

CURSO AVANZADO EN ***MOTION GRAPHICS***

Horarios:

Lunes a Jueves
(+algún viernes)

Mañanas
09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

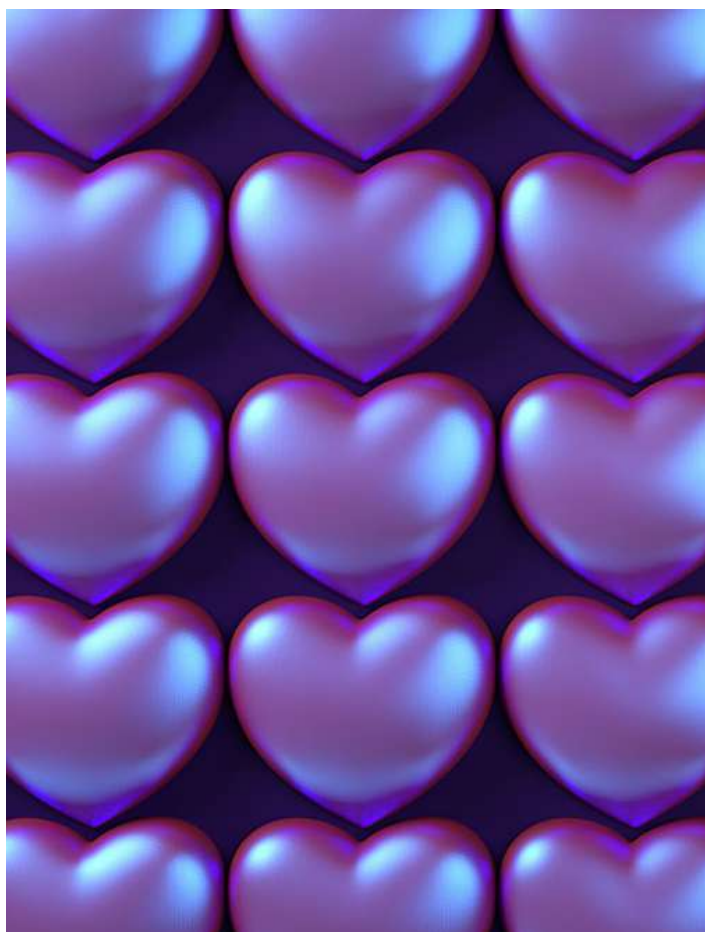
Tardes
16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

CEI.



280 H. (4 meses)

240 H. Presencial/*Online* + 40 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo,
pudiendo variar el mismo por razones de actua-
lización o modificación de los contenidos.

OBJETIVOS

El Curso Avanzado de *Motion Graphics* te permitirá aprender a realizar *motion design* 3D mediante el aprendizaje de las mejores y más actuales herramientas para el diseño de *motion graphics*, que se integran y complementan entre ellas a la perfección: Adobe After Effects y Cinema 4D.

Adobe After Effects se ha convertido en el *software* por excelencia en la edición de vídeo digital y, especialmente, en el *motion design*. Su uso en el desarrollo de *motion graphics* y postproducción digital cada vez está más extendido y demandado. Su facilidad de manejo, su potencia y su perfecta integración con el resto del *software* de Adobe, especialmente con Photoshop, han hecho que cada vez más profesionales lo utilicen.

Ademas, en este curso el alumno adquirirá todos los conocimientos y herramientas necesarios para dominar a la perfección Cinema 4D. Gracias a este *software* conseguirás imágenes y vídeos aún más realistas en 3D, mediante su integración con Adobe Photoshop o After Effects, obteniendo diseños 3D perfectos para ser utilizados en spots publicitarios, en la televisión, en el cine... y especialmente para *motion graphics* tridimensional.

En definitiva, una vez terminado este Curso Avanzado de *Motion Graphics*, el alumno acabará siendo perfectamente capaz de diseñar *motion graphics* en 2D y 3D. Todo ello gracias a la conjugación de Adobe After Effects y Cinema 4D.



OFICIAL

Nuestra escuela es un **centro de formación oficial** de **Adobe**. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita esta compañía y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

CEI es uno de los pocos **Centros de Formación Autorizados** por **Apple** en España. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información.

