



DIPLOMADO
Master Class Animación

Diplomado

Master Class Animación

¿Qué es?

Es una técnica de animación enfocada a gráficos en movimiento (motion graphics). En este diplomado aprenderás los principios de animación, narrativa audiovisual que hoy en día se utiliza para generar contenido dentro de las redes sociales, se usa como herramienta de venta para presentar productos de la marca o servicio que se desea vender, así como la inclusión de animar personajes desde la construcción de esqueletos.

Descripción del curso

Introducir al alumno a la animación 2D con técnica motion graphics con conceptos tales como:

- Storytelling.
- Narrativa.
- Animático.
- Principios de Animación.
- Técnica de motion.
- Técnica de motion.
- Videos para redes sociales.
- Efectos avanzados con motion.
- Capsulas animadas.
- Construcción de esqueletos.
- Animar personajes.
- Animaciones automatizadas.

Esquema del programa

En el curso el alumno tendrá la capacidad de interpretar un storyboard para llevarlo a un animático y después crear una animación siendo una línea de producción de la industria.

Perfil del estudiante

Cualquier persona con conocimientos de computación e inglés básicos para adentrarse al campo de la animación con perfiles como publicistas, mercadólogos, diseñadores, comunicadores y estudiantes.

Objetivo

El objetivo de este curso es desarrollar las habilidades necesarias para que el estudiante en el curso planeado a 120 horas pueda integrar contenido a las redes sociales, videos corporativos, desarrollo de su demoreel, por medio de videos animados gracias a Adobe After Effects con motion graphics.

Formar profesionales expertos en el área de la animación para que puedan incursionar en una carrera técnica de animadores de motion.

Expectativas

El alumno dedicará 1 hora diaria extra a practicar las técnicas de animación vistas en clase.

El alumno podrá crear el producto final, tener la habilidad para generar distintos videos animados y llevarlos a un lenguaje audiovisual atractivo.

Metodología de enseñanza

El método principal de enseñanza son las asistencias presenciales donde se asignan varios ejercicios, prácticas las cuales serán supervisadas, revisadas y discutidas de manera privada con el alumno utilizando recursos audiovisuales y practicas continuas.

Material de apoyo / recursos

- Composiciones
- Videos animados
- Plantillas
- Esqueletos
- Escenarios

Software utilizado



Requisitos de finalización

En orden de entregar un reconocimiento de haber concluido el curso con lo siguiente:

- Entregar el proyecto final
- Se entregará un video animado de 40seg. medio termino
- Creación de un motion graphics de 1 minuto con los temas vistos en clase.

Módulo 01 40hrs.

Temario de Producción

INTRODUCCIÓN

- Idea o boceto.
- Storyboard.
- Producción.
- Assets gráficos.
- Importar a After Effects.
- Interfaz del programa.
- Capas.
- Formas.

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

- Fotogramas.
- Línea de tiempo.
- Tiempo.
- Entrada y salida.
- Encoger y estirar.
- Arcos.
- Acción secundaria.
- Exageración.
- Atracción y pose.

NARRATIVA APLICADA A VIDEOS

- Cuadro a cuadro.
- Propuesta de animación.
- Animático.
- Efectos de transiciones.
- Animación de entrada.
- Animación de salida.
- Cámaras.
- Propiedades de la cámara.
- Puesta en la escena.
- Importar audio.

COMPOSICIÓN

- Guías.
- Múltiples composiciones.
- El espacio como campo narrativo.
- Objeto nulo.
- Repetición de formas.
- Desenfoqué de movimiento.
- Exportando assets de Adobe Illustrator.

Proceso de producción

PREPRODUCCIÓN

- Planeación.
- Construcción de la idea.
- Guion.
- Storyboard.
- Escaleta.
- Animático.

PRODUCCIÓN

- Assets gráficos.
- Estilo de arte.
- Mensaje a través del animático.
- Objetivo de la narrativa de la capsula.

