



CURSO DE AFTER EFFECTS

Cuatrimestre

El programa ha sido elaborado y diseñado por el profesor:

Sergio del Castillo

a- INTERFAZ

El tiempo: timeline capas y composición. Velocidad de fotograma. Modos de medir el tiempo.

Planear un proyecto: Cine y vídeo. Vídeo.CD-ROM. Gif animados. Vídeo para internet.

b- AREA DE TRABAJO

Identificando y organizando paletas y ventanas. Identificando códigos de color y ordenando el material fuente. Alterando resolución, calidad y valores de ampliación. Trabajando con ventanas de composición y tiempo. Navegando a través del tiempo. Reproduciendo y previsualizando una composición. Desplegando las propiedades de una capa.

c- COMENZAR UN PROYECTO

Crear un nuevo proyecto. Importar archivos. Tipos de archivos. (Importando archivos de ilustrador como composiciones. Importando archivos de Photoshop como composiciones y como imágenes fijas. Importar imagen Bitmap estáticas. Importar imágenes con canales Alfa.

Importar secuencias de imágenes fijas. Importar un archivo de sonido. Importar proyectos de Adobe Premiere. Importar archivos de vídeo). Características de la ventana Project. Información visible de los componentes del proyecto. Clasificación de los elementos en carpetas. Eliminación de elementos. Usando folders para organizar recursos. Reemplazando un recurso. Creando y usando un sustituto. Proporción de pixel y del fotograma de metraje. Interpretación de los recursos

P1: PRÁCTICA INTRODUCCION: Presentación de Imágenes, Textos y Videos.

d- TRABAJANDO CON LAS COMPOSICIONES

Características de la ventana Composition: Modificar la posición de los objetos. Modificar el ángulo de los objetos. Modificar laS dimensiones. Modificar el color de fondo. Crear composiciones dentro de un proyecto. Propiedades de la composición (Nombre, Tamaño de fotograma, Proporción de los píxeles, Resolución, Velocidad de fotograma, Duración, Añadir elementos a la composición, Activar reglas, guías y retículas, Características de la ventana Time Layout, Anidar composiciones)

e- TRABAJANDO CON CAPAS

Tlf./Fax: **91.336.65.05**

Mail: **daetsam@daetsam.es**

Internet:

<http://www.daetsam.es>

AVD. JUAN DE HERRERA, 4, 28040 MADRID



Las capas en el Time Layout: (Números de capas. Etiquetas de color. Reorganizar el orden de las capas. Cambiar el nombre de una capa. Transformaciones. Tipos de capas de ajuste, sólida y nula). Operaciones con capas: (Duplicar o copiar una capa. Recortar la duración de una capa. Alinear y distribuir capas. Dividir una capa. Crear cortes y transiciones entre capas. Usar marcadores. Capas de audio: persiana de audio, previsualización del sonido. Capas de ajuste. Realización de diferentes operaciones con capas.)

f- ANIMACIÓN DE CAPAS

Keyframes o fotogramas clave. Los Keyframes son el aspecto clave en animación. Tipos de interpolación entre Keyframes. Controlando la interpolación temporal y espacial: (Líneas de trayectoria. Animaciones del ángulo de rotación. Modificar y animar la posición del punto de anclaje.) Métodos de interpolación: (Interpolación lineal. Interpolación Auto-Bezier. Interpolación Bezier continua. Interpolación mantenida (HOLD). Cambiar entre un método de interpolación y otro. Combinar dos tipos de Interpolación.) Control de la velocidad entre fotogramas claves: (Controlar la velocidad. Fotogramas claves itinerantes. Suavizar la velocidad de forma automática. Invertir el orden de los fotogramas claves. Remapeado del tiempo.) Controlando la velocidad usando la gráfica de velocidad. Emparentado de capas (Parenting) Animación usando expresiones.

P2: PRÁCTICA ANIMACIÓN 1: Nociones y propiedades básicas de Motion Graphics.

g- TRANSPARENCIAS

Trazados. Dibujar. Crear. Importar. Pegar desde Photoshop o Illustrator. Transformar. Calar. Reemplazar un trazado por otro. Operaciones con trazados. Guardar trazados para utilizarlos en otros proyectos. Animar trazados. Aplicar efectos a trazados. Máscaras de transparencias: Preservar transparencias. Modos de Fusión Stencil y Silhouette. Usando color key, Chroma Key. Creando y editando máscaras y animando figuras de máscaras. Animación de trazados con Keyframes. Efecto de Rotoscopia.

P3: PRÁCTICA ANIMACIÓN 2: Motion Graphics. Animación de Máscaras.

h- EFECTOS

Aplicar efectos. Algunos efectos incluidos en After Effects. Todos los parámetros de los efectos son "keyframeables" Efectos incluidos en After Effects. Usando el efecto básico de texto. Animando texto con el efecto trayectoria de texto. Otros efectos muy empleados. Aplicación de diversos efectos con y sin Keyframes. Efectos en la versión Production Bundle. Motion Sketch. Motion Tracker. Stabilizer. The Wiggler. Vector Paint.

P4: PRÁCTICA EFECTOS: Profundidad de campo 2D, Destellos, Niebla, Tracking.

i- TRABAJAR CON AUDIO

Tlf./Fax: **91.336.65.05**

Mail: daetsam@daetsam.es

Internet:

<http://www.daetsam.es>

AVD. JUAN DE HERRERA, 4, 28040 MADRID



Sincronización y filtros. Usando marcadores. Sincronizando la animación con el audio.

j- TRABAJAR EN EL ENTORNO 3D

Objetos 3D. Animación de objetos 3D. Colocación de objetos en la escena. Tipos de visualización.

Cámara activa. Animación de cámaras. Cambiar punto de interés. Luces.

P5: PRÁCTICA APLICACIÓN 1: Time Lapse de una secuencia de imágenes de un entorno real.

k- SALIDA DEL PROYECTO

Proceso de interpretación de una composición: (Previsualización. Uso de la persiana control de tiempo.) Optimizar una composición antes de interpretar el trabajo final: (Cambiar el orden de interpretación. Anidar composiciones. Precomponer composiciones.) Interpretar composiciones: (Ventana Render Queue. Render Settings. Output Settings. Una misma composición en múltiples formatos. Mecanismos de compresión. Exportar un único fotograma. Crear una tira de película para editar en Photoshop.) Ajustes de salida. Preparando una película Quicktime para CD, web, vídeo, etc. Representación de un proyecto final en distintos formatos.

P6: PRÁCTICA APLICACIÓN 2: Animación una Imagen (fake 3D from still image) y Video Final.