

CONTENIDO

MÓDULO I. FUNDAMENTOS DE MOTION GRAPHICS

6 semanas de trabajo teórico y principios animación 2D con el software Adobe After Effects.

1.1 Fundamentos del motion graphics

1.1.1 Historia del motion graphics: principales pioneros y técnicas antecesoras

1.2 Lenguaje cinematográfico

1.2.1 Conceptos y terminología aplicados a la animación

1.2.2 Cámaras

1.2.3 Encuadres

1.3 Animación gráfica

1.3.1 Fundamentos de la animación tradicional y sus diversas técnicas para enriquecer y extender las posibilidades del motion graphics

1.3.2 Principio espacio-tiempo

1.4 Diseño gráfico aplicado al movimiento

1.4.1 La gráfica desde el punto de vista del movimiento y su extensión en el tiempo

1.4.2 Interfaz medios digitales: composición de pantalla para TV, cine y video con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop

MÓDULO II. INTRODUCCIÓN AL MOTION GRAPHICS 3D

10 horas semana, (8 semanas de trabajo en 3D con el software Autodesk Maya).

2.1 Introducción al Motion Graphics 3D

2.1.1 Interfaz gráfica del software

2.2 Modelado 3D

2.2.1 Técnicas de modelado

2.2.1.1 Bloque

2.2.1.2 Referencia de imagen

2.2.2 Diferencias entre software de 3D

2.2.3 Texturas

2.2.4 Iluminación

2.2.5 Render

2.3 Animación

2.3.1 Línea de tiempo

2.3.2 Keyframes

2.3.3 Morphing

2.3.4 Cámara

2.4 Render

2.4.1 Salidas y formatos especializados

MÓDULO III. APLICACIONES DEL MOTION GRAPHICS

7 semanas de trabajo práctico con el software Adobe After Effects y Adobe Audition.

3.1 Narrativa cinematográfica

3.1.1 Estructura narrativa: El tiempo, el espacio y la causa de una historia (puntos de giro, tensión y distensión) parte del lenguaje cinematográfico aplicado al Motion Graphics

3.2 Sonido aplicado a la gráfica animada

3.2.1 Creación de una pieza completa integrando imagen y sonido, manejo de herramientas y terminología del entorno sonoro

3.3 Tipografía aplicada al movimiento

3.3.2 La tipografía como elemento narrativo

3.4 Branding para cine y TV

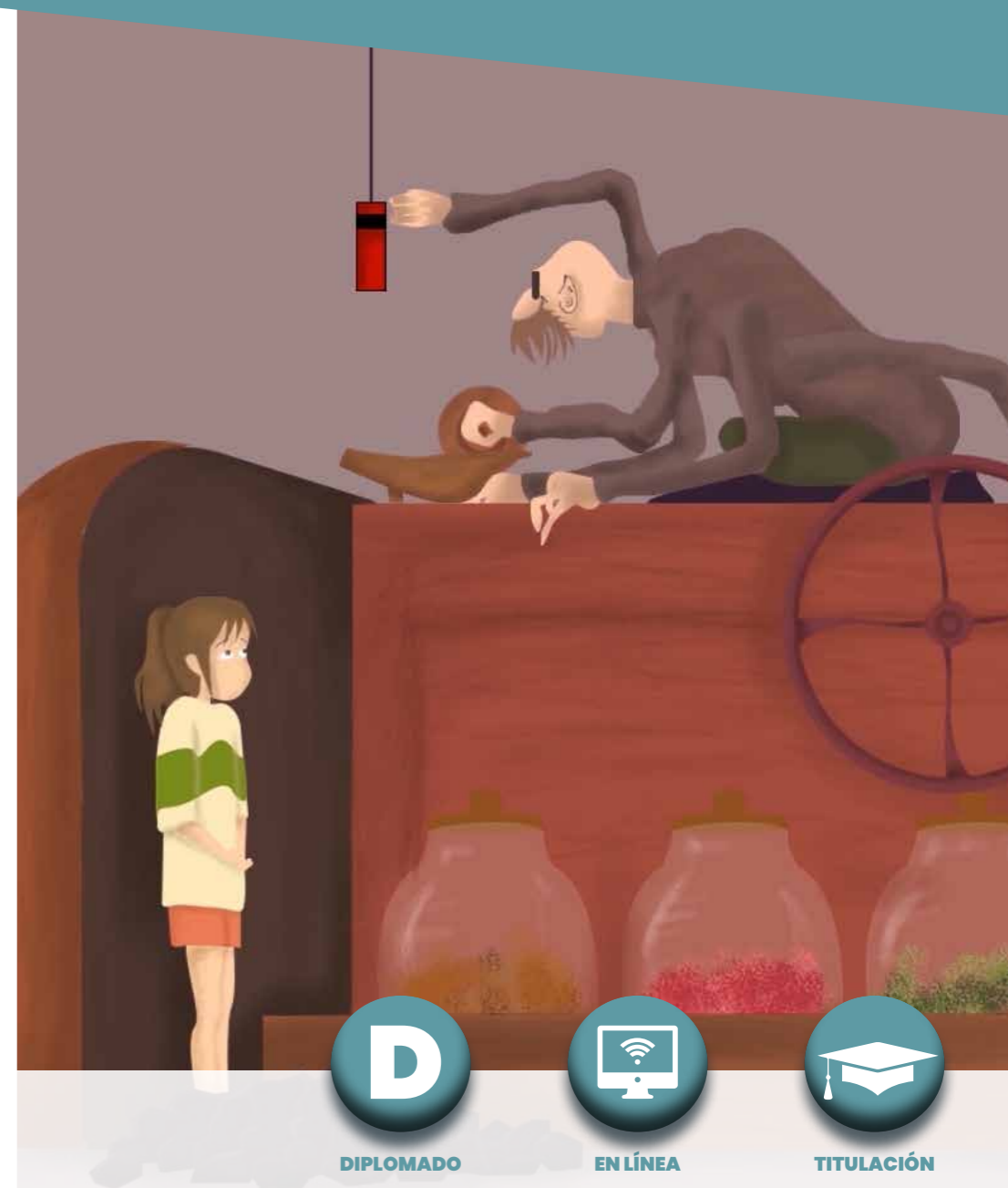
3.4.1 Diseño de identidades, sistemas y paquetes de piezas animadas, zócalos, infobar, bumper, line up, id's, logotipos, next, mosca para canales de televisión

