

MASTER PROFESIONAL EN **MOTION GRAPHIC DESIGN**

Impartido por KUNSTHAL, CENTRO DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO



Titulación *_Master en Motion Graphic Design*

1ª Edición *_del 16 de Septiembre de 2011 al 30 de Junio de 2012*

PRESENTACIÓN

El Motion Graphics, la animación gráfica, ha revolucionado el panorama actual de las disciplinas audiovisuales. Hoy la gráfica en movimiento encuentra un nuevo espacio en el diseño, cine, televisión e internet con nuevos retos y oportunidades. Identidad de cadena, empaquetado de programas, cabeceras de series y películas, video clips, videoproyecciones, publicidad, audiovisuales corporativos. Un espacio de trabajo en expansión para el nuevo diseñador audiovisual.

El Motion Graphics visto desde la perspectiva del diseño, el marketing y el branding, se constituye un elemento muy importante para el éxito de las empresas en un mercado altamente competitivo. De esta manera, el Motion Graphic configura hoy en día una parte de estrategia de comunicación que la empresa utiliza para difundir su imagen.

Los estudios de diseño gráfico, productoras y agencias de publicidad, para ser competitivos, tienen que ofrecer soluciones completas, abrir sus procesos y entender la cultura del proyecto como una suma de disciplinas.

El Master se configura como una formación en la que se ofrecerá, por una parte, una formación técnica mediante la que el alumno adquirirá destreza en todas las aplicaciones disponibles, desde las más básicas hasta las más novedosas,

necesarias para poder realizar piezas de Motion Graphics. Por otra parte, se incidirá y profundizará en la parte más creativa. Así, se abordará la realización de proyectos en los que se aplicará toda la formación recibida sobre producción de Motion Graphics, realización de guión, grabación, concepto, montaje... Algunos de ellos serán proyectos reales en colaboración con empresas destacadas en el sector.

De este modo se pretende formar profesionales cualificados que sean capaces de gestionar todo el proceso, desde el concepto hasta el producto acabado, respondiendo, así, a las nuevas necesidades de la sociedad de consumo y de un sector en permanente cambio debido a la constante evolución tecnológica.

DIRECCIÓN DE MASTER

Belén Ibarrola. Graduada en Diseño Gráfico por la Escuela Llotja (Barcelona). Trayectoria profesional: Motion graphic en EITB. Directora de arte en Euskalcom. Profesora de Proyectos Finales y Proyectos de 2º de Gráfica Publicitaria en KUNSTHAL. Directora del Master de Motion Graphic Design. Experta en branding y motion graphic.

www.euskalcom.net

PROFESORADO

Carmina Soler Balaguer. Diplomada en Diseño Digital y Diseño Gráfico por ESDI (Escola Superior de Disseny) de Barcelona. Diplomada en Motion Graphics por Video Symphony California (EEUU). Animadora y diseñadora para Instruxion (Bruselas), Desta.K (Barcelona), Drucker Institute (California), Krokis Virtual (Sabadell), Smart Human Media (California), The Cimarron Group (California).

Fernan Rodríguez González. Licenciado en Publicidad por la Universidad del País Vasco. Licenciado en Periodismo por la Universidad del País Vasco. Coordinador de Guión de Sketches del programa "Vaya Semanita" de ETB 2; Premio Ondas 2006 y Premio de la Academia de la Televisión 2008. Coordinador de Guión de "Vaya Tropa", programa de humor del canal CUATRO. Guionista del magazine "Algo pasa con López" de ETB 2. Guionista del concurso "Cifras y Letras" de TELEMADRID. Creador de proyectos y formatos televisivos para la productora Vamos @Ver Televisión (Madrid).

Patxi Peláez. Profesional del dibujo y de la animación, desarrolla su trabajo en la Productora Dibulitooon (Irún-Guipúzcoa), llevando a cabo labores de Concept Artist, Character Designer, Story Boarder, Mate Painter y animador 2D. Habiendo participado en numerosos largometrajes entre los que destacan "El ladrón de sueños", "Glup", "Supertramps", "Papá soy un zomby", "La Isla del Cangrejo"...; y en series de animación como "Alex y Alexis", "Maroons", "Discworld", "Las Trillizas", "Bambulo"...

Emilio Farto Rodríguez. Graduado en Arte Electrónico y Diseño Digital, Especialidad Animación Computerizada por ESDI-Universitat Ramon Llull (Barcelona). Posgrado en Efectos Visuales por Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Posgrado en Experimentación en Sistemas Interactivos por ESDI- Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Profesor de 3D Studio Max en ESDI-Universitat Ramon Llull (Barcelona). Cofundador del Estudio de Posproducción DEDALOSTUDIO S.L. Efectos Visuales (Barcelona).

