

# DISEÑO DE GRÁFICOS ANIMADOS 2 – MG2

Duración: 8 semanas consecutivas. Modalidad: e-learning

Requiere: Conocimientos de animación o MG1

## PROGRAMA DE CONTENIDOS 2023

La naturaleza del movimiento. Pregnancia.

Interpolación y máscaras.

El enmascaramiento en el proceso de postproducción. Métodos de enmascaramiento directo.

Trayectorias. Construcción de trayectorias curvas.

Alpha channel. Transparencias.

Premultiplicación de la imagen. Construcción de la imagen digital de 32 bits.

Métodos de reinterpretación del alpha channel.

Interpretación de materiales. Velocidad de cuadro y aspecto de píxeles.

Corrección de aspecto de píxeles. La imagen anamórfica.

El espacio 3D.

Las coordenadas cartesianas en 3D.

Vista, perspectiva, posición y profundidad. Cámaras virtuales. Luces virtuales.

Sombras.

Modos de transferencia. Técnicas de rastreo de movimiento.

Análisis pixel y subpixel.

Áreas de confianza - ejes de movimiento.

Motion Stabilising. Motion tracking

Elementos de integración.

Rotoscopía.

Máscaras de trazado. Interacción de máscaras.

Rotobezier. Tracing.

Estabilización de máscaras.

Producción de gráficos animados.