

Taller de Introducción al *Motion Graphics*: Adobe After Effects

Introducción

Motion Graphics es un concepto; After Effects, una herramienta. El arte del grafismo en movimiento se ha convertido en una forma de creación muy demandada por el sector audiovisual para realizar sus contenidos. Desde cabeceras de programas hasta composiciones avanzadas de efectos visuales, todos ellos emplean especialistas en este concepto.

En la actualidad, muchos perfiles profesionales incluyen parcial o totalmente el *Motion Graphics* en sus trabajos. Realizadores, directores artísticos, montadores o fotógrafos emplean estas técnicas y sus respectivos programas para estilizar sus trabajos audiovisuales.

After Effects es uno de los programas que se utilizan para realizar *Motion Graphics*. Pero no es el único ni el mejor. Un buen profesional deberá ser capaz de analizar los usos y aplicaciones de este programa así como conocer sus objetivos específicos antes de empezar el trabajo.

Motion Graphics es el lugar de encuentro de diversas artes plásticas y de diseño audiovisual. Así, convergen conocimientos de fotografía, ilustración, retoque de imágenes y 3D, para desarrollar un proyecto artístico nuevo que no tenga límites de creatividad.

Objetivos del taller

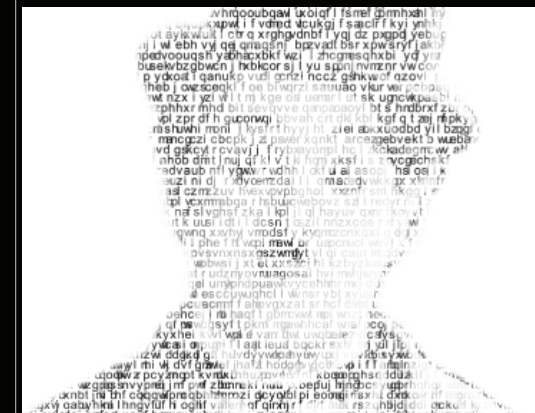
- Aprender los conceptos, características, técnicas y procesos del MG
- Conocer los fundamentos del *software* Adobe After Effects
- Realizar ejercicios teórico-prácticos de carácter didáctico en soporte vídeo



aula **ciberimaginario**

Taller de Introducción al *Motion Graphics*: Adobe After Effects

Sábado, 15 de noviembre de 2014



Taller de Introducción al *Motion Graphics*: Adobe After Effects

¿Dónde?

Aula G102 del Edificio de Gestión
Campus de Vicálvaro
UDD Facultad de Comunicación

¿Cuándo?

Sábado, 15 de noviembre de 2014 /
09:00 a 14:00 horas

¿Qué duración tiene?

10 horas lectivas, divididas en dos
actividades didácticas:

- **Presencial** (teórico / práctico): 5 h.
- **Trabajo autónomo** (ejercicios): 5 h.

Certificación

0,5 ECTS del Módulo de Reconocimiento
de Créditos de la URJC

Requisitos: asistencia (0,25 ECTS) y
realización de ejercicios (0,25 ECTS)

Precio

10 € para estudiantes universitarios.

Ingresar en la siguiente cuenta:

ES46 0081 1393 7300 0107 6117

Introducir como concepto:

“Abono curso ciberimaginario_nombre
alumno/a”

Inscripción

Cumplimentar el formulario disponible en:

<http://www.ciberimaginario.es/aula-ciberimaginaria/talleres/taller-mg>

Programa

1. Introducción

- 1.1. Visionado *Showreel*
- 1.2. *Motion Graphics*: usos y funciones
- 1.3. Perfiles profesionales

2. Proceso general de trabajo en After Effects

- 2.1. Flujo de trabajo / *Workflow* en Adobe
- 2.2. Interfaz del programa

3. Gestión de material

- 3.1. Configuración de sistema
- 3.2. Organización del proyecto
- 3.3. Importación de archivos
- 3.4. Guardar proyecto

4. Técnicas I

- 4.1. Alpha
- 4.2. Animación básica
- 4.3. Máscaras
- 4.4. Stroke
- 4.5. Efectos
- 4.6. Ejercicio: Copy de 360 Global Media

5. Técnicas II

- 5.1. Efectos
- 5.2. Modos de composición
- 5.3. Ejes x,y,z
- 5.4. Cámaras y luces
- 5.5. Ejercicio: Ráfaga Canal Historia
- 5.6. Tracking: Integraciones

6. Finalización de proyectos

- 6.1. Render final
- 6.2. Exportaciones

7. Conclusiones

- 7.1. Planteamiento del trabajo autónomo
- 7.2. Retroalimentación
- 7.3. Webgrafía de tutoriales

aula **ciberimaginaria**



¿A quién va dirigido?

El curso se orienta especialmente a alumnos/as de las **titulaciones** de Grado y Doble Grado de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas, Comunicación Audiovisual + Periodismo y ADE + Publicidad.

Los **perfiles profesionales** que se ajustan al curso son las figuras de realizador/a, diseñador/a gráfico/a, editor/a-montador/a, compositor/a de VFX o animador/a.

¿Quién lo imparte?

Jorge Berenguer Úbeda

Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid / Máster en Edición y Posproducción Digital en TAI / Realizador, montador y postproductor de vídeo