Luis Jambrina. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. Profesional de la postproducción, dedicado al montaje y edición con Final Cut y Color, y también al DVD Authoring; habiendo realizado proyectos para Kutxa, Euskaltel, ETB, Gobierno Vasco. En el ámbito del videoclip ha participado en proyectos de La Oreja de Van Gogh, Barricada, Mikel Erentxun, Kenzazpi, Celtas Cortos, Ruper Ordorika, Sutagar...

Raúl Grande. Técnico Superior en Gráfica Publicitaria por Kunsthal (Irún). Master en Síntesis de Imagen y Animación por Ordenador por MAISCA (Palma de Mallorca). Premio SIGNES 2003. Becado en FABRICA (Centro de Investigación para la Comunicación de Benetton) Treviso- Italia. Diseñador gráfico en OMB Oscar Mariné Brandi, Madrid. Director de tesis en el Instituto Europeo del Design, Madrid. Director Creativo/CEO en GRANDE design/studio, de San Sebastián.

TALLERES DE AUTOR Y MASTER CLASS

Marta Marín Anglada. Directora del Postgrado: Coolhunting en análisis de tendencias. Facultad de Comunicación Blanquerna de Barcelona (Universidad Ramon Llull). Editora de contenidos en "The Hunter". Consultora especializada en la Investigación y Análisis de Tendencias.

Summa Comunicació. Barcelona.
www.summa.es

Zeligstudio. Barcelona.
www.zeligstudio.com

Dvein/Motion&Interactive Design. Barcelona.
www.dvein.com

Telenoika. Barcelona

Franc Aleu. Barcelona.
www.urano.net

Aurora Michavila. Licenciada en Derecho y en Marketing y Comunicación Integral. Trabajó 6 años en Interbrand Nueva York liderando proyectos en toda América Latina y colaborando en la gestión de negocio de las oficinas en Chile, Argentina, Brasil y México. Ha trabajado en procesos de creación y gestión de marca para clientes como Coca-Cola, Seguros Monterrey New York Life, Almirall Prodesfarma, RENFE, Círculo de Lectores, Danone, Kellogg's, Epson, Boots Healthcare, Grupo Santander, Banco Popular, Banesto, Bancolombia, Bancome y Kraft, entre otros, en Nueva York, América Latina, España y resto de Europa.

Jordi Duró. Barcelona.
www.jordiduro.es



MASTER EN MOTION GRAPHIC DESIGN

1ª Edición del 16 de Septiembre de 2011
al 30 de Junio de 2012

Horario Viernes, de 16.00 a 21.00 horas, y
Sábados de 09.00 a 14.00 horas

Titulación Máster en Motion Graphic Design, impartido
por Kunsthal, Centro de Artes Plásticas y Diseño de Irún

Horas lectivas 475 horas totales distribuidas:
Módulos teórico-prácticas
100 horas de Tutorías personalizadas
Talleres de Autor
Master Class

Asistencia Será obligatoria la asistencia a clase e indispensable para obtener este diploma

OBJETIVOS

Los principales objetivos de este Curso son:

1. Profundizar en la disciplina del Motion Graphics, en su historia y en los condicionantes sociales actuales.
2. El motion Graphic como estrategia de comunicación para difundir una imagen de marca.
3. Mostrar al alumno los procesos de trabajo y la diversidad de aplicaciones que se incluyen en el diseño del motion graphic.
4. Obtener las bases y los fundamentos del lenguaje audiovisual y aprender a interpretar sus códigos.
5. Sumergir al diseñador en un proceso de reflexión y experimentación entorno a proyectos de gráfica animada y creación audiovisual.
6. Dar soluciones profesionales a todo tipo de trabajos con creatividad, versatilidad y técnica.
7. Expresar y comprender la eficacia comunicativa del Motion Graphics, desde sus orígenes hasta las últimas tendencias visuales.
8. Lograr que la correcta comunicación de un proyecto llegue a su objetivo final.
9. Adquirir una visión plural y multidisciplinar.
10. Fomentar el trabajo en equipo, transversal y multidisciplinar.
11. Adquirir una introducción técnica. (after effects, flash y final cut) y creativa.
12. Formar a profesionales capaces de desarrollar aplicaciones multimedia en cualquiera de los campos culturales, empresariales, educativos, de ocio o artísticos de alto nivel.
13. Aprender a plantear, analizar, diseñar y ejecutar un proyecto de Motion Graphic.
14. Detectar las necesidades del cliente.
15. Estimular las dinámicas de trabajo en grupos.
16. Provocar la reflexión, sobre el uso del Motion Graphic, su contexto y también su importancia en todos los ámbitos de la sociedad actual.
17. Enseñar las reglas de la comunicación audiovisual como base para el desarrollo de contenidos multimedia.
18. Estimular la creatividad.
19. Combinar de forma simultánea clases de contenido teórico

y práctico a través de conferencias y workshops con el fin de que el alumno adquiera conocimientos.

