

Motion Graphics SD-HD-UHD

dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

DIPLOMADO profesional (156 hrs)


Motion Graphics SD-HD-UHD
para web, dispositivos móviles, tablets, cine y tv.

Certificación Internacional Adobe Aca / Adobe Ace
Acreditación Gobierno de Chile - Sence



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931
SANTIAGO - CHILE

 METRO U.CATOLICA

dgm Instituto
Audiovisual

Diplomado profesional en

Motion Graphics SD-HD-UHD

para web, dispositivos móviles, tablets, cine y tv.cine y tv
(conducente a certificación internacional Adobe)

OBJETIVOS

Con la llegada de la tecnología digital se requiere de profesionales especializados en las técnicas de montaje y composición de elementos gráficos y multimediales animados con directa aplicación en la industria de la publicidad, tv y cine.

El diplomado en MOTION GRAPHICS HD - UHD permite a los alumnos no solamente conocer las técnicas de animar objetos en pantalla, sino a crear las gráficas bajo los estándares requeridos para cada una de las plataformas de reproducción, sincronizarlas con sonido y a definir las características técnicas (HD-UHD) del material de video proporcionado para generar el Motion Graphics

El Diplomado tienen 2 niveles y puedes avanzar en ellos de manera modular: en el módulo 1 trabajarás directamente con softwares para generar gráfica, animarlas y así generar el motion graphics. Pero si deseas llegar al nivel profesional, puedes avanzar al módulo 2 que considera uso de hardware avanzado para darle ese impulso que deseas a tu motion graphics como taller de chroma key para registrar tus propios videos de forma profesional e integrarlos a ambientes y representaciones 3D.

Dependiendo de tus requerimientos profesionales puedes cursar el o los módulos que desees para potenciar tus competencias laborales y hacer explotar el motion graphics.

Si lo deseas podrás certificarte internacionalmente.

DIRIGIDO A

* Público interesado en crear motion graphics para proyectos audiovisuales que requieran del impulso de gráfica animada por ejemplo para publicidad como también para otras aplicaciones en web, aplicaciones móviles y tv.

* Ideal para quienes se desempeñen o deseen desempeñarse en las áreas de :
DISEÑO GRAFICO, PUBLICIDAD, COMUNICACION AUDIOVISUAL o MULTIMEDIA, DIRECCION DE CINE o TV, DISEÑO INDUSTRIAL, ARTE, ANIMACION 3D, DISEÑO WEB, SONIDISTAS, LICENCIADOS EN ARTE, etc

POSTULACION

Postulantes interesados deben contactarse a fonos 226355931 o 98792889 o al email info@dgm.cl

ACREDITACION

Instituto acreditado por Gobierno de Chile
Instituto acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)
Conducente a Certificación Internacional Adobe

CERTIFICACIONES

Puedes acceder a las siguientes certificaciones
Certificación con validez internacional Adobe ACE en After Effects o Photoshop o Illustrator o ACA en Photoshop (según disponibilidad de exámenes de parte del fabricante)

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales: 156 para los módulos 1 y 2
Alternativas horarias diurnas y vespertinas disponibles en www.dgm.cl

Director Académico

Sr. Fulvio F. Barbieri
Ingeniero Civil Electrónico
Universidad Técnica Federico Santa María

 (02) 26355931  Instituto Dgm  info@dgm.cl  Instituto Dgm

MODALIDADES PRESENCIAL y
ONLINE



MALLA CURRICULAR


malla académica sujeta a modificaciones por cambios de tecnologías, flujos, programas o versiones de software dispuestas por fabricante

PRE PRODUCCION (módulo I)

NORMAS Y STANDARES AUDIOVISUALES
WEB-CINE-TV-TABLETS
PREP-01


LENGUAJE AUDIOVISUAL & STORYBOARD
PREP-02 (online)

PRODUCCION DE MOTION GRAPHICS (módulo I)

 **DISEÑO VECTORIAL**
web-cine-tv-móviles
AI-01


 **DISEÑO BITMAP**
RETOQUE DIGITAL y EFECTOS GRAFICOS
PS-01



 **MOTION GRAPHICS - I**
MG-01

 **MOTION GRAPHICS - II**
MG-02

 **MOTION GRAPHICS - III**
MG-03

PRODUCCION DE MOTION GRAPHICS (módulo II)

