

MÁSTER PROFESIONAL EN

DISEÑO GRÁFICO Y *MOTION GRAPHICS*



720 H. (12 MESES)

El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

OBJE- TIVOS

Dicen que una imagen vale más que mil palabras y en este máster profesional la podrás dominar tanto fija como en movimiento, tanto en 2D como en 3D. El *Máster Profesional en Diseño Gráfico y Motion Graphics* de CEI: Escuela de Diseño te permitirá controlar áreas de rabiosa actualidad: la Edición y Postproducción de Vídeo Digital, el *3D Motion Design/Graphics* y el Diseño Gráfico. Con este máster profesional te convertirás en un experto en artes visuales, y sólo en 12 meses.

En el primer módulo, Diseño Gráfico (*Adobe Design Tools*), el alumno aprenderá las herramientas más importantes de esta área del diseño. Primero, se abordará Adobe Illustrator, especialmente indicado para la creación de logotipos y otros diseños vectoriales. Luego, se continuará por Adobe Photoshop, el *software* con mayor reconocimiento para el tratamiento digital de imágenes. Por último, Adobe InDesign, enfocado en diseño editorial y en el cual se pueden integrar las dos herramientas anteriores.

El segundo módulo, Producción Gráfica y Creatividad Aplicada al Diseño, se centra en la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en el módulo de Diseño Gráfico. Por un lado, se abordan las nociones técnicas necesarias para la elaboración de proyectos gráficos de diversa índole: color, resolución, sistemas de impresión, formato, acabados... Por otro lado, se profundiza en el proceso creativo que debe desarrollar un diseñador gráfico de cara a un trabajo, o creatividad.

El tercer módulo es el de Edición y Postproducción de Video Digital (VFX) y *Motion Graphics* y se centra en la adquisición de conocimientos de dos programas fundamentales para un *visual designer* o editor de vídeo. Adobe Premiere, la herramienta más utilizada en montaje, tanto en entornos Mac como Windows y Adobe After Effects, el *software* más popular en el desarrollo de *motion graphics*.

El cuarto y último módulo, Cinema 4D, se centra en el *3D Motion Design* con la profundización en dicho *software*. Desde el modelado básico a los materiales, el texturizado, la animación, el mograph, las dinámicas y partículas o la iluminación y el render, en este módulo se abarcan todas las posibilidades que ofrece este programa, ideal para la capacitación en un ámbito de gran futuro laboral. Además, aunque este programa no pertenece a Adobe, en el mismo se pueden integrar la mayoría de las herramientas comentadas anteriormente como Adobe Photoshop o After Effects.

INFOR- MACIÓN

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Producción gráfica

Creatividad aplicada al diseño

Edición de vídeo: Adobe Premiere

Composición de vídeo y *Motion Design*:
After Effects

Introducción al 3D *motion design*: Cinema 4D R20

3D *Motion Design*: Cinema 4D

DURACIÓN

720 H. Total

Presencial u *Online*

560 H. de Clases

Lunes a jueves
(+algún viernes)

160 H. Proyectos finales

HORARIOS

MAÑANAS

09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

TARDES

16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

PRECIO

5.600€

Consulta ofertas y
promociones actua-
les en

info@cei.es
www.cei.es

OFI- CIAL



AUTHORIZED
Training Center

Nuestra escuela es uno de los cinco centros **Adobe Authorized Training Center** de España. Este hecho demuestra que **CEI** ha cumplido con todas las exigencias que solicita **Adobe** y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.



Authorized
Training Center

CEI es un **Centro de Formación Autorizado por Apple**. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de **Apple** e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información, entornos empresariales y mercados B2B.



IBM confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia **IBM Education Partner**. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad.



Nuestra escuela se consolida como Centro de Formación de referencia de **Maxon** en España y nos convertimos en la 1ª escuela de Europa en ser **Maxon Training Provider for R18**.



MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE TOOLS)

01- ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color/Degradado
- Trazos/Rellenos
- Panel Apariencia
- Mesas de trabajo
- Capas
- Transformaciones
- Alinear
- Buscatrazos
- La pluma
- El lápiz
- Pinceles
- Texto
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir
- Pintura interactiva
- Motivos, patrones
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco interactivo
- Cuadrículas de perspectiva
- Transparencia
- Máscara de recorte
- Mallas de degradado
- Efectos
- Efecto 3D
- Texto
- Impresión y salida

02- ADOBE PHOTOSHOP

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Formas básicas
- Herramientas de selección
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente
- Fusiones
- Pinceles
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar

- Parches
- Herramientas de retoque fotográfico
- La pluma
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa
- Efectos
- Canales
- Ajustes de imagen
- Capas de ajustes
- Filtros
- Impresión y salida

03- ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Las muestras
- Herramientas de creación
- Objetos (contenedores)
- Capas
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Panel Vínculos
- Encajes
- Página maestra
- Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Trabajo con estilos
- Composición
- Paginado automático
- Elementos interactivos
- Impresión y salida



MÓDULO

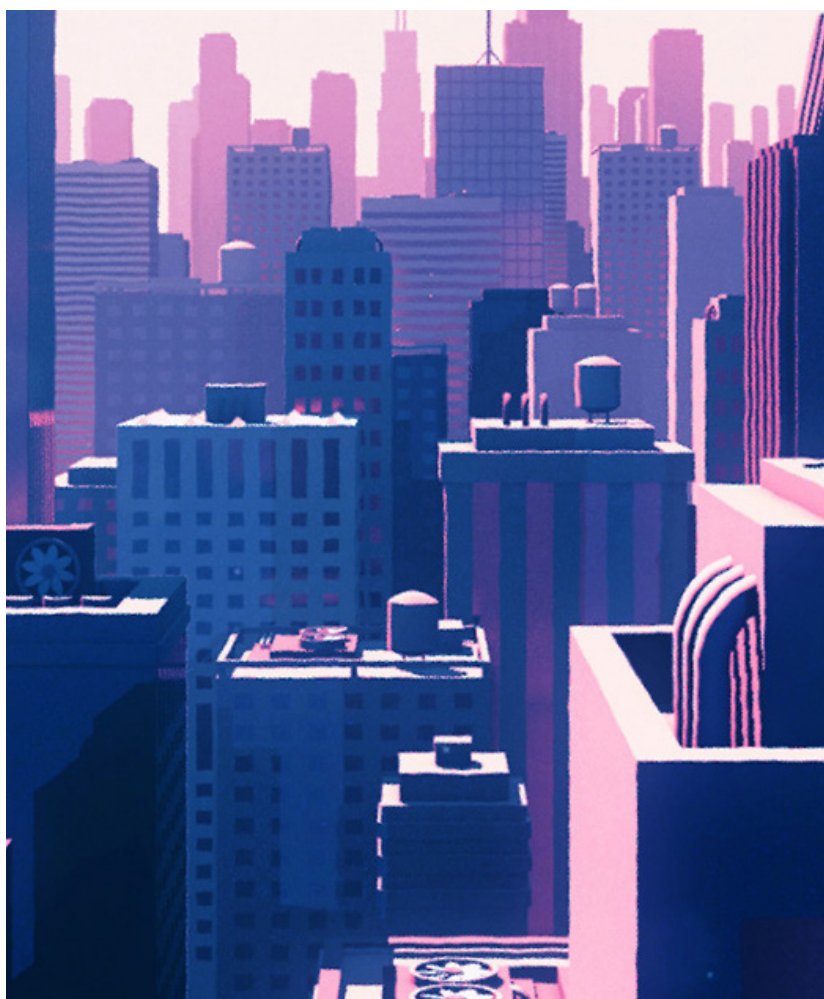
PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

01- PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

02- CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

- Introducción
- Comunicación visual (transmitir a través de una imagen)
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico
- Procesos creativos (*brainstorming*, *moodboards*, etc.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño (*Truetype*, *Opentype*)
- Estrategias de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas (Pinterest, Domestika, Behance, etc.)
- Teoría básica de *packaging*
- El color en el *packaging* (ejemplos)
- Ejercicio creativo (representación de uno mismo a través de una letra)
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO

VFX- MOTION GRAPHICS

01- INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN DE VÍDEO EN ADOBE PREMIERE

- Presentación del curso, planteamiento de objetivos y primera toma de contacto con Adobe Premiere
- Comprensión del entorno de trabajo enfocado a la edición profesional de vídeo y al trabajo en equipos de post-producción multidisciplinares
- Configuración inicial de proyectos, resoluciones de trabajo y emisión actuales, tanto de rodaje como de emisión, cinematográficas y web (8K, 6K, 4K, 2K y FullHD)
- Diferencias y particularidades entre los sistemas de emisión europeos (PAL, SECAM), americanos (NTSC) y cinematográficos, así como como tasas de fotogramas, frecuencias de refresco y entrelazados
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual
- Flujo de trabajo con material real de emisión e introducción al montaje narrativo
- Introducción a las herramientas básicas de sonorización
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual
- Lenguaje narrativo audiovisual: explicación del Efecto Kuleshov como la base del montaje audiovisual
- Introducción al guion técnico; la terminología y la semántica audiovisual
- Flujo de trabajo con material en bruto de rodaje y guion técnico
- Teoría del diseño
- El camino de la especialización: dificultad ascendente y prácticas constantes. Cada clase está dividida en una breve explicación teórica y uno o dos ejercicios relacionados y de suma importancia

Edición avanzada, narrativa audiovisual y teorías de montaje

- Flujo de trabajo avanzado en Premiere con múltiples secuencias y anidamientos
- Sincronización avanzada de sonido directo externo
- Tituladora integrada, rotulación y subtítulos
- Trabajo con secuencias de imágenes y alfas (transparencias)
- Introducción a la corrección en ámbitos LUT y Gammas Logarítmicas

- Adobe Dynamic Link: qué es y funcionalidades.
- Sincronización entre los programas de la Suite Adobe
- Sincronización mediante Dynamic Link con Adobe Photoshop, flujo de trabajo con imágenes multicapa y animación bajo Premiere.
- Introducción al sistema de *key-frames*
- Masterización video-audio básica

Edición Broadcast. Flujos de edición en entornos profesionales de emisión y/publicitarios

- Flujo de trabajo con material de rodaje real en RAW 2K para emisión *broadcast*
- Corrección avanzada de color de material rodado con gama logarítmica, comprensión de ésta y ventajas
- Edición y post-producción de sonido multipista
- Efectos de sonido, compresores, buses y masterización audio final
- Masterización final en formato XDCam HD (que es el formato de emisión actual de todos los canales de emisión nacional)
- Implicaciones a nivel de imagen, *codecs*, canales y volúmenes audio en entornos *broadcast*
- Flujo de trabajo para múltiples masterizados y plataformas: DCP (*Digital Cinema Profile*), Emisión, Web, Móvil, etc., mediante Adobe Media Encoder

02- COMPOSICIÓN, VFX Y MOTION GRAPHICS EN ADOBE AFTER EFFECTS

Introducción a Adobe After Effects y a la composición multicapa o *matte painting*

- ¿Qué es la postproducción o composición de vídeo? Introducción a After Effects, su interfaz y sus particularidades
- Comprensión básica del sistema de capas y el *motion desing*
- *Dinamic link* con Adobe Premiere
- Ventajas y desventajas del *link* dinámico en entornos de producción reales