POSTPRODUCCIÓN

- Animación finalizada.
- Paleta de colores apegada a la marca.
- Salida del video.
- Formatos de salida.
- Adobe Media Encoder.
- Animación con transparencia.
- Correcciones.
- Ajustes de audio.

Módulo 02 40hrs.

EFEKTOS

- Transformación de formas
- Grupos de formas
- Efecto círculos
- Transiciones avanzadas
- Trazo escribir
- Efecto liquido
- Efecto Derretir

SIMULACIONES Y ESPACIO 2.5D

- Propiedades de la cámara
- Conexión con el objeto nulo
- Desenfoque del lente
- Profundidad de campo
- Animación con máscaras
- Máscaras múltiples
- Acentos
- Repetidores
- Partículas
- Burbujas
- Fuego
- Fuegos Artificiales
- Simulaciones para motion

AUTOMATIZAR ANIMACIONES

- Expresiones en After effects
- Expresiones básicas
- Variables
- Funciones
- Repetidores
- Bucles
- Contadores

3D PARA EL MOTION

- Espacio 3D
- Cubos
- Esferas
- Cilindros
- Flechas en perspectiva
- Efecto isométrico
- Luces
- Extrusión y Relieve

Contenido en Fases

PREPRODUCCIÓN

- Storytelling.
- Storyboard para motion.
- Ilustrando la idea.
- Contar una historia.
- Herramientas para producir.

POSTPRODUCCIÓN

- Assets gráficos.
- Proceso de creación capsula, animatico, comercial o infografía.
- Agregar Audio.
- Edición en Adobe Premiere.
- Secuencias de animación.
- Formatos exportación.
- Compresión mp4.
- Handbrake.
- Salida a redes sociales.

Módulo 03 40hrs.

ESQUELETOS EN ILLUSTRATOR

- Archivos de personajes.
- División de capas del esqueleto.
- Brazos y Piernas.
- Exportar personajes.
- Emparentar partes.
- Herramienta marioneta.
- Limpieza de la marioneta.
- Controles.

ANIMACIONES FACIALES Y EMPARENTAR CON AFTER FX

- Animaciones ojos, pestañas boca.
- Expresiones faciales.
- Bucles para faciales.
- Manipulación con marioneta.
- Enlaces con capas.
- Animación de manos sin scripts.
- Movimientos corporales sin scripts.

DUIK Esqueletos

- Introducción a DUIK.
- Tipos de esqueleto.
- Puntos de anclaje para esqueletos.
- Marioneta en DUIK.
- Animación con Marioneta.
- Conexión IK/FK.
- Controles de IK/FK.
- Animación de Brazo.

DUIK Esqueleto Automático

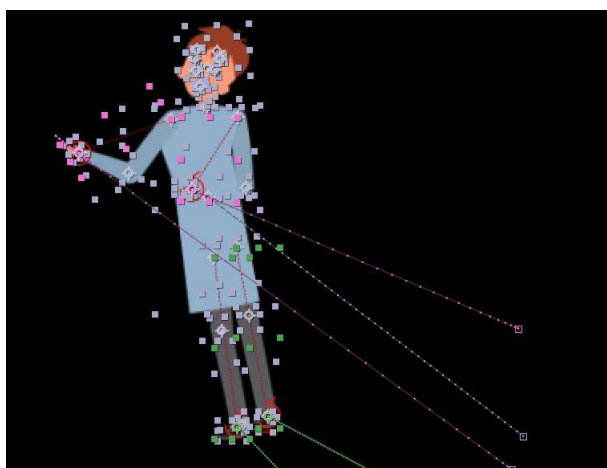
- Huesos.
- Cadenas IF/FK para articulaciones.
- Controles del esqueleto automático.
- Emparentar al personaje.
- Pruebas de movimiento del personaje.
- Animación de manos y pies.
- Movimientos corporales básicos.
- Automatización en DUIK.

PREPRODUCCIÓN

- Concepto de personaje.

PRODUCCIÓN

- Creación del personaje.
- Construcción del esqueleto.



POSTPRODUCCIÓN

- Animación del personaje
- El personaje animado puesto en escena

