



**INESEM**  
Instituto Europeo de  
Estudios Empresariales

## ***Postgrado en Motion Graphics***

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

# Postgrado en Motion Graphics

**Duración:** 420 horas

**Precio:** 0 € \*

**Modalidad:** Online

\* 100 % bonificable para trabajadores.

## Descripción

La gráfica animada, a través de las técnicas de Motion Graphics, pasa uno de los momentos más relevantes en los entornos profesionales de la producción audiovisual. Cualquier spot, videoclip o videocreación, cabecera, cortinilla, bumper está tratado con las herramientas de creación gráfica y audiovisual que se imparten en este curso



## ***A quién va dirigido***

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

## ***Objetivos***

- Obtener las bases y los fundamentos del lenguaje audiovisual así como aprender a interpretar sus códigos
- Generar una identidad propia en el ejercicio de la creación y una experiencia de proyecto basada en las premisas operativas propias del diseño audiovisual y, concretamente, en el terreno de la gráfica animada.

## ***Para que te prepara***

Este curso dotará al alumno de las herramientas necesarias para que pueda desarrollarse profesionalmente en las áreas Motion Graphics y efectos visuales utilizando herramientas de última generación.

## ***Salidas laborales***

Cine, televisión, agencias de publicidad, agencias de comunicación, empresas de Motion Graphics, productoras audiovisuales, proyectos freelance como autónomo en encargos profesionales de distintos ámbitos.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



## Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

## Materiales didácticos

- Paquete SCORM
- Paquete SCORM
- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'



## Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## ***Plazo de finalización***

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

## ***Campus virtual online***

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

## ***Club de alumnos***

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## ***Revista digital***

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## Programa formativo

### PARTE 1. AFTER EFFECTS CS5

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Introducción al vídeo digital  
Planificación del trabajo  
After Effects y otras aplicaciones de Adobe  
Conceptos básicos de la postproducción

#### TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

Interface de After Effects  
Paneles  
Activar una herramienta  
Busqueda y zoom  
Deshacer cambios y preferencias

#### TEMA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES

Crear un proyecto  
Tipos de proyectos  
Unidades de tiempo  
Composiciones  
Línea de tiempo

#### TEMA 4. IMPORTAR ARCHIVOS

Formatos compatibles  
Importar archivos  
Organizar material de archivo  
Marcadores de posición y proxies  
Canal alfa  
Velocidad de fotogramas  
Pixel y fotogramas

#### TEMA 5. CAPAS

Crear capas  
Precomposición y anidamiento  
Capas sólidas  
Capas de ajuste  
Seleccionar y organizar capas  
Administrar capas  
Propiedades de capas  
Estilos y fusión de capas

#### TEMA 6. ANIMACIONES

Animaciones  
Crear fotogramas claves  
Editar fotogramas claves  
Interpolaciones  
Trazados de movimientos  
Herramienta de posición libre I  
Herramienta de posición libre II

#### TEMA 7. TEXTO

Capas de texto  
Editar texto  
Formato de párrafo  
Ajustes preestablecidos de animación de texto  
Animación de texto con animadores

+ Información Gratis

Animar texto en un trazado

### **TEMA 8. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA**

Pincel

Tampón de clonar y borrador

Animar un trazado

Capas de forma

Máscaras

Animar máscaras

### **TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS**

Canales alfa y mates

Incrustación

Ajustes

Efectos

Eliminar o deshabilitar efectos y ajustes

### **TEMA 10. 3D**

Imágenes 3D y capas

Desplazar y girar una capa 3D

Cámaras

Capas de luz

Animaciones 3D

### **TEMA 11. PLUGINS, EXPRESIONES, VIDEO Y AUDIO**

Plugins

Panel de Audio

Previsualización I

Previsualización II

Vistas

### **TEMA 12. EXPORTACIÓN**

Principios básicos

Formatos de salida

Panel Cola de procesamiento

Ajustes del módulo de salida

Exportación para Flash Professional y Flash Player

Exportar imágenes

## **PARTE 2. CINEMA 4D BROADCAST**

### **MODULO I. MODELADO**

#### **TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D**

Introducción

Elementos de la interfaz

#### **TEMA 2. ESCENAS**

Trabajar con escenas

Importar y Exportar

Manipulación de visores

Vistas

Explorar escenas

Niveles de representación

#### **TEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D**

Creación de primitivas

Propiedades de primitivas

#### **TEMA 4. TRANSFORMACIONES**

Seleccionar y ocultar objetos

Mover, Rotar y Escalar

+ Información Gratis

Grupos y Protección

Conectar objetos

Hacer editable

#### **TEMA 5. SPLINES**

Splines primitivas

Propiedades de las splines

Splines a mano alzada

Edición de Splines

NURBS

#### **TEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D**

Copiar objetos

Duplicar objetos

Matriz

Alinear objetos

#### **TEMA 7. CAPAS**

Creación y eliminación

Incluir objetos

Gestor de capas

#### **TEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D**

Aplicación de deformadores

Deformadores I

Deformadores II

## **MODULO II. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS**

#### **TEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D**

Materiales predefinidos

Editar materiales

Creación de materiales

#### **TEMA 10. ILUMINACIÓN**

Tipos de luces

Parámetros de luces

#### **TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA**

Cámaras

Elementos de escena

## **MODULO III. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO**

#### **TEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D**

Paleta de tiempo

Animaciones automáticas

Animaciones manuales

Editar animaciones

Alinear trayectorias a formas Splines

#### **TEMA 13. PARTÍCULAS**

Emisor de partículas

Deformadores de partículas

#### **TEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D**

Renderizar escenas

Renderizar animaciones

#### **TEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOS**

Supuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4D

Supuesto Práctico 2. Escenas

Supuesto Práctico 3. Primitivas

+ Información Gratis

- Supuesto Práctico 4. Transformaciones
- Supuesto Práctico 5. Splines
- Supuesto Práctico 6. Copiar y Alinear
- Supuesto Práctico 7. Capas
- Supuesto Práctico 8. Deformadores
- Supuesto Práctico 9. Materiales
- Supuesto Práctico 10. Iluminación
- Supuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escena
- Supuesto Práctico 12. Animación
- Supuesto Práctico 13. Partículas
- Supuesto Práctico 14. Renderizado