

Programa de Cursos

AFTER EFFECTS

REQUISITOS: No son necesarios conocimientos previos de ningún tipo de programa de edición de vídeo para la realización del curso.

OBJETIVOS: Al finalizar el curso el alumno tendrá unos conocimientos medios sobre los términos técnicos y conceptos sobre el mundo de la postproducción digital. El alumno podrá retocar sus propias grabaciones, aplicar efectos, crear textos, podrá desenvolverse por los diferentes menús de **After Effects** y finalmente la exportación final de la postproducción.

METODOLOGÍA: Todos nuestros cursos emplean una metodología activa y práctica desde el primer día. Clases personalizadas, con **profesor, presenciales en Barcelona y/o combinadas con Aula Virtual.**



HORARIOS: Totalmente flexibles, modificándolos según sus necesidades.

DURACIÓN: La duración del curso es de **30** horas.

Estas horas son estimadas a modo de referencia, no todos los alumnos necesitan las mismas horas, todo depende de la capacidad de cada uno en asimilar el temario.

CONTENIDO: AFTER EFFECTS

1 – INTRODUCCIÓN

- QUÉ ES AFTER EFFECTS
- CONVENCIONES DEL CURSO

2 – EL ENTORNO DE TRABAJO

- INICIAR AFTER EFFECTS
- CONFIGURAR UN PROYECTO
- CREAR UNA COMPOSICIÓN
- CONOCER LA INTERFAZ DE A. E.
- CONOCER LA INTERFAZ DE A. E.(II)
- EL ESPACIO DE TRABAJO
- CREAR NUEVO ESPACIO DE TRABAJO
- MODIFICAR LAS PREFERENCIAS

3 – TRABAJAR CON PROYECTOS

- IMPORTAR AUDIO Y VÍDEO
- IMPORTAR IMÁGENES Y SECUENCIAS
- IMPORTAR USANDO BRIDGE
- PANEL PROYECTO
- VISUALIZAR METADATOS
- MATERIAL DE ARCHIVO
- AGREGAR CONTENIDOS COMPOSICIÓN

4 – LA LÍNEA DE TIEMPO (I)

- OPCIONES DE LA LÍNEA DE TIEMPO
- GRÁFICA DE LA LÍNEA DE TIEMPO
- CÓDIGOS DE TIEMPO

5 – TRABAJO CON CAPAS

- GENERAR UN SÓLIDO
- CREAR UNA CAPA DE FORMA
- ALINEAR Y DISTRIBUIR OBJETOS
- PROPIEDADES DE TRANSFORMACIÓN
- EL EJE DE COORDENADAS
- MODIFICAR EL PUNTO DE ANCLAJE
- ANIMAR LA POSICIÓN DE UNA CAPA
- ESCALA DE UNA CAPA
- ROTAR UNA CAPA

6 – LDT(II): ANIMACIONES

- USAR MARCADORES
- PREVISUALIZAR UNA COMPOSICIÓN
- LOS ATAJOS DEL TECLADO
- UTILIZAR ORIENTACIÓN AUTOMÁTICA
- PANEL ESBOZO DE MOVIMIENTO
- MODIFICAR VELOCIDAD DE ANIMACIÓN
- TRABAJAR CON MOVIMIENTO VARIABLE

- VARIAR LA VELOCIDAD EN EL EDITOR DE GRÁFICOS
- CREAR, BORRAR Y MANIPULAR VÉRTICES
- UTILIZAR EL FOTOGRAMA CLAVE AUTOMÁTICO
- MANTENER UN FOTOGRAMA CLAVE
- DESPLAZAR FOTOGRAMAS EN EL TIEMPO
- CREAR CURVAS AUTOMÁTICAS
- CONOCER LAS OPCIONES DEL EDITOR DE GRÁFICOS
- COPIAR Y PEGAR FOTOGRAMAS CLAVE
- EDITAR VÍDEO EN EL PANEL MATERIAL DE ARCHIVO
- AGREGAR VÍDEO A LA LÍNEA DE TIEMPO
- AJUSTAR LA EDICIÓN EN LÍNEA DE TIEMPO (I)
- AJUSTAR LA EDICIÓN EN LÍNEA DE TIEMPO(II)
- APLICAR TRANSICIONES DE VÍDEO
- DIVIDIR UNA CAPA

