

## **Módulo 1: Fundamentos de Motion 5: motion graphics y composición de video**

### **I - Introducción**

1. Bienvenido al curso
2. Las preferencias de Motion: ajustes recomendados

### **II - Primeros pasos en Motion 5: Título 2D simple**

1. El explorador de proyectos: proyecto de tipo título
2. El interfaz de Motion 5.3
3. Herramientas de creación I: capa de texto
4. Herramientas de creación II: creación de un rectángulo
5. Herramientas de creación III: creación de una máscara
6. La línea de tiempo I: entrada y salida de capas
7. Animación mediante fotogramas clave I: creación de fotogramas clave
8. La línea de tiempo II: funcionamiento básico
9. Animación mediante fotogramas clave II: el editor de curvas de animación
10. Desenfoque de movimiento
11. Reproducción en tiempo real: opciones
12. Publicación para Final Cut Pro X: ajustes modificables
13. Creación de variantes del proyecto
14. Render del proyecto a video

### **III - Creación de una animación de entrada**

1. Creación del fondo I: generadores y comportamientos de parámetro
2. Creación del fondo II: formas geométricas y replicadores
3. Creación y maquetación de las primeras capas de texto
4. Animación del texto I: animación con comportamientos
5. Creación y maquetación de las segundas capas de texto

6. Animación del texto II: animación con comportamientos
7. Importación y animación del icono
8. Ajustes temporales en la animación y en el proyecto
9. Retoques estéticos, efectos y corrección de desviaciones
10. Publicación como generador de FCPX y creación de variantes

#### **IV - Capas de desenfoque de movimiento y de ajuste para FCPX**

1. Creación de capa de ajuste
2. Creación de capas de desenfoque de movimiento

#### **V - Tracking de un punto para seguimiento de un título 2D**

1. Creación del título 2D
2. Animación del título mediante fotogramas clave
3. Seguimiento de un punto y correcciones manuales posteriores
4. Aplicación del seguimiento al título

#### **VI - Tracking de seguimiento de 2 puntos para título 3D**

1. Análisis del video y creación del texto 3D
2. Seguimiento e integración del texto 3D
3. Creación de un segundo texto 3D en otro lugar diferente del video

#### **VII - Tracking de 4 puntos: reemplazar la imagen de una pantalla**

1. Seguimiento de 4 puntos
2. Sustitución de la imagen en pantalla y corrección de esquinas
3. Mejoras en la integración: reflejo, efectos, etc

## **VIII - Sustitución de un cielo con tracking y máscaras**

1. Importación, reencuadre y seguimiento del clip
2. Eliminación del cielo; incrustación de luminancia y máscara animada
3. Colocación y animación del cielo
4. Exportación por capas y etalonaje en Final Cut Pro X

## **IX - Introducción al 3D en Motion 5.3**

1. Creación de los elementos de la escena
2. Colocación de los elementos en el espacio 3D
3. Iluminación, sombras y detalles
4. Animación de los elementos del grupo
5. Duplicación y distribución de los grupos 3D
6. Animación de la cámara en el espacio 3D
7. Creación de un fondo, ajustes finales y publicación de parámetros para FCPX
8. Uso de la plantilla en Final Cut Pro X

## **X - Tutoriales de actualización a la versión 5.4**

1. Cambio de tipo de proyecto en cualquier momento
2. El comportamiento omitir, animaciones dinámicas en un par de clics
3. Nuevos efectos de estilo y creación de efectos de Final Cut Pro X a partir de ellos

## **Módulo 2: Creación de plantillas para Final Cut Pro X en Motion 5**

### **I - Introducción**

1. Bienvenido al curso
2. Cómo funciona la integración entre Motion 5 y Final Cut Pro X

### **II - Creación de un título para Final Cut Pro X**

1. Crear y guardar un proyecto de tipo título
2. Animación de entrada y salida con comportamientos
3. Publicación de parámetros; tomamos el control del título en FCPX
4. Entradas y salidas para conservar la duración de la animación
5. Equipo de tipo casilla de selección
6. Variantes del título animado