EVALUACIÓN

Todos los trabajos se evaluarán con respecto a la funcionalidad de comunicación y diseño. Al ser piezas en su mayoría de animación digital, inherentemente consideran valores de tiempo, técnica, optimización y aplicación en medios digitales para determinar su calificación.

A lo largo de cada módulo, y en diversas tareas, los alumnos deberán aplicar los conocimientos adquiridos, actividad que les sumará 40% de la calificación; el 60% restante será el proyecto parcial del módulo.

MOTION GRAPHICS. ANIMACIÓN CON AFTER EFFECTS Y 3D MAYA



En general, el diplomado se evaluará con los siguientes porcentajes:
Módulos 1, 2 y 3 75% (25 % por cada módulo)
Memoria de investigación producción 25% (se adjunta rúbrica de 100 pts)
Total de diplomado 100%

DOCENTES

ALEJANDRO CABALLERO ROMERO

Es licenciado en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Es director 3D, compuesto digital y Motion Graphics en el estudio Lllamarada Animación. Participó en la realización, postproducción y animación de cortometrajes como: *Moyana* (2008), de Emiliano González; *La última cena* (2012) de Vanessa Quintanilla (ganador a la Mejor Postproducción y Mejores Efectos Visuales en el Festival Pantalla de Cristal; Diosa de Plata como Mejor Cortometraje Nacional); *El gran bang* (2009) (Mejor Animación en el 'Festival Animasivo'); *Sin juicio* (2010); *Las tardes de Tintico* (2012) (Ganador del 10° Festival Internacional de Cine de Morelia en la categoría de Mejor Cortometraje Animado); *Santolo, parte del proyecto Ciudad Intervenida* (2013) (premio por Mejor Animación en el Festival Animasivo); *El jardín de las delicias* (2014), de Alejandro García; *Ventosa* (2008) de Esteban Azuela. Fue colaborador en la animación, compuesto digital y VFX en Eteas de Flaminguettes. Ha colaborado para varios proyectos audiovisuales museográficos como el Fórum Universal de las Culturas de Monterrey (2007); para el Parque Bicentenario en Silao, Guanajuato, con la exposición permanente México un paseo por la historia así como en múltiples proyectos para marcas como Danone, Kingston, Pemex, Jack Daniel's, entre otras; y en estudios como El Taller y Flaminguettes.

