

CURSO	:	Motion Graphics
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimiento básico o intermedio de After Effects o haber llevado el curso de AFTER EFFECTS POSTPRODUCCIÓN Conocimiento de Windows o macOS a nivel usuario.

SUMILLA

El curso de Motion Graphics te lleva desde los fundamentos del lenguaje visual, planos, storyboard, resoluciones y FPS hasta el dominio práctico de After Effects. Aprenderás a trabajar con composiciones, atajos y animaciones fluidas mediante keyframes, curvas y valores profesionales. Integrarás recursos de Illustrator y Photoshop para crear piezas dinámicas, y dominarás técnicas clave como precomposiciones, parenting, track matte, modos de fusión y animación de texto con presets y expresiones.

Explorarás el mundo 3D dentro de After Effects, incluyendo cámaras, vistas, extrusión y entornos HDRI. También aprenderás rigging completo con Duik, desde extremidades hasta personajes listos para animarse con deslizadores y controladores avanzados. Para elevar tu nivel, trabajarás efectos de alto impacto como Particular, Optical Flare, Looks, Shine y Cosmos, además de corrección de color, LUTs, chroma y estabilización. Al finalizar, podrás crear piezas modernas, atractivas y profesionales listas para redes, publicidad y branding digital.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes y lapicero.
- Carpeta digital (Drive) o USB para guardar proyectos y materiales

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.
- Programa de Adobe After Effects instalado

SES	CONTENIDO
1	FUNDAMENTOS DE PRODUCCIÓN Y AFTER EFFECTS <ul style="list-style-type: none"> • Planos de cámara • Storyboard • Resoluciones, pixel y fotogramas por segundo (FPS) • Introducción a After Effects • Espacio de trabajo y ventanas • Composiciones y atajos de teclado
	ACTIVIDAD: Se verán diversos tipos de planos de cámara, storyboards, resoluciones y fundamentos de introducción a After Effects.
	TAREA: Se realizará un video y un storyboard detallado, incluyendo planos de cámara, sonidos y demás elementos necesarios. Para ello se podrán utilizar recursos descargados de internet. El proyecto deberá contar una historia de manera creativa.
2	MANEJO DE KEYFRAMES Y HERRAMIENTAS DE ANIMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Animación de propiedades • Tipos de keyframes • Editor gráfico de velocidad • Editor gráfico de valores • Diferencias entre Illustrator y Photoshop en After Effects
	ACTIVIDAD: Se aplicarán animaciones de propiedades y se editarán utilizando curvas de velocidad. Además, se aprenderá la diferencia entre Illustrator y Photoshop, creando archivos listos para importar a After Effects.

3	<p>TRAYECTORIAS Y FORMAS EN MOVIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importación de Illustrator (AI) • Importación de Photoshop (PSD) • Motion Along Path • Motion Shapes <p>ACTIVIDAD: Se importarán archivos de Illustrator y Photoshop para identificar sus diferencias dentro de After Effects. Además, se trabajará con el uso de Motion Along Path y Motion Shapes guiados por el docente.</p> <p>TAREA: El alumno realizará dos animaciones aplicando Motion Along Path con gráficos de forma creativa. Además, creará fondos abstractos animados utilizando Motion Shapes, utilizando paleta de colores en ambas entregas.</p>
4	<p>PRECOMPOSICIONES Y ANIMACIÓN TIPOGRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de precomposiciones • Parent (vinculación entre capas) • Animación de texto • Animaciones de texto preestablecidas <p>ACTIVIDAD: Se aplicarán los diferentes tipos de precomposición en After Effects, se aprenderá a vincular capas y también aplicaremos diversos tipos de animación de texto de distintas formas.</p>
TRABAJO	<p>ANIMACIÓN DE FLYER</p> <p>El alumno debe realizar la animación de un flyer de producto, aplicando la vinculación de capas para animar a un personaje y también animar el texto usando las técnicas aprendidas en clase.</p>
5	<p>EXPRESIONES Y VINCULACIÓN DE PROPIEDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresiones • Errores de expresiones • Textos en expresiones • Vinculación de propiedades <p>ACTIVIDAD: Aplicaremos expresiones para automatizar animaciones y se aprenderá a vincular propiedades entre capas para optimizar el flujo de trabajo.</p>
6	<p>NARRATIVA PUBLICITARIA Y ANIMACIÓN DE TEXTO AVANZADA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animación de textos con expresiones • Análisis de spots publicitarios • Estructura de spots publicitarios • Storyboards de spots publicitarios <p>ACTIVIDAD: Se aplicarán animaciones de texto utilizando expresiones y se analizarán spots publicitarios para la creación de storyboards.</p> <p>TAREA: Creación de un spot publicitario de un producto ficticio o real, desarrollando un storyboard y aplicando textos animados con expresiones.</p>
7	<p>TRACK MATTE Y MODOS DE FUSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alpha Matte • Luma Matte • Modos de fusión • Overlays <p>ACTIVIDAD: Realización de un video aplicando Alpha Matte y Luma Matte, utilizando materiales descargados de internet y con una estética elegida por el alumno.</p>