20. Se dotará al alumno de las claves fundamentales para entender el panorama laboral actual constituyendo el curso una plataforma de asesoramiento y apoyo para el desarrollo del alumno como profesional.

PROGRAMA

1. INTRODUCCIÓN TÉCNICA AL MOTION GRAPHIC

1. **Introducción:** Historia y actualidad, el proceso de creación. Orígenes y referencias. Conceptos básicos. La animación como método de expresión. Tipos de animación. Tendencias.
2. **Introducción a la postproducción digital.** Conceptos de postproducción digital. Procedimientos iniciales Interface y panel de herramientas. Flujo de trabajo. Compatibilidad con programas Adobe. Planificación y administración de proyectos Conceptos básicos de los proyectos Creación y configuración de proyectos. Memoria, almacenamiento y rendimiento.
3. **Composiciones.** Creación y configuración básica y avanzada de composiciones Importación de archivos Composición 2D y 3D Visores y previsualizaciones Marcadores y notas de clip
4. **Capas: creación y características.** Tipos de capas: sólido, texto, luces, cámaras, capa de ajuste, null object, capas guía. Transformación de capas. Estilos de capa y modos de fusión. Capas 2D y 3D. Emparentar capas. Canales y canal alpha. Compatibilidad con Photoshop. Anidamiento de capas, precomposición y preprocesamiento. Brainstorm
5. **Herramienta de texto y gráficos.** Crear y modificar textos: carácter y párrafo. Tipos de textos. Compatibilidad con Photoshop e Illustrator. Animaciones de texto y animaciones preestablecidas. Animación de capas y objetos. Timeline y códigos de tiempo. Animar mediante fotogramas clave: ajuste, selección y eliminación. Interpolaciones y velocidad de las animaciones. Animaciones preestablecidas. Animación avanzada: el editor de gráficos. Animación a través de expresiones.
6. **Efectos. Tipos de efectos.** Efectos de canal, desenfoces, distorsiones, paint, generador de efectos. Correcciones de color. Dibujo y pintura Keyers: luma key y matte key. Máscaras y rotoscopias. Efectos de tiempo Mattes de seguimiento Garbage mattes. Trackers y estabilizador de movimiento. Deformación de tiempo Partículas. Plugins
7. **Luces y cámaras.** Creación de luces. Configuración y tipos de luces. Técnicas de iluminación de capas y objetos. Creación y configuración de cámaras. Tipos de cámaras. Audio Formatos de audio. Efectos de audio.
8. **Procesamiento y exportación.** Procesar una composición: el render. Cola de procesamiento. Exportación de la composición: formatos de vídeo, flash, audio, secuencia de imágenes.
9. **Preparación de un proyecto.** Ajuste de proyecto. Compilación de materiales en un proyecto.

2. TEORÍA DE LA IMAGEN

1. La percepción visual
 - 1.1. El proceso perceptivo
 - 1.2. Tiempo y espacio en la percepción
 - 1.3. La teoría de la Gestalt
 - 1.4. El objeto, la mirada y pulsión ecópica
2. El concepto de la imagen
 - 2.1. Tipología de la imagen
 - 2.2. La analogía y la representación
 - 2.3. Del signo icónico de la huella
 - 2.4. Los registros de la imagen
3. Representación de la imagen aislada

- 3.1. Elementos morfológicos primarios
- 3.2. Elementos dinámicos y escalares

3. EL BRANDING EN EL MOTION GRAPHIC

- 1. Percepción
 - 1.1. Los ideales
 - 1.2. Los fundamentos
 - 1.3. El diseño de identidad
- 2. Proceso
 - 2.1. La investigación
 - 2.2. La estrategia
 - 2.3. La gestión de activos
- 3. Ejemplos prácticos

4. LA TIPOGRAFÍA

- 1. La tipografía como elemento diferenciador del diseñador
- 2. Fundamentos
- 3. La tipografía en movimiento

