imágenes.
- Introducción a animaciones con expresiones.

05/ Creación de gráficos animados vectoriales mediante capas de formas.

- Herramientas de creación y edición de capas de forma.
- Editar archivos vectoriales externos.
- Gestión de grupos de formas.
- Agregar nuevos atributos, propiedades y operadores.
- Animación de capa de formas.

06/ Animaciones dinámicas de textos.

- Edición de texto párrafos.
- Animación del texto de origen.
- Combinación de textos sobre trazados.
- Agregación y gestión de nuevos parámetros.
- Animación con selector de rango.
- Animación con selector de ondulación.
- Preestablecidos de animación de textos.

07/ Flujo de trabajo con efectos.

- Familias de efectos.
- Trabajar con máscaras para los efectos.
- Modos de fusión dentro de efectos.
- Capa de ajustes.

08/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de calado de máscaras.
- Máscaras RotoBézier.
- Combinación de máscaras por medio de operadores.
- Empleo de máscaras en los efectos.
- Tipos de Mates de Seguimiento.
- Revelación de capas por metraje aplicado como mates.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.

09/ Trabajo con escenarios en tres dimensiones dentro del entorno 3D.

- Propiedades: empleo de capas 3D.
- Moverse por el entorno 3D.
- Trabajar con Cámaras.
- Tipos de Luces.
- Diferencias entre motor classic 3D y Cinema.
- Introducción a Cineware y Cinema Lite.

10/ Captación de movimiento de un video por medio de rastreadores.

- Rastrear la posición, escala y rotación en 2D sobre un vídeo.
- Rastrear las cuatro esquinas en 2D sobre una pantalla.
- Creación de escenario 3D con el efecto rastreador de cámara 3D.
- Implementación de gráficos 3D con capturadora de sombra.
- Estabilizador de deformación de VFX.
- Rastrear transformaciones con Mocha AE.
- Rastrear mates con Mocha AE.
- Rastrear caras y extraer transformaciones.

11/ Técnicas de corrección de color para etalonaje y estilos visuales.

- Trabajar con efecto Niveles.
- Trabajar con efecto Curvas.
- Trabajar con efecto Tono / Saturación
- Trabajar con efecto Color de Lumetri.
- Interpretación de las herramientas de análisis: Ámbitos de Lumetri.
- Empleo de capas de ajuste para corrección de color.
- Flujo de trabajo en corrección de color sobre un montaje.

12/ Composición de cromas para montajes en postproducción.

- Tipos de cromas.
- Extracción de croma con efecto KeyLight.
- Corrección de color para optimizar la extracción de croma.
- Propagación del Pinceles de Rotoscopia.
- Corrección del alfa con Perfeccionar borde.
- Técnica de rotoscopia con máscaras.

13/ Herramientas extras.

- Ondulador para crear aleatoriedad.
- Más suave para suavizado de animaciones.
- Pinceles para simulación de escritura.
- Tampón para reconstrucción de planos con marcas de rastreo.
- Borrador para mates animados.

14/ Gestión de exportación de vídeo.

- Diferencia entre Cola de procesamiento y AME.
- Configuración de render.
- Módulo de salida, formatos y codecs de compresión.
- Creación de varias salidas.
- Generación y edición de plantillas.
- Pre-Render: usos y utilidades.
- Creación: configuración de un proxy.
- Importación de proyecto aep en Adobe Media Encoder.
- Análisis de preestablecidos.
- Configuración de formato y compresión en Adobe Media Encoder.

15/ Creación y animación de personajes en 2D.

- Herramienta de posición de marioneta.
- Control de densidad de la malla de deformación.
- Control de superposición de marioneta.
- Grabación de movimiento.
- Diseño de personaje para su construcción.
- Emparentamiento de capas para animación FK.
- Creación de rigging IK sobre una configuración FK.
- Implementación de herramienta de marioneta con IK.
- Corrección de diseño de personajes para la optimización.
- Rigging Facial.
- Creación y manejo de controladores.

16/ Composición de capas multipase.

- Importación de material multipases.
- Gestión de profundidad de color del proyecto.
- Ajustes del perfil de color del proyecto.
- EXtractoR.
- Organización de capas multipase.
- Configuración de modos de fusión de las capas multipase.
- Buffer de objetos como mates.
- Pase especial UV con efectos para composición.
- Corrección de color sobre capas multipase.

17/ Introducción a Cinema 4D.

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

18/ 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.

19/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D.

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

20/ Animación en Cinema 4D.

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

21/ Mograph en Cinema 4D.

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

22/ 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.

23/ Xpresso en Cinema 4D.

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

24/ Iluminación y Render en Cinema 4D.

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

25/ 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.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Online en Motion Graphics** es de:

~~**4.800€**~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.

Reserva de Plaza
300€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

2.580€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

2.820€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago **15 días** antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

5 cuotas/mes de
612€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el **mes del inicio** de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01 PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

02 TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03 ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04 TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

05 TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06 ¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!