



Trabajo realizado por nuestra alumna Gema Salazar

#### Duración

1200 horas  
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

#### Horarios

09:00 a 12:00      16:00 a 19:00  
 12:00 a 15:00      19:00 a 22:00

#### Titulación

Título propio

#### Software

After Effects, Cinema 4d, Photoshop, Illustrator, Indesign

#### Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

#### Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

#### Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el in de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

# DOBLE MÁSTER EN MOTION GRAPHICS

**Idents, bumpers, clips, videoproyecciones... ¡Desata tu creatividad!**

**Ponemos el lenguaje de los motion graphics a tus pies. Nuestra Carrera en Motion Graphics te prepara para trabajar como motion grapher en las agencias de creatividad más importantes del mundo. Te dotamos de los recursos tanto técnicos como artísticos para que puedas dedicarte profesionalmente al rico universo del diseño en movimiento.**

Para ello te proponemos un recorrido formativo sólido conformado por tres bloques: diseño gráfico, ilustración y motion graphics. Además, te insertamos en un ecosistema de trabajo práctico donde trabajarás en proyectos reales y orientados al mercado laboral. Contarás con un equipo de profesionales con una dilatada experiencia en el sector audiovisual, lo que te permitirá progresar con rapidez y aprender los secretos de la profesión.

### **Diseño Gráfico, creatividad, comunicación y UX/UI**

Fundamentos del diseño, branding y comunicación  
Técnicas de estimulación de la creatividad. Búsqueda de ideas.  
Desarrollo de la Creatividad.  
Creatividad al servicio de la comunicación.

### **Comunicación visual**

Comunicación visual. Transmitir a través de una imagen.  
Medios, canales y soportes.  
Target y códigos visuales.  
El texto y la imagen.  
Narrativa visual.

### **Recursos de diseño gráfico (1ª parte / Photoshop)**

Retoque fotográfico: optimización de fotografías, fotomontaje y tratamiento de imágenes  
Digitalización de dibujos/fotografías físicas  
Selecciones desde básicas hasta perfectas  
Pinceles  
Máscaras  
Banners animados (.gif)  
Parallax

### **Recursos de diseño gráfico (2ª parte / Photoshop)**

La Fotografía y La luz.  
Illustrator/Photoshop.  
Composición y volúmenes.  
La imagen digital. (Tamaño y Resolución).  
Formatos de salida (PDF,TIFF,EPS,GIF,PNG,JPEG).

### **Recursos de diseño gráfico (3ª parte / Illustrator)**

Iconografías  
Elementos modulares  
Bibliotecas de color  
Herramientas de dibujo y mancha  
Vectorización de imágenes  
Degradados  
Ilustración hiperrealista  
Pinceles y texturas personalizadas  
Herramienta fusión

### **Identidad corporativa. Proceso de creación de marca**

Manual de identidad corporativa. Branding  
Logotipo y variantes.  
Colores corporativos (PANTONE, CMYK, RGB, HTML).  
Tipografías.  
Patrones, iconos y elementos gráficos.  
Comunicación Visual corporativa

### **Proyecto editorial (InDesign)**

Necesidades gráficas de los proyectos editoriales según su tipología.  
Del papel al soporte digital.  
Las nuevas tecnologías y el proceso editorial.

### **Maquetación (InDesign)**

Introducción a la maquetación.  
Formateo de textos.  
Tratamiento de imagen.  
El Color y la composición.  
Marcos y páginas maestras.  
Tablas.  
Preimpresión. Entrega y salida.

### **Espacios físicos**

Creatividad aplicada.  
Identidad y patrones de color.  
Stands y señalética.  
Diseño gran formato.

### **Formatos digitales**

Grafismo y aplicación en la era digital.  
Diseño gráfico adaptado a formatos web.  
Arte y proyectos multimedia. Búsqueda de identidad.  
Infografía.  
Grafismo como herramienta de comunicación.

### **Formatos de nueva generación**

Elementos diferenciadores de la empresa del futuro.  
La imagen como producto.  
Estrategias estéticas.  
Creatividad en movimiento. Nuevas aplicaciones gráficas creativas.  
(Realidad virtual, impresión 3D...)