5. NARRACIÓN Y GUIÓN

- 1. Narrativa audiovisual
 - 1.1. Fundamentos
 - 1.2. La importancia de la estructura. Estructura y estructuras
 - 1.3. La escritura visual
 - 1.4. Los géneros y la coherencia
- 2. El proceso creativo
 - 2.1. Las ideas
 - 2.2. El brainstorming. Trabajo en equipo
 - 2.3. De la cabeza al papel
- 3. El guión literario
 - 3.1. El guión como fundamento del proceso audiovisual
 - 3.2. La escaleta
 - 3.3. El tratamiento
 - 3.4. El diálogo
 - 3.5. La redacción
 - 3.6. Trucos de guión
 - 3.7. Análisis del guión
- 4. El guión técnico
 - 4.1. Terminología
 - 4.2. Storyboard
- 5. El guión aplicado al audiovisual
 - 5.1. Televisión
 - 5.2. Cine
 - 5.3. Publicidad

6. ANIMACIÓN TRADICIONAL Y CREACIÓN DE STORY

- 1. Introducción para la realización de una película de animación
 - 1.1. El Concepto
 - 1.2. El Guión
 - 1.3. Preproducción (diseño personajes y fondos, Layout, Story board...)
 - 1.4. Producción (animación e intercalación, color y composición)
 - 1.5. Postproducción
- 2. Preproducción de una película de animación
 - 2.1. Guión
 - 2.2. Diseño de Personajes
 - 2.3. Layout
 - 2.4. Story Board
- 3. Animación
 - 3.1. Conceptos básicos de animación

7. AFTER EFFECTS (AE)

- 1. Presentación
- 2. Consideraciones Previas
 - 2.1. Aspecto de Pixel
 - 2.2. Sistemas y resoluciones
 - 2.3. Ajuste de archivos
 - 2.4. Entrelazado o progresivo
 - 2.5. Selección de campos en importación
 - 2.6. Desentrelazado en AE CS4
 - 2.7. Selección de campos en exportación
 - 2.8. Profundidad de color
- 3. Interpolación, curvas de velocidad, tipos de keyframes.
 - 3.1. Presentación
 - 3.2. Keyframe rombo
 - 3.3. Keyframe convexo
 - 3.4. Keyframe cuadrado
 - 3.5. Keyframe Rove - navegar por el tiempo
 - 3.6. Gráfico de curvas
 - 3.7. Alteración de curvas en el gráfico
 - 3.8. Keyframes
 - 3.9. Autobezier - curva automática
 - 3.0. Gráfico de valores/velocidad
- 4. Estabilizado y trackeo en AE
 - 4.1. Presentación del capítulo
- 5. Estabilizado
 - 5.1. Paleta estabilizado y track
 - 5.2. Región de búsqueda y características
 - 5.3. Opciones de seguimiento
 - 5.4. Estabilizado de posición
 - 5.5. Estabilizado de posición y rotación
 - 5.6. Estabilizado de posición, rotación y escala
 - 5.7. Estabilizado con varios puntos de seguimiento
 - 5.8. Estabilizado combinado con suavizador
 - 5.9. Estabilizado de panorámica
- 6. Trackeo
 - 6.1. Trackeo de posición
 - 6.2. Trackeo de posición para efectos
 - 6.3. Trackeo posición y rotación
 - 6.4. Trackeo posición rotación y escala
 - 6.5. Trackeo de perspectiva
 - 6.6. Trackeo con objetos nulos
 - 6.7. Trackeo con cambio de punto de seguimiento
- 7. Capas de forma
 - 7.1. Introducción capas de forma
 - 7.2. Ajustes de timeline
 - 7.3. Combinar formas
 - 7.4. Botón agregar de capas de forma
 - 7.5. Capas de forma y Brainstorm
 - 7.6. Convertir texto en capas de forma
- 8. Automatización y expresiones
 - 8.1. Expresiones básicas
 - 8.2. Expresiones avanzadas
- 9. After Effects 3D
 - 9.1. Activación 3D
 - 9.2. Luces Texto 3D
 - 9.3. Creación de cámaras 3D por carácter
 - 9.4. Keyframes x, y, z
 - 9.5. Vanishing point - punto de fuga

8. ADOBE FLASH

- 1. Introducción
 - 1.1. La animación vectorial
 - 1.2. Adobe Flash CS5
- 2. Dibujo básico en Flash CS5
- 3. Texto
- 4. Línea de tiempo
- 5. Símbolos e instancias
- 6. Área de trabajo
- 7. Animación

8. Imágenes

9. 3D**Nivel Básico**

1. Generalidades del Programa. Configuración. Comenzando a trabajar con las herramientas.

Primera práctica: Modelado básico a partir de plano.