 **INTEGRACION MOTION GRAPHICS y LIVE CHROMA KEY**
CK-04


 **INTEGRACION 3D**
(Integración AE + C4D)
3D-01
 cinema 4D / C4D

STEREOSCOPIA 3D
ST-01 (online)

PROCESO DE TITULACION

PROYECTO FINAL
PT-01

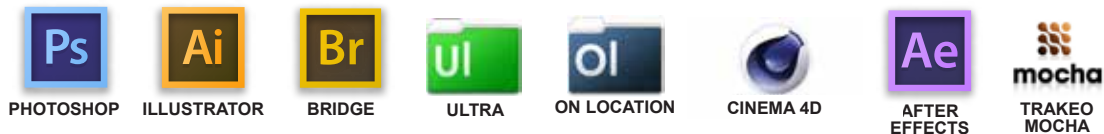
PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

ADOBE / ACA - ACE


USO DE SET DE CHROMA KEY



EN ESTUDIO DE CROMA SE REALIZAN LAS GRABACIONES PARA POSTERIORMENTE INTEGRARLAS EN PROYECTOS DE MOTION GRAPHICS



DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- PRE PRODUCCION DIGITAL

PREP-01: NORMAS Y STANDARES AUDIOVISUALES

CONOCER LOS FORMATOS AUDIOVISUALES TECNICOS PARA GENERAR MOTION GRAPHICS PARA DIFERENTES TIPOS DE PLATAFORMAS y SOPORTES DE REPRODUCCION COMO LOS PARAMETROS TECNICOS REQUERIDOS PARA GENERAR CONTENIDOS PARA LAS 1as y 2das PANTALLAS BAJO LOS NUEVOS STANDARES SDTV, HDTV PARA NUEVAS NORMAS TELEVISIVAS ATSC, DVB e ISDB-Tb. CONOCER LOS FORMATOS PARA GENERAR MOTION GRAPHICS PARA FORMATOS DE ALTO NIVEL UHD



FORMATOS SD-HD-CINE

PREP-02: LENGUAJE AUDIOVISUAL y STORYBOARD

PARA GENERAR MOTION GRAPHICS y LOGRAR EL IMPACTO DESEADO EN TUS AUDIENCIAS NO BASTA CON SABER "MOVER" ELEMENTOS GRÁFICOS EN PANTALLA, SINO TAMBIÉN CONOCER LAS DINÁMICAS DE RITMO, MONTAJE y COMPOSICIÓN DE ESCENAS PARA QUE TU MOTION GRAPHICS REALMENTE EXPLOTE. CON EL MANEJO DE LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA AUDIOVISUAL Y EL STORYBOARD PUEDES ASIGNAR UN MEJOR RELATO Y POTENCIAR TU MENSAJE o EFECTOS DE MOTION GRAPHICS.
(este módulo se dicta de manera online)

II.- MODULO I: PRODUCCION DE MOTION GRAPHICS

AI-01: DISEÑO VECTORIAL CON Adobe Illustrator

Permitir al alumno utilizar las herramientas gráficas de este poderoso programa vectorial para la realización de diseño de ilustraciones, figuras, logos, elementos abstractos y gráfica estática en general. Podrá conocer las características de perfiles de color para diferentes industrias (tv, cine, web, tablets) desarrollando un flujo de trabajo ordenado y eficiente para integrar al Motion Graphics.



USO DE CAMARAS HD y UHD

PS-01: DISEÑO BITMAP-RETOQUE DIGITAL-EFX GRAFICOS con Photoshop

Descubrir la potencia de las herramientas de creación de elementos gráficos y sobre todo el proceso de retoque y edición de imágenes, como asimismo el adecuado uso de los métodos y técnicas que le permitirán crear trabajos de nivel profesional. Aplicaciones en fotografía, retoque digital de imágenes, uso de elementos gráficos a usar en cine y televisión (elementos de motion graphics), como asimismo desarrollo de ambientaciones y texturas para animación 3D. Conocer las nuevas herramientas de edición de video en Ps y creación de modelos 3D. Exportar los proyectos e integrarlos con otras aplicaciones de la suite Adobe para integrar a Motion Graphics.