### **Creatividad gráfica en RRSS**

Creación de contenido adaptado.  
Tratamiento de imagen y texto en RRSS.  
Las RRSS y el efecto inmediato.  
Campañas de imagen en RRSS.  
Viralidad y "snacking" content.

### **Campañas / adaptación de grafismos a distintos soportes**

Unificación de conceptos para el desarrollo gráfico de una idea en soportes simultáneos.  
Búsqueda de la versatilidad.  
Patrones de color y de estilo. La unificación de la idea

### **Diseño de experiencia de usuario. Ux**

¿Qué significa UX?  
El diseño centrado en el usuario como proceso iterativo  
Principios universales de diseño  
UX, negocio y tecnología

## Diseño de interacción y prototipado

(ADOBE XD / PHOTOSHOP/ILLUSTRATOR)

Entre definición y diseño: prototipado rápido: en equipo, papel y con software

Entregables: flujos de navegación y descripción de unidades mínimas de información

Cómo documentar y comunicar las decisiones de diseño

La importancia de los copys, los microcopys y las microinteracciones

Onboardings, formularios, call to actions... ¿se cumplen los objetivos de negocio?

Trabajo iterativo basado en el test y en el feedback, ¿se facilita una buena UX?

¿Qué es un MVP?

Mobile first y Responsive Web Design

Prácticas de diseño de interacción y manejo de herramientas online de prototipos interactivos

## Proyecto final

Presentación final

El alumno tiene la obligación de hacer entrega de todos y cada uno de los proyectos que se le exija por parte del profesorado en forma y tiempo adecuado, amén de la entrega y exposición del Proyecto Final del Programa cursado, condiciones indispensables para tener derecho a la obtención de la Certificación Final.

## Artes finales

Preparación de archivos.

Gestión del color.

La imprenta.

## Presentación de proyecto al cliente

Forma y estructuración de la presentación.

## ADOBE AFTER EFFECTS

### Introducción a After Effects

Interface y personalización de layouts de trabajo.  
El proyecto en After Effects.  
Creación de composiciones. La precomposición.  
Trabajo con los distintos tipos de capas.  
Controles de reproducción.

### Animación y Grafismo

Keyframes.  
Curvas de animación.  
Curva de velocidad y sus ventajas.  
Técnicas avanzadas de animación.  
Motion Sketch y Smother.  
Animación con expresiones. Animación de texto.  
Efectores de texto. Animación con máscaras.  
Animación de máscaras para Motion Graphics. Rotoscopia.  
Capas de forma y sus efectores.  
Herramienta pintar vs Importación de vectores desde Illustrator.  
Animación de trackmattes sobre imágenes.

### Composición y trabajo profesional

El canal alfa.  
Track Motion, Track Camera.  
Mocha  
Estabilización de planos.  
Corrección de color. Suites externas a AE.  
Efectos nativos y efectos externos.  
Espacio y trabajo en 3D.  
Gestión de proyectos y capas en 3D.  
Creación y configuración de luces Raytraced. (Trazador de rayos).  
Partículas con Stardust

### Acabado final, compatibilidad y exportación

Exportación de proyectos.  
Formatos de salida.  
Compatibilidades y códecs..

## CINEMA 4D

### Introducción a Cinema 4D

Interface.  
Personalización de layouts.  
Ajustes generales del proyecto.  
Ajustes de la escena.  
Trabajo sobre las vistas.  
Tipos de visualizaciones.  
Herramientas de selección.  
Transformaciones básicas.  
Ventana de contenido.

### Modelado en Cinema 4D

Splines.  
Nueva herramienta de splines en la versión R17.  
Importación de vectores desde Adobe Illustrator.  
Introducción a los objetos primitivos.  
Comparación con los objetos poligonales.  
Trabajo y modelado con objetos poligonales.  
Deformadores como ayuda al modelado.  
Herramienta Sculpting de Cinema 4D.