2. Utilización de Splines (curvas) para modelar. Introducción a los componentes de Modelado arquitectónico de 3D MAX. Iluminación básica.

Segunda práctica: Modelado de un edificio de viviendas.

3. Introducción a la herramienta de Modelado LOFT, Lathe. Introducción al Editor de Materiales (coordenadas de mapeado, etc...)

Tercera práctica: Modelado de una escena de interior. BAR.

Nivel Intermedio

4. Modelado procedural a partir de curvas. Introducción a los sistemas de partículas. Animación lineal por keyframing.

Cuarta práctica: Modelado y animación de una lanzadera espacial.

5. Modelado orgánico fotografía. Animación procedural. Sistemas de partículas para crear multitudes. Editor de materiales avanzado (conceptos de mapas de opacidad, especular, etc...).

Quinta práctica: Modelado y animación realista de un banco de peces.

6. Conceptos avanzados de animación. Animación por Path, animación por Keyframe. Introducción al rigging de personajes. Ciclo de caminar.

Sexta práctica: Modelado y animación del ciclo de caminar de un robot. Animación de objetos mediante PATH.

7. Introducción a la técnica de modelado orgánico de cabezas. Editable Poly, herramientas y utilización de las mismas para optimizar el proceso.

Séptima práctica: Modelado orgánico de la cabeza de un dinosaurio mediante polígonos.

10. CÁMARA Y GRABACIÓN

1. Introducción al trabajo del Operador de Cámara

1.1. Estructura del equipo de trabajo

1.2. Identificación de diferentes tipos de producciones

y sus necesidades

1.3. Preproducción, localización, diseño y rodaje

2. La cámara de vídeo I

2.1. Funcionamiento de la cámara de Vídeo

2.2. Formatos de captura, codecs,

2.3. La señal de Vídeo, balance de blanco/negro. Temperatura de color

2.4. El sonido en la cámara. Microfonía, mixer, cableados.

2.5. Prácticas

3. La cámara de vídeo II

3.1. Manejo de otros modelos de Cámara. Sony Z1,

Panasonic HPX171, Canon 5D

3.2. Prácticas con las cámaras

3.3. Accesorios de cámara

3.4. Monitores

3.5. Filtros, ópticas

4. Grabación

4.1. Tipos de planos. Composición y el eje de acción

4.2. Estilos de grabación

4.3. Look cinematográfico

4.4. Narrativa audiovisual

4.5. Profundidad de campo y ángulo de visión

4.6. Prácticas

5. Movimientos

5.1. Movimientos de cámara

5.2. Traveling

5.3. Grúa

5.4. Steadicam

5.5. Prácticas

6. Edición

11. FINAL CUT PRO

1. Introducción a Final Cut Pro 7

2. Formatos de vídeo

3. Estructura de trabajo

4. Interface, Configuración e importación. Gestión del material

5. Educación básica

6. Edición avanzada

7. Trabajo de audio

8. Efectos

9. Corrección de colores

10. Render

11. Gestión de material y proyectos

12. Intercambio entre plataformas

13. Volcado de vídeo y audio y exportación

14. Preferencias y ajustes

12. ILUMINACIÓN

1. Primera parte

1.1. Iluminación

1.2. Tipos de aparatos, Tungsteno, HMI, KinoFlo, Dedolight. Cuarzos

1.3. Filtros de color, filtros correctores, difusión, accesorios

1.4. Prácticas

2. Segunda parte

2.1. Esquemas con una luz

2.2. Esquemas con varias luces

2.3. Prácticas con las cámaras e iluminación

2.4. Visionado de las prácticas

13. SONIDO

Armonía

Sincronía

Música de librería

Música personalizada

Técnicas y montaje musical

Conceptos musicales

14. PROYECTO

Desarrollo tutorado de un proyecto que consistirá en la elaboración de una animación que se proyectará sobre unas escaleras exteriores.

METODOLOGÍA

El Curso se desarrolla con una metodología teórico-práctica, de modo que, en los distintos módulos se incluyen diversos ejercicios, así como proyectos de investigación. Los alumnos expresarán sus conclusiones ante el resto del grupo, para contribuir al enriquecimiento general.

DESTINATARIOS

- . Graduados y titulados en Diseño.
- . Perfiles profesionales o Académicos con experiencia acreditada en las diferentes tareas: diseño, edición de video, audiovisuales o similares.