

trazos_



MÁSTER EN MOTION GRAPHICS

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Salidas Profesionales
- 04 Conexión Laboral

Temario

- 01 Motion Graphics





MÁSTER EN MOTION GRAPHICS

A lo largo del día, durante los anuncios de tu serie favorita, en el montaje del concierto al que vas por la noche o en el escaparate de cualquier tienda, posiblemente hayas visto el trabajo de un motion grapher. ¿Quieres convertirte en un creador de gráficos animados con el nivel para hacer piezas únicas, vibrantes y espectaculares?

En Trazos te ofrecemos una de las más amplias y completas formaciones en **Motion Graphics**. Supera las barreras de la imagen estática aplicando tiempo y movimiento a todo tipo de material gráfico.

Para eso, conocer los diferentes soportes y técnicas, tanto en edición de imagen estática como de piezas audiovisuales que ofrece el diseño digital, es una base indispensable para todo profesional de esta disciplina.

Además, consolidarás tus conocimientos descubriendo cada aplicación y utilidad de los principales programas empleados en esta disciplina: **Cinema 4D y After Effects**, apoyándote en herramientas como **Photoshop, Illustrator** o plugins como **DUIK Bassel**.

Todo ello avalado con la certificación oficial como centro formativo autorizado de **Adobe** y la certificación oficial del desarrollador **Maxon**.

Horas totales
300 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Motion Graphics.

CERTIFICADOS_



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.



Usabilidad y herramientas profesionales combinadas en un único programa: **Cinema 4D**, el programa más completo en creación de motion graphics. Trazos es Maxon Training Partner.

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

CONTRAPUNTOBBDO

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

Telefonica



MÓDULO

MOTION GRAPHICS

300 HORAS

¿Imaginas dar vida a tus ideas y proyectos? En este módulo podrás hacerlo aprendiendo desde cero los programas más exigentes dentro de la industria: After Effects y Cinema 4D. Crea animaciones de texto para los video lyrics de tu artista favorito, los modelos 3D con el mejor texturizado para los spots más potentes o los personajes 2D que siempre has querido hacer.

Herramientas



Adobe
After Effects



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
Media Encoder



Adobe
Animate



Maxon
Cinema 4D

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.
- Efectos de render.

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.
- Codificación y salida final.