### Texturas

Creación de materiales.  
Trabajo con texturas.  
Editor de texturas y UVS.  
Texturas externas: PSD, PNG, etc.  
Shaders. Layer texture.  
Proyecciones de textura y tipos de mapeado.

### Animación con Cinema 4D

Introducción a la animación.  
Referencias de animación.  
Animators Survival Kit.  
Gestión de keyframes. Curvas avanzadas.  
Deformadores como ayuda a la animación.  
Técnicas avanzadas de animación.

### Modulo MOGRAPH

Introducción a Mograph.  
Tipos de objeto Mograph.  
Efectores para objetos Mograph.  
Mograph avanzado. Animación con efectores.

### Partículas y Simulaciones Dinámicas

Emisores de partículas y efectores de partículas.  
Rigid body. Soft body. Hair.  
Iluminación y render de las simulaciones hair. Iluminación y Render  
Tipos de luces.  
Tipos de sombra.  
Render. Render por capas y multipase.  
Uso de la etiqueta de composición.

### Composición en After Effects y Photoshop

Composición en Adobe After Effects y Adobe Photoshop.  
Uso de archivos AEC.  
Retoque final.  
Importación y gestión del materia.

### Render Arnold

Render. Propiedades principales  
Formatos de salida. Imagen fija y animación.  
Profundidad de campo y desenfocues.  
Animatic - Playbast.  
Optimización de la escena para el render.  
Creación de materiales multicapa.

## DIRECCIÓN CREATIVA PARA MOTION GRAPHICS

### CREATIVIDAD DEL ALUMNO

Técnicas para el desarrollo de la creatividad Branding TV  
Análisis de la Composición y Realización Teoría de la animación  
Tipografía  
Proceso de la producción en los Motion Graphic Análisis de las mejores prácticas en el sector

### PROCESO FORMATIVO

El proceso formativo se centra en aplicar la teoría a la práctica inmediatamente, consiguiendo un mayor asentamiento de los conocimientos teóricos y potenciando la parte práctica por el desarrollo previo a nivel creativo.

### FORMACIÓN TÉCNICA DEL ALUMNO

Adobe After Effects CC  
Cinema 4D R19 & Arnold Render Plugins  
Producción en plató  
Programas de apoyo:  
Adobe Photoshop CC  
Adobe Illustrator CC  
Adobe Premiere CC

### TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Se utilizarán durante todo el curso diferentes técnicas para fomentar la creatividad de nuestros alumnos, así como la participación activa. Impulsando la capacidad de poder exponer una idea y explicar un concepto visual.

#### Brainstorming

El brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolín de cervells, lluvia de ideas... es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas.

#### Brainwriting (Dibujando)

En un grupo se da 5 min. a cada persona para dibujar un concepto o idea, acabados, se pasa la hoja con los dibujos al de al lado y se vuelve a dibujar en la misma hoja sirviendo los dibujos ya hechos como inspiración. Se repite varias veces este proceso

#### Scamper

Primero identificar el elemento que se desea mejorar. Éste generalmente será una imagen. Buscar ideas basándose en preguntas que derivan de las acciones que plantea la técnica: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reformar.

#### Copia Creativa

Buscar proyectos, ideas, nombres o conceptos que nos gustan y tomarlos como materia prima para la creatividad: combinarlos, mejorarlos o reinventar sobre ellos.

#### Asociación forzada

Coger varias imágenes al azar. Hacer una reícula y poner la imagen propia en el centro. Asociar cada imagen con el proyecto.

## PROCESO DE PRODUCCIÓN EN LOS MOTION GRAPHICS

El alumno aprenderá las dinámicas de trabajo y metodologías que se están usando en el sector de los Motion Graphics. En Lightbox Academy apostamos por contar con un profesorado con una amplia experiencia para poder transmitir a los alumnos, no sólo los conocimientos técnicos, sino las experiencias reales en las productoras.

