

## Curso

# Introducción a Live Motion Graphics con Notch

15 al 23 de mayo, 2020

4 sesiones | 16 horas | Viernes de 17 a 21 h y sábado de 10 a 15 h

Precio \$8,720 | Antes del 17 de marzo \$6,104

### ¿De qué trata?

Este curso práctico es un primer acercamiento a los elementos básicos del diseño de aplicaciones gráficas en tiempo real con Notch. Con esta herramienta podrás crear contenidos gráficos interactivos en espectáculos en tiempo real, como conciertos, festivales, obras de teatro, etc. Notch fue utilizado en la mayoría de los tours de conciertos más importantes de US en 2019 y su popularidad sigue creciendo. Aprenderás de la mano de Gilberto Castro, único entrenador certificado y oficial de Notch en México.

### ¿Quién imparte?

**Gilberto Castro** | Director General y cofundador de INTUS Interactive Design, empresa especializada en el desarrollo integral de soluciones interactivas. Es un diseñador audiovisual y experto en el desarrollo de estrategias de comunicación con experiencias interactivas. Ha dirigido, diseñado e implementado soluciones interactivas para una gran variedad de marcas y festivales como Nike, Porsche, VW, Unilever, Mutek, Sonar, etc.

### ¿A quién va dirigido?

A diseñadores, programadores, user experience y personas interesadas en aprender a utilizar las aplicaciones de Notch para la realización de animación en tiempo real.

### ¿Qué aprenderé?

#### Sesión 1

- Principales aplicaciones de Notch en la industria contemporánea
- Programación visual: arquitectura básica de los nodos y lenguaje Notch
- Manipulación de video e imágenes
- Keyframes: interpolation y curve editor
- Simple modifiers: Envelopes, Math, Accumulator, Remap
- Post FX

---

#### Informes

##### Centro de diseño, cine y televisión

Más información en [centro.edu.mx](http://centro.edu.mx) | [f @centro.edu.mx](https://www.facebook.com/centro.edu.mx) | [@centro\\_news](https://twitter.com/centro_news) | [@centro\\_u](https://www.instagram.com/centro_u) | Av. Constituyentes 455, Col. América | #MomentosCENTRO

**Gerardo Merlín** | ☎ 044 55 8045 0402 | [gmerlin@centro.edu.mx](mailto:gmerlin@centro.edu.mx) | **Atl Hernández** | ☎ 044 55 4345 9023 | [athernandez@centro.edu.mx](mailto:athernandez@centro.edu.mx)

## Sesión 2

- Shapes: características básicas de la geometría, formatos (OBJ, FBX, Alembic)
- Deformers
- Basic Cloners
- Effectors
- Lighting I: Light, Directional Light

## Sesión 3

- Tipos de render actuales en la industria: CPU-GPU, Bias-Unbias
- Deferred rendering
- Lighting II: Volumetric Lighting, Environment Map, Sky Light
- Materials | Generators
- Other modifiers: Smooth Envelope, Delay, Sound
- Exposed property y Web GUI

## Sesión 4

- Particles
- Leap Motion
- Camera feed: optical flow
- Proyectores
- Cómo armar un equipo de cómputo para Notch

---

### Informes

#### Centro de diseño, cine y televisión

Más información en [centro.edu.mx](http://centro.edu.mx) | [f @centro.edu.mx](https://www.facebook.com/centro.edu.mx) | [@centro\\_news](https://twitter.com/centro_news) | [@centro\\_U](https://www.instagram.com/centro_U) | Av. Constituyentes 455, Col. América | #MomentosCENTRO  
**Gerardo Merlín** | ☎ 044 55 8045 0402 | [gmerlin@centro.edu.mx](mailto:gmerlin@centro.edu.mx) | **Atl Hernández** | ☎ 044 55 4345 9023 | [athernandez@centro.edu.mx](mailto:athernandez@centro.edu.mx)