Autodesk confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia **Autodesk Authorized Training Center**. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad en entornos relacionados con el diseño de interiores, la arquitectura BIM y el desarrollo de videojuegos.

Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en **Maxon Training Provider** y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.





LA ESCUELA

CEI -Centro de Estudios de Innovación- es una escuela de diseño digital del siglo XXI, fundada en el año 1991. Somos un [centro de formación oficial](#) de Adobe, Apple, Autodesk, Maxon y Google Partner, especializado en el sector del diseño y marketing digital, con sedes en Madrid y Sevilla. Nuestros cursos, *bootcamps*, másteres y títulos superiores se desarrollan en seis áreas: diseño gráfico, desarrollo web, marketing digital, edición y postproducción de vídeo digital (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura y videojuegos.

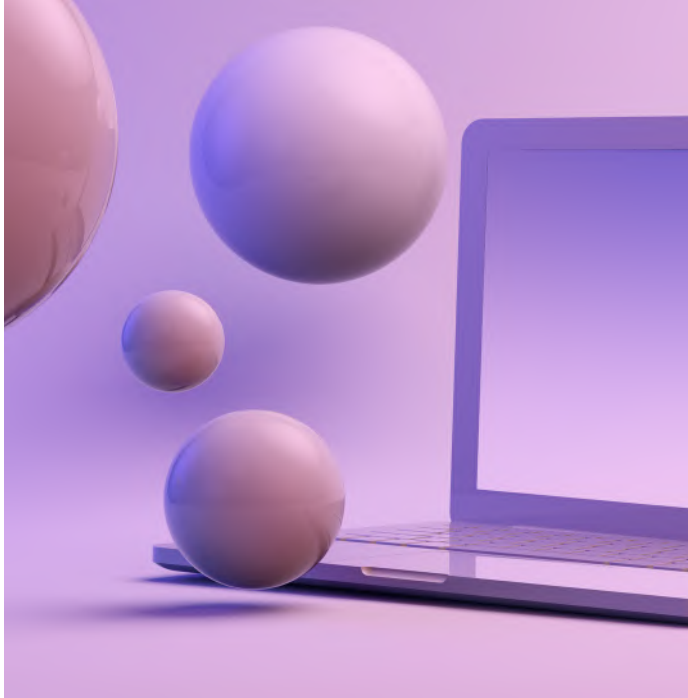
Ahora sabemos que acertamos cuando, en [1991](#), apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con más de [30 años](#) en el sector, más de [20.000 alumnos](#) formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra Escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como [Mejor Centro de Formación Presencial](#), [Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional](#), [Mejor Web de Centro de Formación Presencial](#) y [Mejor Centro de Formación Profesional](#).

PROGRAMA

- Composición, VFX y *Motion Graphics* en Adobe After Effects
- Introducción a Cinema 4D
- 3D *Motion Design*: Cinema 4D





MÓDULO

ADOBE AFTER EFFECTS/ INTRODUCCIÓN A C4D

01 COMPOSICIÓN, VFX Y MOTION GRAPHICS EN ADOBE AFTER EFFECTS

Introducción a Adobe After Effects y a la composición multicapa o *matte painting*

- ¿Qué es la postproducción o composición de vídeo? Introducción a After Effects, su interfaz y sus particularidades
- Comprensión básica del sistema de capas y el *Motion Design*
- *Dinamic link* con Adobe Premiere. Ventajas y desventajas del *link* dinámico en entornos de producción reales
- Fundamentos de la postproducción del video y creación de *Matte Paintings* (generación de entornos virtuales multicapa). Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Introducción a los *keyframes* de After Effects,

tipología, similitudes y diferencias con

Premiere

- *Trackeo* (seguimiento elementos y/o cámaras) básico de entornos en After Effects
- Trabajo con precomposiciones y la necesidad y conveniencia de estas
- Integración de *chroma keys* reales de emisión bajo *Keylight*
- Estudio de los diferentes métodos de incrustación, así como de los diferentes tipos de *mattes*
- Trackeo avanzado de cámara con “*Camera Tracker*” de After Effects
- Flujo de trabajo con *trackeos* 3D en entornos 2D: capas 3D
- Composición avanzada y generación de fondos multicapa
- Composición avanzada multicapa de VFX 2D, integración FX (explosiones, disparos, cambios cartelerías...)
- Profundización en el sistema de *keyframes* de After Effects: interpolados y *splines*
- Flujos de trabajo y comprensión de las máscaras y la rotoscopia con material de producciones reales
- *Plugins* nativos de After Effects: qué son y tipología
- Módulos de salida del After Effects, el *render*
- Exportación integrada en entornos de producción reales

