



DIPLOMADO
MOTION
GRAPHICS

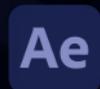
El Diplomado de Producción de Motion Graphics tiene como objetivo abordar la creación de gráficas animadas tanto en 2D como en 3D. Así en el módulo de After Effects comprenderás el uso de sus más potentes herramientas de animación mientras que, en nuestro módulo de Cinema, aprenderás el uso de este gran software 3D y cómo aplicarlo al flujo de After Effects, con el fin de integrar llamativas gráficas que hagan de tus piezas audiovisuales un producto único y diferenciador.



NUCLEO

EL BOOTCAMP CREATIVO

DIPLOMADO MOTION GRAPHICS



HORARIO VESPERTINO



ONLINE SINCRÓNICO*



27 SEMANAS DE CLASES
Y 4 SEMANAS PARA PROYECTO FINAL
53 CLASES SINCRÓNICAS DE 3 HRS
Y 7 CÁPSULAS ASINCRÓNICAS DE MOCHA



159 HRS SINCRÓNICAS CRONOLÓGICAS

CONTENIDO

MÓDULO AFTER EFFECT CC

- Introducción al diplomado
- Fundamentos de Motion Graphics
- Novedades Adobe CC
- Preparar gráficos bitmap. Integración Photoshop
- Preparar gráficos bitmap. Integración Illustrator
- Animación avanzada
- Shapes textos y expresiones con After Effects
- Flujo de trabajo en Motion Graphics
- Texto Point text y paragraph text - animadores de texto
- Cámaras, Luces y Raytraced
- Taller práctico y profundización capas 3D - 3D Stroke
- Composición directa en imágenes con máscaras, Rotoscopia
- Uso de Rotobrush, Refine Edge y 3D Camera Tracker
- AudioReactor y Expresiones
- Partículas en After Effects
- Generadores en After Effects
- Creación de gráficas con Plexus

CONTENIDO MÓDULO DUIK

- Consideraciones y limitaciones pre-riggeo
- Preparación de personajes
- Ingesta diseño
- Herramientas Duik
- Join Arms
- Rigging manos
- Join piernas y pies
- Rotación cabeza
- Expresiones rostro
- Auto Rigging Torso
- IK y FK
- Slow In y Slow Out
- Animaciones en arco
- Squash and Stretch
- Walk Cycle

MÓDULO CINEMA 4D /

MOCHA* (MODALIDAD ASINCRÓNICO)

- Introducción a Cinema 4D, Workflow y Viewport
- Fundamentos de modelado poligonal y generadores
- Módulos 01 y 02
- Animación en Cinema 4D, introducción a F-Curves
- MoGraph en Cinema 4D, fundamentos y características
- Dinámicas, Rigid Body, Softbody, Collider - Cloth, Belt
- Partículas estándar en Cinema 4D
- Materiales básicos y procedurales en Cinema 4D
- Cámaras y Luces en Cinema 4D
- Render en Cinema 4D

MÓDULO REDSHIFT

- Interfaz y layout
- Configuración de Setting
- Diferencia entre Direct Light y Path Tracing
- Luces y cámaras RedShift
- Materiales y diferencias (Diffuse, Glossy, Specular, Universal)
- Light Volume
- Manejo de etiqueta RedShift Object
- Escenas exteriores (como iluminar con HDRI y Ambient)
- Escena espacial
- Escena interior
- Render settings y AOVs para composición con RedShift

MÓDULO INTEGRACIÓN

- Integración After Effects - Cinema 4D
- Integración Matchmoving - 3D Camera Tracker
- Integración Matchmoving - Mocha
- Integración Matchmoving - Motion Tracking C4D
- Camera mapping - Cinema 4D
- Texturización - Cinema 4D
- Edición con Premiere
- Color en integración
- Compresión y Distribución



NUCLEO
EL BOOTCAMP CREATIVO

DIPLOMADO PRODUCCIÓN MOTIONGRAPHICS