- 1- Creación de una idea
- 2- Guión: Sinopsis
- 3- Referencias
- 4- Concepts y stills. Presentando la idea
- 5- Storyboard
- 6- Animática
- 7- Organización y recursos
- 8- Trabajo en equipo y metodología

### ANÁLISIS DE LAS MEJORES PRÁCTICAS EN EL SECTOR:

Es indispensable para un profesional de los Motion Graphics tener mucha cultura visual y estar en un contacto constante sobre las tendencias visuales y a la última en las técnicas introducidas en el sector. Por eso, en este curso, creemos importante hacer un análisis sobre las mejores prácticas del mercado, para así dar a nuestros alumnos una metodología de aprendizaje y análisis que le será útil a lo largo de toda su carrera profesional.

En este punto no nos centramos sólo en un análisis de la imagen tradicional, si no que al alumno después de haber analizado la mejor práctica, se le enseñarán las técnicas utilizadas y tendrá que recrear una pieza similar aportando su estilo. La metodología en este punto se basa en: Ver - Analizar - Hacer.

## ANÁLISIS

Al analizar el mercado actual de los Motion Graphics, nos encontramos programas de estudios muy técnicos alejados de las necesidades de las empresas, las cuales, cada vez más, presentan una exigencia de creatividad muy alta, y es en este punto donde un alumno puede destacar y generar un valor añadido para tener una carrera profesional potente.

Partiendo de esta idea, hemos creado el Máster Avanzado de Motion Graphics y Dirección Creativa, pero ¿qué novedades presenta?:

En el programa, es esencial que los conocimientos técnicos y creativos vayan de la mano. Lo habitual siempre ha sido separar en unidades didácticas las diferentes materias y distribuir las a lo largo del curso, haciendo que los alumnos aprendan de forma independiente los conocimientos creativos y teóricos por un lado y la parte técnica por otro.

En este Máster, la metodología es impartir los conocimientos creativos y aplicarlos inmediatamente con los conocimientos técnicos ya adquiridos, además basándose en las mejores prácticas del sector, de esta forma sabemos que la curva de aprendizaje del alumno es mucho más rápida y, sobre todo, que asienta mejor lo aprendido, creando poco a poco un criterio y una cultura visual.

Respecto a la formación creativa, veremos técnicas para el desarrollo de la creatividad, como la técnica Scamper, copia creativa,

asociación forzada... entre muchas otras, así como técnicas de desbloqueo para poder afrontar cualquier pieza. También veremos cómo funciona el proceso de producción en los Motion Graphics y daremos conceptos de diseño de la marca para tener una base de diseño gráfico sobre la que trabajar. A mayores aprenderemos conceptos de composición, animación y tipografía.

Respecto a la formación técnica nos centraremos en After Effects y Cinema 4D, utilizando también programas de apoyo como Photoshop, Illustrator, Premiere y Audition. También destacar que trabajaremos con el motor de render más avanzado del mercado: Arnold Render. Por otro lado, queremos que nuestros alumnos aprendan transversalmente cómo usar una cámara, cómo iluminar y cómo rodar una secuencia. Para ello hemos incorporado unas prácticas en plató ya que, de esta manera, preparamos a los alumnos para que el día de mañana puedan afrontar un rodaje real.



# The Crew!

## CREACIÓN DE REEL/PORTFOLIO

Una vez terminada la formación, el paso más importante para postularte al trabajo que deseas dentro de la Industria del Arte Digital, es la creación de la Reel o Portfolio. Esta pieza será tu carta de presentación laboral, ya que mostrará a las empresas qué sabes hacer y qué te hace diferente frente a otros candidatos.

El objetivo de este Módulo de Creación de Reel o Portfolio es crear una pieza capaz de impactar a un reclutador del estudio o agencia. Para ello, contarás con la ayuda de un profesor especializado, que te ayudará a potenciar tu creatividad, te asesorará y trabajará contigo en la creación de esta pieza. Mejorarás tus trabajos, aprenderás a crear un orden y selección lógica y a presentarlos y editarlos para conseguir que sean más impactantes. En definitiva, crearás una reel o portfolio con la que destacar en un proceso de selección y te permitirá mostrar al gran profesional que hay en ti.

En Lightbox Academy buscamos que nuestros alumnos, no solo adquieran la mejor formación, si no que salgan de la Escuela preparados para el siguiente paso: el trabajo profesional.