



Trabajo realizado por nuestro alumno Jorge Blanco

Duración

600 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

Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularse 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 fin 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.

MÁSTER SUPERIOR EN MOTION GRAPHICS

Descubre un ecosistema vivo de creatividad y diseño en movimiento

Bumpers publicitarios, presentaciones corporativas, openings, clips musicales, infografías animadas... ¡Ponemos la magia de los motion graphics tu alcance! Nuestro Máster Superior en Motion Graphics te prepara para trabajar en la industria del grafismo digital. Te sumergimos en un programa que te enseñará la teoría y práctica de la disciplina, desde la composición hasta la animación, la simulación de dinámicas, a corrección de color o la iluminación.

Este Máster Superior te dotará de todos los conocimientos técnicos para realizar proyectos profesionales de Motion Graphics, mediante el dominio de los plugins más destacados. Además de dar una visión amplia de las mejores prácticas en el sector, el alumno tendrá la oportunidad de desarrollar proyectos reales, aprendiendo la metodología de producción y se le capacitará para aportar ideas propias y saber trabajar en un equipo de Motion Graphics.

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 retícula 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.