### **III - Creación de transiciones para Final Cut Pro X**

1. Creación de una transición de audio
2. Creación de una transición con un replicador
3. Creación de variantes a partir de la transición

### **IV - Creación de filtros para Final Cut Pro X**

1. Creación de algunos filtros que no tenemos en FCPX; contraste y destello
2. Creación de filtros de movimiento con curvas de animación en FCPX

## **V - Creación de un generador complejo para Final Cut Pro X**

1. ¿Qué son los generadores? Creación del fondo de nuestro generador
2. Creación del primer sistema de partículas 3D
3. Creación del segundo sistema de partículas 3D
4. Publicación de parámetros para Final Cut Pro X
5. Creación de equipos; activación de rotación y selección de otras formas geométricas
6. Últimos ajustes y retoques en el generador

## **VI - Creación de un título complejo**

1. Preparación del título y la pastilla de fondo inicial
2. Configuración de la pastilla mediante comportamientos
3. Animación mediante un comportamiento de parámetro
4. Creación de un punto de referencia para ajustar la animación en FCPX
5. Publicación de parámetros y punto de entrada opcional
6. Animación de salida del título
7. Últimos ajustes y mejoras en el título

## **VII - Título con control de posición y tamaño en el visor de Final Cut Pro X**

1. Animación de entrada y salida mediante fundido Gratis
2. Creación de los controles para manejar el título en el visor

## **VIII - Creación de un efecto avanzado de grano cinematográfico**

1. Creación del proyecto base y publicación de ajustes básicos
2. Añadiendo detalles, parte 1; variación en la luminancia
3. Añadiendo detalles, parte 2; difuminado en el ruido
4. Añadiendo detalles, parte 3; película mala y gamma
5. Creación de variantes a distintas resoluciones: UHD y 4k-DCI

## **IX - Otros ejemplos de transiciones**

1. Creación de una transición con una máscara
2. Creación de una variante de la transición duplicando máscaras
3. Creación de una transición de tipo “paneles” en el clip saliente
4. Variante para afectar con las máscaras al clip entrante

## **X - Creación de un generador: secuencia animada de fotografías**

1. Creación del proyecto y de la animación del título
2. Creación y animación del grupo de la primera foto
3. Creación y animación del grupo de la segunda foto
4. Añadiendo y modificando varias fotos al generador
5. Grupo maestro y aplicación de efectos
6. Creación y animación de títulos
7. Organización de los parámetros publicados

## **Módulo 3: Domina el entorno 3D de Motion 5**

### **I. Introducción al 3D en Motion 5**

1. Bienvenido al curso
2. ¿En qué se diferencian los proyectos 3D de los 2D?
3. Cómo movernos y visualizar una escena 3D
4. Cómo mover y rotar objetos en el espacio 3D
5. Creación de una escena 3D - 1: creación de los elementos en 2D
6. Creación de una escena 3D - 2: colocación de elementos en el espacio 3D

### **II. La cámara en el espacio 3D**

1. La cámara en el espacio 3D
2. Ángulo (distancia focal) y tamaño
3. Foco y profundidad de campo

### **III. Animación en entornos 3D**

1. Creación de una escena 3D - 3: animación de las capas y grupos
2. Animación de cámara mediante fotogramas clave
3. Animación de cámara con comportamientos: encuadrar y enfocar
4. Animación de cámara con comportamientos: otros comportamientos

### **IV. Iluminación**

1. Tipos de luces I: concentrada y punto
2. Tipos de luces II: direccional y de ambiente
3. Sombras: ajustes en las luces
4. Opciones de sombra e iluminación en capas y grupos

## **V. Reflejos, previsualización y rasterización de capas 3D**

1. Reflejos en grupos y capas 3D
2. Trabajar de forma eficiente en composiciones 3D
3. Rasterización de grupos y capas: límites del 3D

## **VI. Texto 3D**

1. Creación de texto 3D y opciones básicas
2. La iluminación de textos 3D
3. Materiales 1: ajustes preestablecidos y aplicación en secciones de texto
4. Materiales 2: creación de materiales a partir de distintas capas
5. Materiales 3: uso de texturas personalizadas
6. Los límites del texto 3D