



CORSO MOTION GRAPHIC PRO

21 ore

- **SPOT FIORE ABSTRACT**

- realizzazione del limbo grafico infinto
- Gradienti e vignettature grafiche
- sovrapposizioni di grafiche
- materiali avanzati per la motion graphic
- GI e gestione di questa nel campo dell'animazione
- modellazione degli elementi e animazione
- Dynamics applicate al fiore

- **SPOT LOGO SKY**

- modellazione del logo
- realizzazione delle foglie
- dynamics e mograph per le foglie + modificatori particellari per il vento
- aereodinamics per il vento
- Gestione del cielo fisico per creare il tramonto e la luce
- Gestione della GI

- **SPOT LOGO CRIME**

- modellazione del logo in poligonale
- softbody dynamics

- **SPOT LOGO FRATTURATO**

- Creazione del limbo sfumato e del logo
- Utilizzo del deformatore Spline-Wrap
- Creazione dell'effetto fratturazione
- Utilizzo degli effettuatori per sfumare l'effetto di fratturazione

- **SPOT CIOCCOLATO**

- Creazione del limbo sfumato e del set etereo + vignettature
- preparazione della barretta di cioccolato
- frantumazione + rigid body dynamics

- Profondita' di campo (trattata anche in altri spot)

- **SPOT MONDO**

- realizzazione o importazione degli elementi grafici

- creazione delle nuove e di altri elementi

- utilizzo di mograph + effettuatori per effetti di popup ritardati

- Animazione di deformatore per avvolgere gli oggetti

- **PROMO DEXTER**

- preparazione del volto di dexter in 3D

- camera projection e ritocchi finali

- animazione della camera e tecniche di ritocco del projection paint

- **SPOT FUCILE SU ATTRICE CHE CAMMINA**

- tracking del video per la prospettiva della camera e anche dell'oggetto

- inserimento del modello 3D

- compositing delle ombre sul pavimento

- Trattamento della luce e GI in Cinema4D

- **SPOT Mr. TV CHE BALLA**

- Importazione dei file BVH o FBX per il motion capture

- Utilizzo degli strumenti personaggio per generare la mesh

- Utilizzo di mograph per clonare i cubi sulle joint convertite

- Effettistica con dynamics

- Trattamento della luce e GI in Cinema4D

- **SPOT COMPOSITING ANIMATO**

- tracking del video per la prospettiva della camera

- importazione dentro cinema4D

- inserimento del modello 3D

- compositing delle ombre sul pavimento

- Trattamento della luce e GI in Cinema4D

- **SPOT OROLOGIO**

- Preparazione del set con limbo e fondale tecno
- Luce con HDRI e realizzazione del limbo etereo
- animazione di mograph con effettuatori per strisce luminose
- Deformatori per distruggere l'orologio ed effetti popup finali

- **SPOT PESCE**

- Preparazione del set con limbo e fondale
- Luce con HDRI e realizzazione del limbo etereo
- Creazione dell'animazione del pesciolino
- Creazione del Voxel del pesce animato
- Utilizzo degli effettuatori di mograph per la transizione
- Finalizzazione