- Fundamentos de la postproducción del video y creación de *Matte Paintings* (generación de entornos virtuales multicapa)
- Introducción a los *keyframes* de After Effects
- Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Trackeo básico de entornos en After Effects
- Trabajo con precomposiciones y la necesidad y conveniencia de éstas
- Integración de *chroma keys* reales de emisión bajo Keylight
- Estudio de los diferentes métodos de incrustación, así como de los diferentes tipos de *mattes*
- Trackeo avanzado de cámara con Camera Tracker de After Effects
- Flujo de trabajo con trackeos 3D en entornos 2D: capas 3D
- Composición avanzada y generación de fondos multicapa
- Composición avanzada multicapa de VFX 2D, integración FX (explosiones, disparos, cambios cartelarias...)
- Profundización en el sistema de *keyframes* de After Effects: interpolados y splines
- Flujos de trabajo y comprensión de las máscaras y la roscopia con material de producciones reales
- *Plugins* nativos de After Effects: qué son y tipología.
- Módulos de salida del After Effects, el *render*
- Exportación integrada en entornos de producción reales

Motion desing 2D en After Effects

- Qué es el *motion desing*. Introducción al *motion graphics* complejo en 2D
- Teoría de la composición de imagen, la "Regla de Oro" y la "Sección Aurea"
- Teoría y psicología del Color
- Diferencias entre imágenes vectoriales e imágenes rasterizadas: ventajas del vector
- Animación avanzada mediante *keyframes*: el editor gráfico y las curvas polimodales
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto, sus efectos intrínsecos así como los de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades
- Conceptualización del *motion desing*: el *storyboard*
- Por qué es necesario tener las ideas claras

- *Link* dinámico entre After Effects y Adobe Illustrator y Photoshop
- Importación de logos vectoriales e imágenes multicapa
- La precomposición como herramienta principal del animador
- La animación dentro de la animación
- Principales herramientas y plugins 2D
- Elaboración exclusiva de un proyecto de *motion graphics* 2D desde cero, de su conceptualización, su desarrollo (búsqueda, recopilación y generación de recursos), su ejecución completa y su masterización final, incluida la sonorización

Motion desing 3D en After Effects

- Profundización en el sistema 3D de After Effects (cámaras, luces, visores)
- Particularidades, complejidades y ventajas del espacio tridimensional en After Effects
- Capas 3D: propiedades
- La cámara en el espacio tridimensional
- Creación y configuración de luces
- Modos de visualización del espacio 3D
- Uso avanzado de *plugins* en After Effects en entornos 3D: *plugins* 3D en capas 2D
- *Matte Paintings* avanzados
- *Plugins* de terceros, visión general de los *plugins* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects
- *Scripts* de terceros, visión general de los *scripts* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects

03- INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D R20

Introducción a la nueva versión del Cinema 4D R20

- Interfaz básica cinema 4d, comprensión y navegación de ésta y configuración de inicial de proyectos (fps, escala global)
- Comprensión de las herramientas de modelado básico de primitivos, splines. Herramientas básicas de transformación y generadores de volumen
- Carga de imágenes de referencia en las diferentes vistas para su modelado
- Creación de materiales básicos en Cinema 4D

- Definición de “*shader*”, texturado procedural básico
- Trabajo con imágenes con alfa
- Jerarquías de objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos
- Prácticas. Render básico, configuración
- Modelado y texturado enfocado al *Motion Graphics*
- Modelado de logo con primitivas y splines
- Herramienta texto
- Introducción a la iluminación, luces principales, cielo físico e iluminación hdri (y comprensión de ésta)
- Trabajo y manipulación con cámaras, comprensión del “*timeline*” y de la generación de *keyframes*
- Introducción al *render* físico y la iluminación global
- Introducción al Mograph en cinema 4D, el sistema de *Motion Graphics* 3D por excelencia
- Clonadores. ¿qué es una instancia?
- Introducción a los efectos de manipulación espacial mograph
- Hacer editable un primitivo
- Herramientas básicas de selección y modelado: extrusiones, biseles, subdivisiones y *nurbs*
- Simetrías, conectores, booleanos y deformadores
- Modelado y texturado de un teléfono móvil
- El video como textura
- CINEWARE, interacción con After Effects (Adobe Dynamic Link-Maxon Live Link)