MG-01: MOTION GRAPHICS con Adobe After Effects

INTERFAZ GRAFICA (user interface) y COMPOSICIONES

Identificación de paneles y sus propiedades.
Paneles Timeline, Project, Composition, Info, Audio, Time Control, Effects & Preset
Disposición de los paneles / Seteos y presets básicos
Seteos y presets avanzados (odd, even field, progressive scanning, SD, HD, UHD settings, etc)
Importación de material (footage) / Parámetros de una composición / Anidación de comps.

CAPAS STANDARES 2D Y CAPAS 3D (layers)

Tipos de capas (sólido, texto, cámara, luz, ajuste, nulo)
Selección, orden, renombrar, rasterizado, seteos de las capas /
Propiedades de las capas.
Herramientas de Transformación
Edición de capas / Panel de capas, trimming, controles numéricos.
Velocidad de capas, splitting (división de capas) y marcadores
Emparentar capas
Ejes y coordenadas 3d o x,y,z. / Inserción de cámaras, propiedades y características de las cámaras
Inserción de Luces, opciones de materiales 3d / (propiedades y características)
Previsualización 3D, orden de capas 3D.
Estilos de capas



MOTION GRAPHICS PARA web, cine, tv, móviles, tablets

II.- MODULO I: PRODUCCION DE MOTION GRAPHICS (continuación)

MG-01: MOTION GRAPHICS con Adobe After Effects (continuación)



USO Y PROPIEDAD DE KEYFRAMES (cuadros clave)
Interpolación espacial, Interpolación temporal
Creación de trayectorias de movimiento (Motion Path)
Editor gráfico (Graph editor) / Gráficos de magnitud y velocidad (Value & speed graph)
Asistentes de keyframes / Keyframes tipo roving

CREACION Y ANIMACION DE GRAFICAS y TEXTOS
Importación de elementos gráficos Photoshop . Illustrator
Animación de gráficas
Creación, edición y formateo de caracteres
Definición de trayectoria de textos (text paths)
Efectos de animación de texto

MODOS DE FUSION
Tipos de modos de fusión
Efectos con modos de fusión
Aplicaciones

MASCARAS (mask)
Creación de máscaras / propiedades de los parámetros
Viewing masks
Trayectorias - Paths
Máscaras destino (targeting masks)
Conversión de máscaras

MG-02: MOTION GRAPHICS con Adobe After Effects



EFFECTOS BASICOS
Categorías de efectos / Propiedades de los efectos
Asignación de efectos a capas / Efectos compuestos
Tipos de efectos (8,16,32 bpc)
Efectos Preset
Uso de herramienta brainstorming

EFFECTOS AVANZADOS
Anidación de efectos
Premultiplicación
Efectos de Rotoscopía
Efectos de Recorte de chroma avanzado
Efectos y Uso avanzado de modos de fusión
Efectos de Captura de pantalla, ondulator y suavizador
Efectos de Integración con puntos de fuga / archivos .Vpe
Efectos con integración de trackeo de cámara
Efectos de Tiempo

ESTABILIZACION Y TRACKEO
Estabilización de imágenes
Conceptos de trackeo de elementos de imagen
Seteo de zonas de target, source
Seguimiento y sincronización de movimientos
Aplicaciones y ejercicios de trackeo

SINCRONIZACION CON SONIDO
Importación de archivos de sonido / Sincronización con capas gráficas
Actualización de frecuencia de muestreo y bits por muestra
Control de decibels con Audio Panel
Efectos de sonido
Efectos gráficos para sonido

MG-03: MOTION GRAPHICS con Adobe After Effects



PARTICULAS
Características de las partículas
Control de Dinámicas
Control de Birth, Rate, Shape, Delay, Decay de partículas
Integración con elementos gráficos

USO DE EXPRESIONES (introducción)
Creación de expresiones
Efectos controladores de expresiones
Edición de expresiones
Interacción de sonido y expresiones

INTEGRACION 3D
Importación de archivos 3D (Maya / Cinema 4D)
Uso de archivos VPE
Trackeo de cámaras

CONFIGURACION DE EXPORTACION
Seteo de los parámetros de queues - colas de render
Formatos de salida a distintos soportes
Exportación a formatos SD, HD, UHD para TV digital / Cine
Exportación para formatos web
Exportación para formatos móviles (fonos, tablets, Ipad)
Perfiles de color para exportación