MTRO. YAIR IVAN GARCÍA CONTRERAS

Es maestro en Diseño Creativo en medios digitales en el Instituto Universitario Grupo Amerike. Cuenta con licenciatura en Diseño y Comunicación Visual en orientación en Audiovisual y Multimedia en la FAD (UNAM). Tiene certificación profesional en Harmony Toon Boom obtenida a distancia con el creador del software en Canadá. Posee la especialidad en Motion Graphics dentro de Image Campus en Buenos Aires, Argentina. Es creativo y encargado del área de diseño como creativo en la empresa Monofaber S.A. de C.V; ahí ha participado en eventos culturales como Desfile de Día de Muertos para la Ciudad de México realizando diseño y producción de carros alegóricos y props; así como producción plástica y diseño para el Departamento de Cultura del Gobierno de Mazatlán. La empresa ha trabajado con clientes como Acuario, Inbursa, Warner, Paramount, Mattel, Liverpool, Anima Inc., etcétera. Ensamble editorial digital para diversas publicaciones y libros. Ha llevado a cabo diseños y animación para el Museo Papalote Verde en Monterrey. Realizó el manual animado para la SCT sobre el manejo en carretera. Efectuó tres animaciones como parte de la campaña de cuidado de libros del Fondo de Cultura Económica. Actualmente, desarrolla labor docente en la Universidad Centro Universitario de Comunicación en las áreas de 3D, animación y publicidad, dirección de arte, entre otros.

ATZIRI JOHAVED CRUZ MUÑOZ

Es egresada de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD, con orientación en el área Audiovisual y Multimedia. Se especializó en motion gra-

phics para cine y televisión también en la Universidad Nacional Autónoma de México. Realizó un diplomado en Modelado 3D y Efectos Visuales en ESCENA, Escuela de Animación. Además, tiene amplios conocimientos en el mundo del social media y cuenta con la certificación en Inbound Marketing otorgada por Hubspot.

Ha trabajado con marcas nacionales e internacionales como: Nestlé, Telcel, McCain, La Comer, Seguros AXA, Segunda Mano, entre otras. Su trabajo se ha enfocado principalmente en la parte digital. Esto la ha llevado a ser líder del departamento de Arte y Creatividad en la agencia Smartup México, especializada en Inbound Marketing.

En el 2015 fue encargada de coordinar y diseñar la imagen del Día Mundial del Arte en Oaxaca, trabajo que logró poner el evento en los ojos de miles. Por varios años fue voluntaria en el Festival de Fotografía Fotofestín, grabando y editando spots. Formó parte del equipo de trabajo de INCREACTION, utilizando sus habilidades para realizar materiales audiovisuales educativos que ayudaron a capacitar personal de diversas empresas. Diseñó el logotipo para la Jornada Universitaria de Orientación Vocacional de la UNAM en el año 2017.

Actualmente se sigue desarrollando en las áreas de diseño digital, dirección de arte y creatividad, dándole vida a campañas digitales y explorando el storytelling audiovisual a través de los motion graphics.

BIBLIOGRAFÍA

- Brooker, Graeme. *Interiores esenciales desde 1900*. Barcelona: Art Blume, 2013.
- Baines, Phil., Hastom, Andrew. *Tipografía función, forma y diseño*, Ed. Gustavo Gili: México. 2002.
- Braha, Y., Byrne, B. *Creative Motion Graphics Titling for Film, Video and The Web*, Taylor & Francis: UK. 2013.
- Byrne, B. *3D Motion Graphics for 2D Artists: Conquering the Third Dimension*. Focal Press: UK. 2012.
- Carlón, Mario, Carlos A. Scolari. *El Fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. La crujía Ediciones: Argentina. 2009.
- Cerezo, M. *Teoría sobre el medio televisivo y educación: el discurso de la televisión*. Grupo Imago: Granada.1994.
- Chong, A. *Animación Digital*. Blume: Barcelona. 2010.
- Derakhshani, D. *Introducing Autodesk Maya 2016*. Autodesk Official Press <Version Kindle>. Sybex: Canada. S/F.
- Hervás Ivars, C. *El diseño gráfico en televisión*. Cátedra: Buenos Aires. 2002.
- Krasner, J. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Taylor and Francis: Canada. 2008.
- Lanier, L. *Maya studio projects. Texturing and lighting*. Sybex: Indianapolis. 2011.
- Lasseter, J. *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. Computer Graphics: California. S/F.
- Lloyd, P. R. *Gráficos en Televisión*. Lloydweb: Londres. 2006.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación*, Lestrobe (versión ePub). 2017.
- Meyer, C., Meyer, T. *Creating Motion Graphics with After Effects*. Focal Press: Estados Unidos. 2010.
- Montesinos Martín, José Luis. *Manual de Tipografía. Del plomo a la Era Digital*. Ed. Campo Gráfico. Valencia. 2007.
- Rafols, R., Colomer, A. *Diseño Audiovisual*. Gustavo Gili: España. 2003.
- Scolari, Carlos (2013), *Narrativas transmedia*, Grupo Planeta: España. 2013.
- Selby, A. *La animación*. Blume: Barcelona. 2013.
- Woolman, Matt, *Motion Design. Moving Graphics for TV, Music video, cinema and digital interfaces*. China: Ed. Rotovision, 2004.
- Yael Braha, Bill Byrne. *Creative Motion Graphics Titling for Film, Video and The Web*. UK: Ed. Taylor & Francis, 2013.