8	<p>FUNDAMENTOS 3D Y EXTRUSIÓN AVANZADA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capas 3D • Entorno 3D • Vistas y perspectivas • Procesador 3D avanzado • Extrusión de capas y HDRI <p>ACTIVIDAD: Aprenderemos a usar el entorno 3D, incluyendo capas 3D, cámaras y extrusión, utilizando la gráfica proporcionada por el docente.</p>
TRABAJO	<p>ANIMACIÓN 3D AVANZADO</p> <p>El alumno creará una animación 3D de un logo, incorporando extrusión, HDRI y Luma Matte para obtener un resultado visualmente impactante.</p>
9	<p>DUIK PARA ANIMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalación de Duik • Duik Ominoideo • Rigging de extremidades • Personalización de controladores • Preparación de capas en AI para Duik <p>ACTIVIDAD: Aprenderemos a generar rigging para extremidades (pierna y brazo), realizar vinculaciones y animar controladores utilizando Duik.</p>
10	<p>RIGGING DE PERSONAJE CON DUIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación del espacio de trabajo para Duik • Rigging de personaje de cuerpo entero • Nomenclaturas de capas • Etiquetas de capas y tímido • Animación con Duik <p>ACTIVIDAD: De la mano del docente, aprenderemos a generar el Rigging de un personaje de cuerpo completo para luego manipularlo mediante sus controladores.</p> <p>TAREA: El alumno se encargará de animar y exportar el personaje riggeado en clase, pudiendo representarlo corriendo o realizando alguna otra acción. También tendrá la opción de crear y animar un personaje nuevo desde cero si lo prefiere.</p>
11	<p>DESLIZADORES DE DUIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conectores de Duik • Deslizador • Deslizador 2D • Añadir un cero <p>ACTIVIDAD: Creación de controladores tipo deslizador con Duik utilizando una gráfica brindada por el docente, además de la vinculación de keyframes para la animación de dichos controladores.</p>
12	<p>DUIK FACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conectores para fase • Vinculación de keyframes con Duik • Manejo de deslizador • Personalización de deslizador • Precauciones con los deslizadores • Animación de face con deslizadores <p>ACTIVIDAD: Vinculación de keyframes con controladores en una gráfica de rostro, aplicando animación de controladores para generar expresiones faciales en el personaje.</p>

TRABAJO	ANIMACIÓN FAICAL DE CONTROLADOR: El alumno se encargará de crear animaciones utilizando los controladores para generar diversas expresiones en el rostro del personaje trabajado en clase.
13	PLUGIN I <ul style="list-style-type: none"> • Looks • Cosmos • Denoiser • Shine • Starglow
	ACTIVIDAD: Aprenderemos el uso de plugins profesionales de Red Giant aplicados a video, utilizando efectos como Looks, Cosmos, Denoiser, Shine y Starglow para mejorar el acabado visual de las composiciones.
14	PLUGIN II <ul style="list-style-type: none"> • Particular • 3D Stroke • Optical Flare • Deep Glow
	ACTIVIDAD: Se trabajará con plugins avanzados como Particular, 3D Stroke, Optical Flares y Deep Glow para crear partículas, trazos 3D, destellos de luz y brillos avanzados dentro de las composiciones.
10	MANEJO <ul style="list-style-type: none"> • Corrección de color y LUTs • Pantalla verde (chroma) • Estabilización por deformación
	ACTIVIDAD: Aprenderemos la corrección básica de color, el uso de LUTs y el manejo de pantalla verde para la creación de contenido profesional.
TRABAJO	VIDEO REEL DE PLUGIN I Y II Se realizará un video reel con los efectos aprendidos en esta clase y en la sesiones anteriores.
16	PLUGINS Y ETAPA FINAL DEL CURSO <ul style="list-style-type: none"> • Plugins (herramientas) para After Effects • Asesoramiento de REEL y CV • Asesoramiento de cotizaciones • ENTREGA DE PROYECTO FINAL: Elaboración de un kinetic typography avanzado con gráficos y textos en movimiento.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
 Telf: 242-6890 / 242-6747
 arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

JE/06.26