Motion design 2D en After Effects

- Qué es el *motion design*. Introducción al *motion graphics* complejo en 2D
- Teoría de la composición de imagen, la “Regla de Oro” y la “Sección Aurea”
- Teoría y psicología del Color
- Diferencias entre imágenes vectoriales e imágenes rasterizadas: ventajas del vector. Integración con Adobe Illustrator
- Animación avanzada mediante *keyframes*: el editor gráfico y las curvas polimodales. Las curvas de animación como elemento principal para creación de animaciones
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto, sus efectos intrínsecos, así como los de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades
- Conceptualización del *motion design*: el *storyboard*
- Por qué es necesario tener las ideas claras
- *Link dinámico* entre After Effects y Adobe Illustrator y Photoshop
- Importación de logos vectoriales e imágenes multicapa
- La precomposición como herramienta principal del animador
- La animación dentro de la animación
- Principales herramientas y *plugins* 2D
- Elaboración exclusiva de un proyecto de *motion graphics* 2D desde cero, de su conceptualización, su desarrollo (búsqueda, recopilación y generación de recursos), su ejecución completa y su masterización final, incluida la sonorización

Motion design 3D en After Effects

- Profundización en el sistema 3D de After Effects (cámaras, luces, visores)
- Particularidades, complejidades y ventajas del espacio tridimensional en After Effects
- Capas 3D: propiedades
- La cámara en el espacio tridimensional
- Creación y configuración de luces
- Modos de visualización del espacio 3D
- Uso avanzado de *plugins* en After Effects en entornos 3D: *plugins* 3D en capas 2D
- *Matte Paintings* avanzados
- *Plugins* de terceros, visión general de los *plugins* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects
- *Scripts* de terceros, visión general de los *scripts* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects

canales

- Trabajo con imágenes con alfa
- Modelado y texturado enfocado al *Motion Graphics*. Modelado de logo con primitivas y *splines*
- Introducción al Mograph en Cinema 4D, el sistema de *Motion Graphics* 3D por excelencia. Motext, herramienta de generación de texto, clonadores y fractura
- Introducción a los efectos de manipulación espacial y animación: Mograph
- Introducción a la iluminación, luces principales, iluminación HDRI (y comprensión de esta)
- Trabajo y manipulación con cámaras, comprensión del “*timeline*” y de la generación de *keyframes*

Cineware vs. Render

Composición final After Effects

02 INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D

Introducción a la nueva versión del Cinema 4D

- Interfaz básica cinema 4D, comprensión y navegación de ésta y configuración de inicial de proyectos (fps, escala global)
- Comprensión de las herramientas de modelado básico de primitivos y *splines* enfocado a el *Motion Design*
- Herramientas básicas de transformación y manipulación de Objetos
- Jerarquías de objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos
- Creación de materiales básicos en Cinema 4D. Texturado procedural básico y sistema de



MÓDULO

CINEMA 4D

01 INTRODUCCIÓN AL 3D: MODELADO BÁSICO

- Presentación del curso, planteamiento, objetivos y primera toma de contacto con Cinema 4D. CGI y *motion graphics* en entornos 3D
- Comprensión de la interfaz del *software* y configuraciones iniciales del proyecto
- Tipología de vistas de la escena, sistema de vistas y diferentes proyecciones cámara
- Modelado básico de primitivos, generación de *splines* (trazados) y manipulación de los mismos, así como importación de archivos de Adobe Illustrator
- Generadores de volumen
- Herramientas de desplazamiento, escala y rotación
- Uso y tipos de cámara y configuración de la misma en Cinema 4D
- Comprensión e implicaciones de las opciones

de la misma (explicación de conceptos básicos fotográficos a nivel de ópticas, tamaños, sensores y/o películas...)