MÓDULO

CINEMA
4D

01- MOTION GRAPHICS CON CINEMA 4D

Introducción al 3D: modelado básico

- Presentación del curso, planteamiento, objetivos y primera toma de contacto con Cinema 4D. CGI y *motion graphics* en entornos 3D
- Comprensión de la interfaz del *software* y configuraciones iniciales del proyecto
- Tipología de vistas de la escena
- Modelado básico de primitivos, generación de splines (trazados) y manipulación de los mismos, así como importación de archivos de Adobe Illustrator
- Generadores de volumen
- Herramientas de desplazamiento, escala y rotación
- Uso y tipos de cámara y configuración de la misma en Cinema 4D
- Comprensión e implicaciones de las opciones de la misma (explicación de conceptos básicos fotográfica nivel de ópticas, tamaños, sensores y/o películas...)
- Animación básica en Cinema 4D
- Generación de *keyframes*, manual vs. automático
- Definición de *timeline*
- Subdivisión de objetos primitivos y "hacer editable un objeto"
- Herramientas de selección y tipologías de selección (puntos, aristas, caras...)
- Introducción al modelado básico: entorno "*Model*"
- Suavizado de geometría con el "*Nurbs*"
- Deformadores de geometría
- Uso de etiquetas (qué son y para qué se utilizan)
- Gestor de objetos y gestor de atributos
- Etiquetas y capas

Iluminación y materiales procedurales

- Sistemas de iluminación en Cinema 4D: tipologías de luces, cielo físico y HDRI
- Esquemas de iluminación de estudio
- Introducción al motor de *render* de Cinema 4D y la Iluminación global
- *Render* físico, profundidad de campo, "*Motion blur*" y Antialias
- Texturado procedural en Cinema 4D
- Definición de "*Shader*" y canales de los materiales *Motion Graphics*
- *Motion Graphics* avanzado con el módulo "Mograph"
- Clonadores, fracturadores y efectos "Mograph" aplicados al *Motion Graphics*

- Simulaciones físicas en Cinema 4D: facturador "Voronoi", cuerpos dinámicos y colisionadores
- Optimización y "Cacheado" dinámicos
- Simulación de partículas, manipuladores y asignación

Motion Tracker

- Trakeado de cámaras en C4D
- Integración de elementos 3D en escenas rodadas
- Composición escenas en AFX

Modelado mecánico

- Modelado y texturado mecánico
- Técnicas de modelado "*Hard Surface*"
- Simulaciones dinámicas en Cinema 4D: motores, conectores, muelles...
- *Bodypaint* 3D y mapeado UV
- Rigeado mecánico mediante Xpresso
- Exportación e importación de texturas en Photoshop

Modelado Orgánico

- Modelado y texturado de orgánicos
- Técnicas de modelado de personajes mediante la herramienta "Sculpt"
- Rigeado orgánico mediante IK y asignación de pesos
- Simulación de material de pelo y tejidos
- Aplicación de archivos de *Motion Capture* (captura de movimiento) sobre modelos orgánicos, su edición y manipulación

Render hiperrealista y composición

- Ajustes óptimos para el *render* hiperrealista, y ajustes precisos para la iluminación global
- Oclusión ambiental
- Exportación multipase y asignación de "*Buffer*"
- Composición avanzada final en After Effects (animaciones) y/o Photoshop (imágenes)
- Cineware, *dynamic link* After Effects-Cinema 4D

Introducción a los renderizadores por hardware

- Prorender nativo C4D, Redshift, Arnold... Ventajas e inconvenientes de estos motores de *render*, conocimientos necesarios y *hardware* necesario