7 – TRABAJO CON COMPOSICIONES

- AJUSTAR UNA CAPA A LA COMPOSICIÓN
- ANIDAR COMPOSICIONES Y PRECOMPONER
- NAVEGAR ENTRE CAPAS DE PRECOMPOSICIÓN
- REEMPLAZAR EL MATERIAL DE ARCHIVO DE UNA CAPA
- ESTIRAR LA DURACIÓN DE UNA CAPA

8 – EFECTOS EN AFTER EFFECTS

- CONOCER LOS MODOS DE FUSIÓN
- AJUSTES PREESTABLECIDOS
- CONOCER EL EFECTO RESPLANDOR
- CONOCER LOS EFECTOS DE CYCORE FC
- OTROS EFECTOS DE DESENFUQUE
- EFECTOS DE DISTORSIÓN
- ESFERA A PARTIR DE UNA CAPA
- EFECTOS A PARTIR DE UN SÓLIDO
- CORREGIR CONTRASTE Y COLOR

9 – TRABAJO CON CAPAS

- COLOREAR UNA CAPA
- USAR LA UBICACIÓN DE POSICIÓN LIBRE
- PUESTA EN COMÚN DE IDEAS
- CREAR MÁSCARAS CON FORMAS
- TRAZAR MÁSCARAS CON LA PLUMA
- MATE A PARTIR DE GAMA DE COLORES
- MATE USANDO EL EFECTO KEYLIGHT
- ELIMINAR FONDO CON PINCEL
- MÁSCARA EN UNA CAPA DE AJUSTE

CONTENIDO: AFTER EFFECTS

- USAR UN MATE DE SEGUIMIENTO
- NUEVOS AJUSTES PREESTABLECIDOS
- MODIFICAR VELOCIDAD DE ANIMACIÓN
- TRABAJAR CON MOVIMIENTO VARIABLE
- VARIAR LA VELOCIDAD EN EL EDITOR DE GRÁFICOS
- CREAR, BORRAR Y MANIPULAR VÉRTICES

10 – TEXTO CON AFTER EFFECTS

- INSERTAR TEXTO EN COMPOSICIÓN
- MODIFICAR ESTILO CARÁCTER TEXTO
- AJUSTES PREESTABLECIDOS DE TEXTO
- PROPIEDADES DE ANIMACIÓN DE TEXTO
- ANIMAR LAS PROPIEDADES DE TEXTO
- EL TEXTO DE ORIGEN Y PROPIEDADES
- CREAR MÁSCARAS Y FORMAS A PARTIR DE TEXTO
- PINTAR EN UNA CAPA
- MODIFICAR DURACIÓN DE UN TRAZO Y ANIMARLO
- AJUSTAR MOVIMIENTO A UN TRAZO DE ILLUSTRATOR
- APLICAR LOS ESTILOS DE CAPAS
- SIMULAR ESCRITURA

11 – LUCES, AUDIO Y 3D

- PROPIEDADES DE LAS CAPAS 3D
- VISUALIZAR CAPAS 3D
- TRABAJAR CON CAPAS DE CÁMARAS
- AÑADIR LUCES A UNA COMPOSICIÓN
- TRABAJAR CON AUDIO
- AJUSTAR LOS NIVELES DE AUDIO
- CREAR UNA DISOLVENCIA DE AUDIO
- MARCAR CAPA AUDIO PARA SINCRONIZAR

12 – PROYECTOS Y EXPORTAR ARCHIVOS

- ELEAR O EXTRAER EL ENTORNO DE TRABAJO
- RECOPIRAR ARCHIVOS EN UNA UBICACIÓN
- ELIMINAR ARCHIVOS DE UN PROYECTO
- ENVIAR COMPOSICIÓN A LA COLA DE PROCESAMIENTO
- PROCESAR LA COLA DE PROCESAMIENTO
- EXPORTAR CON ADOBE MEDIA ENCODER