- Animación básica en Cinema 4D
- Generación de *keyframes*, manual vs. automático
- Definición de *timeline*. Hoja de Claves vs. *F-Curve*
- Subdivisión de objetos primitivos y “hacer editable un objeto”, objeto paramétrico vs. poligonal
- Herramientas de selección y tipologías de selección (puntos, aristas, caras...)
- Introducción al modelado poligonal básico
- Modelado avanzado con subdivisión de Superficie
- Deformadores de geometría, funcionalidad, uso y tipología
- Sistema de jerarquía y etiquetas (qué son, tipología y su funcionalidad en función de la disciplina)
- Gestor de objetos y gestor de atributos
- Sistema de capas, funcionalidad, necesidad y uso

02 ILUMINACIÓN Y MATERIALES

- Sistemas de iluminación en Cinema 4D: tipologías de luces, cielo físico y HDRI
- Esquemas de iluminación de estudio, modelos de iluminación más comunes
- Cámaras Cinema 4D. Tipología, sensores fotográficos y cinematográficos más comunes (y sus implicaciones). Ópticas, distancia focal, N° F (diafragma) vs N° T

- Introducción a los motores de *render* de Cinema 4D y la Iluminación global
- *Render* físico, profundidad de campo, “*Motion blur*” y *Antialiasing*
- Materiales C4D: Texturado procedural en Cinema 4D vs. texturado PBR. Canales materiales Cinema 4D, funcionalidad y tipología
- Definición de “*Shader*”, tipología y funcionalidad

03 MOGRAPH. MOTION GRAPHICS

- *Motion Graphics* avanzado con el módulo “Mograph”. Sistemas avanzados de animación
- Generadores Mograph: Clonadores, fracturadores, trazadores... Efectos “Mograph” aplicados al *Motion Graphics*
- Campos Cinema 4D. Uso, funcionalidad y su aplicado a Mograph

04 MOTION TRAKER Y DINÁMICA

- *Trakeado* de cámaras en C4D
- Integración de elementos 3D en escenas rodadas, reconstrucción escenarios
- Fracturador Voronoi C4D. Destruidores Cinema 4D
- Simulaciones físicas en Cinema 4D: Cuerpos Dinámicos, Cuerpos Colisionadores Y Cuerpos Blandos
- Programación Dinámicas y uso de fuerzas
- Composición AFX, integración final *render* 3D

05 MODELO MECÁNICO

- Modelado y texturado mecánico
- Técnicas de modelado "*Hard Surface*", "*Box Modeling*" avanzado. Peso SDS
- Esculpido en Cinema 4D. Estorno "*Sculpt*"
- Mapeado UV y pintado de materiales (*Bodypaint UV Edit*, *Bodypaint 3D Paint*)
- Exportación e importación de texturas en Photoshop e interacción entre ambos programas
- *Riggeado* mecánico mediante "cadenas de IK" e introducción al lenguaje de programación "Xpresso"
- Limitadores, herramientas de fijado temporal y sistemas de animación complejos
- Simulación de partículas y generadores de volumetría (humo)

06 MODELO ORGÁNICO

- Modelado y texturado de orgánicos. Modelado mediante volúmenes vs. *Box Modeling*
- Técnicas de esculpido de modelos orgánicos
- *Riggeado* orgánico mediante IK y asignación de pesos, pesado de juntas en el entorno "*Rigging*"
- Simulación de material de pelo y tejidos, creación de vestimentas
- Introducción al objeto "Personaje", animación manual tradicional orgánica
- *Riggeado* facial mediante PsrMorphs
- Aplicación de archivos de *Motion Capture* (captura de movimiento) sobre modelos orgánicos, su edición y manipulación. Sistema de Movimiento Cinema 4D

07 RENDER HIPERREALISTA Y COMPOSICIÓN

- Ajustes óptimos para el *render* hiperrealista, motor de render "Físico" vs. motor "Estándar"
- Iluminación Global, explicación y programación
- Oclusión ambiental, explicación y su aplicación
- Exportación multipase, asignación de "*Buffers*" y compatibilidad con After Effects
- Composición avanzada final en After Effects (animaciones) y/o Photoshop (imágenes)
- Cineware, *dynamic link* After Effects-Cinema 4D

08 INTRODUCCIÓN A LOS RENDERIZADORES POR HARDWARE

- Redshift, Arnold... etc. Ventajas e inconvenientes de estos motores de *render*, conocimientos necesarios y *hardware* necesario