



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: A distancia

* 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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

Materiales didácticos

- CDROM 'Curso Multimedia Adobe After Effects CS5'
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 1'
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 2'
- Manual teórico 'Adobe After Effects CS5'
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Manual teórico 'Cinema 4D'



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