TECNICAS DE COMPOSICION / ROTOSCOPIA
Herramientas de Rotoscopía
Desarrollo de ejercicios avanzados

MOCHA - AE (ESTABILIZACION Y TRACKEO)
Interfaz gráfica
Estabilización y trackeo
Trackeo linkeado y no linkeado
Ajuste de trackeo primario
Integración con AE

II.- MODULO II: PRODUCCION DE MOTION GRAPHICS

CK-01: INTEGRACION MG y LIVE CHROMA KEY

REALIZAR FILMACIONES EN SETS DE CHROMA USANDO LAS TECNICAS DE ILUMINACION, MONTAJE DE CAMARAS, USO DE FONDO VERDE-AZUL Y ACCESORIOS UTILIZADOS EN UN SET DE CHROMA. INTEGRAR TOMAS y REGISTROS AUDIOVISUALES TANTO EN SD, HD y UHD, COMPONIENDO LAS GRABACIONES EN FUNCION DE LA INTEGRACION A MOTION GRAPHICS (tipo de plano, ángulo del plano, movimiento de cámaras, tipo de iluminación)



USO DE CAMARAS y SET DE CHROMA

3D-01: COMPOSICION E INTEGRACION 3D

MODELAR, TEXTURIZAR, ILUMINAR y ANIMAR OBJETOS EN 3 DIMENSIONES PARA INSERTARLAS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES SINCRONIZANDO LAS CAMARAS Y ESQUEMAS DE ILUMINACION PARA GENERAR UNA COMPOSICION TOTALMENTE INTEGRADA DE VIDEO 2d Y ELEMENTOS 3D



ST-01: STEREOSCOPIA 3D

Reglas ópticas para conversión 2D a 3D.
Acondicionar el material para conversión desde contenidos 2D a 3D.
Conocer los métodos de conversión.
Identificar y seleccionar el método de conversión en función del contenido de las imágenes
Aplicar los métodos de conversión 2D a 3D.
Conocer los distintos tipos de lentes
Exportación para diferentes tipos de lentes (anaglifos, etc)
Grabación y masterización del material 3D.
(este módulo se dicta de manera online)



TALLER DE CROMA PARA EFECTOS VFX

PROCESO DE TITULACION

PT-01: DESARROLLO DE TESIS

ALUMNO DESARROLLA UN PROYECTO FINAL MOTION GRAPHICS EN DONDE APLICA LOS CONCEPTOS Y TECNICAS APRENDIDOS EN EL CURSO.

PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

ADOBE ACA o ADOBE EXPERT CERTIFICATION

MODULO QUE PREPARA AL POSTULANTE PARA SU CERTIFICACION ADOBE ACA (Photoshop) o ADOBE ACE CERTIFIED EXPERT (Photoshop, Illustrator o After Effects) Y LE PERMITE CERTIFICAR SUS HABILIDADES CON VALIDEZ INTERNACIONAL.

(según disponibilidad de exámenes de parte del fabricante)



Al finalizar este diplomado podrás



Realizar retoque digital de imágenes, crear tus propias gráficas, efectos visuales y elementos gráficos para impresión, cine, tv, web, tablets y móviles



