



O1601004 Workshop de diseño 3D e motiongraphics

Profesor: Alexandre Toucedo Santorio

Duración: 6 sesiones de 5h.

Calendario: 2, 4, 9, 16, 18 y 23 de Noviembre de 2016 de 16.00 a 21.00

Objetivos

Dotar al alumno de los conocimientos básicos para el uso de After Effects y Cinema 4D orientado a motiongraphics. Por tanto se trata de proporcionar una introducción a los conocimientos técnicos y expresivos en el ámbito de la animación. Siendo imprescindibles para la elaboración de un **Motiongraphics en 2D y 3D**.

Contenidos:

Miércoles 02 de Noviembre de 2016:

- **Introducción Motiongraphics:**
 - Motiongraphics y conceptos básicos de video.
 - Principios de la animación.
 - Ejemplos prácticos
 - Flujo de producción.
- **Descripción da Interface de After Effects:**
 - Visor.
 - Timeline.
 - Previos.
 - Herramientas.
- **Técnicas de Animación Básicas:**
 - Animación por keyframes.
 - Organización de las capas.

Prácticas: Animación Básica, escala, rotación, y posición.

Viernes 04 de Noviembre de 2016:

- **Importación de footage:**
 - Importación de Video - Proxys
 - Exportación de Photoshop Illustrator a After Effects.
 - Importación de capas en After Effects.
- **Render y Previos:**
 - Uso de previos
 - Configuración estándar

Prácticas: Técnica "Squash & Stretch".

Contenidos Cinema 4D:



Miércoles 09 de Noviembre de 2016:

Manejo Básico:

- Espacio de trabajo o manipulación de objetos.
- Transformación de objetos.
- Selecciones de componentes. Gestor de objetos.
- Gestor de atributos.

Modelado:

- Métodos de Modelado.
- Objetos Paramétricos.
- Modelado Poligonal: Componentes de un objeto.
- Puntos, aristas y polígonos
- Herramientas de corte / extrusión.

Miércoles 16 de Noviembre de 2016:

Texturizado:

- Gestor de Materiales.
- Atributos de los Materiales: color, difusión, luminancia, transparencia, reflexiones, entorno, alfa, especular, desplazamiento
- Aplicar texturas o restricciones a zonas.

Iluminación:

- Conceptos básicos de iluminación
- Tipos de luces.
- Tipos de sombras.

Viernes 18 y Miércoles 23 de Noviembre de 2016:

Render

- Configuración de render.
- Formatos de salida.

Animación

- Timeline y keyframes.
- Cámaras. □o Animación de cámaras.
- Animación de objetos.

Metodología

Mediante ejemplos profesionales explicaremos el abanico de posibilidades que brindan los Motiongraphics en 2D y 3D aplicados al ámbito profesional. Se realizarán diferentes practicas con las distintas técnicas (de las más simples a las más complejas) que ofrece la animación con After Effects y Cinema 4D.