Dar vida a fotomontajes de gran impacto visual



Realizar corrección de color

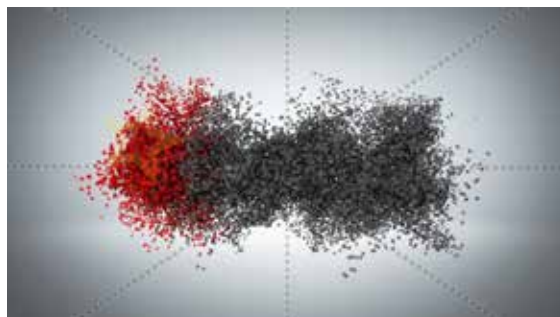


Integrar grafica, 3D y video



Eliminar elementos de escenas

Generar motion graphics con partículas

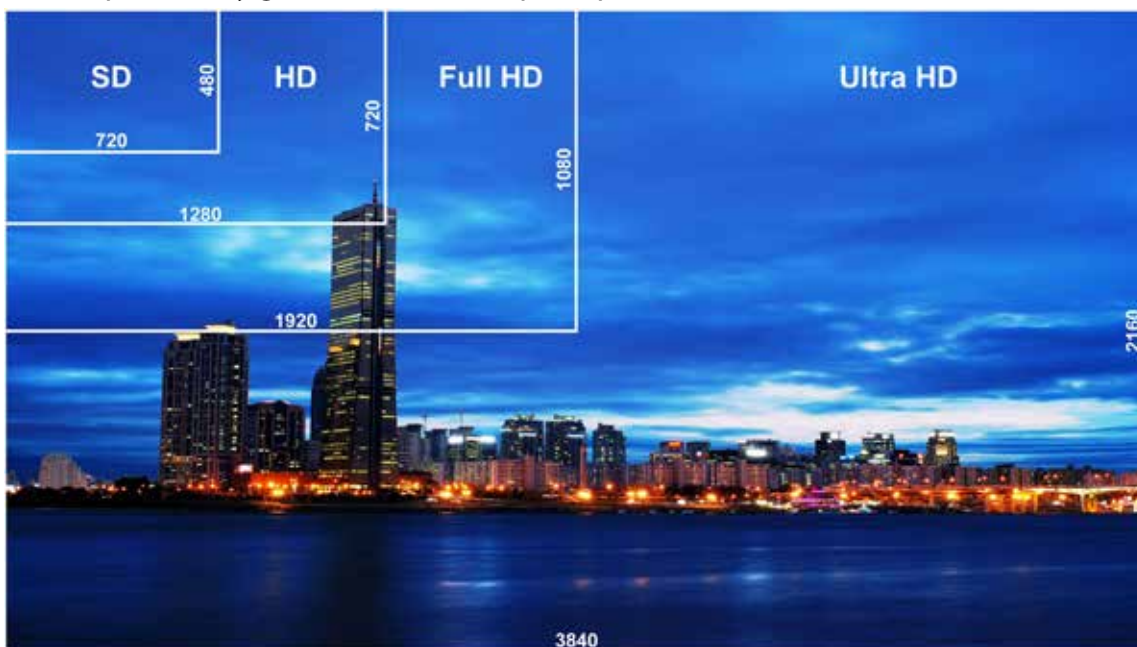


Al finalizar este diplomado podrás



Exportar tus proyectos Motion Graphics a cualquier tipo de soporte de visualización

Dar un paso más y generar Motion Graphics para los estándares UHD



El alumno Dgm, una vez finalizada y aprobada su tesis final tiene la posibilidad de realizar una práctica profesional en donde aplicará sus conocimientos al nivel, ritmo y demanda de una real productora audiovisual. Deberá cumplir estrictos timing en los procesos de generación de una producción audiovisual, de la misma manera que el mundo real. De esta manera y una vez que el alumno aprenda e internalice los conceptos y técnicas de trabajo e integración de los softwares, podrá volcar todos sus conocimientos a nivel profesional. Posteriormente, y una vez finalizada su práctica Dgm certificará y validará sus conocimientos, aptitudes y competencias laborales para el ingreso, de manera calificada, a la industria de la producción motion graphics.

El carácter de esta práctica es opcional y no tiene costo para el alumno.
Validez solamente para alumnos del módulo de 250 hrs que completan sus ramos y trabajos dentro de los plazos estipulados y normas del Instituto



DESARROLLO DE STORYBOARD



SETEO DE ILUMINACION



SETEO DE CHROMA KEY



SETEO DE PARAMETROS DE CAMARAS
Y GRABACION EN LOCACION



PROCESO DE INGESTA
PRE EDICION - METADATOS



PRE MONTAJE

APLICA TUS
CONOCIMIENTOS
DIRECTAMENTE EN
EQUIPOS



EDICION - POST
COMPOSITING & FINISHING

VALIDA TUS
COMPETENCIAS
LABORALES EN
TIEMPO REAL



Razones para estudiar en DGM

desde 1997

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Desde 1997,
Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica, 3D y Video Digital

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica

Docentes disponibles a dudas y consultas

Apuntes, ejercicios y tutorías on line en www.dgmonline.cl

Docentes con experiencia en la industria audiovisual y Motion Graphics

