



# After Effects CC

## A quien va dirigido

Va dirigido a Diseñadores, Ilustradores, Animadores, Editores, Coloristas, Artistas 3D, Especialistas en Efectos Especiales, Proyectos Interactivos y personas que quieren comenzar en el mundo de los efectos visuales.

## Requisito Previo

Manejo del entorno de trabajo Windows o Mac, Recomendable el manejo de Adobe Illustrator, Photoshop o Premiere

## Objetivos Generales

- Crear gráficas animadas siguiendo los estándares exigidos en la industria audiovisual.
- Obtener criterios básicos de animación para este medio.
- Conocer los elementos que componen un paquete de presentación gráfica para la imagen de un canal y/o un programa de televisión.

## Objetivos Específicos

- Aprender a utilizar las capacidades de Adobe After Effects mediante la creación de un empaque gráfico completo.
- Crear coetillas de entrada y salida.  
Realizar presentaciones y despedidas.
- Crear mosca del canal, diseños atractivos de títulos para créditos.
- Diseñar transiciones y presentaciones animadas en general.



# Contenido Programático

## UNIDAD I: VISTA GENERAL DE AFTER EFFECTS

**Tema 1:** Para qué sirve After Effects, Aplicaciones del programa (Cine, TV, Web, Dispositivos Móviles), Integración con otros programas Adobe

**Tema 2:** Requisitos de hardware

**Tema 3:** Familiarizándose con el entorno

**Tema 4:** Proyectos

## UNIDAD II: IMPORTAR ARCHIVOS

**Tema 1:** Tipos de archivos reconocibles

**Tema 2:** Diferentes formas de importar archivos

**Tema 3:** Importando archivos .psd y .ai

**Tema 4:** Importando otros proyectos de After Effects

**Tema 5:** Importando proyectos de Premiere, Final cut

## UNIDAD III: GUARDANDO UN PROYECTO

**Tema 1:** Configurando Autosave, Usando la función Increment and Save

## UNIDAD IV: TIMELINE

**Tema 1:** Formato de capas o elementos superpuestos

**Tema 2:** Usando el WorkArea, Funciones "Solo" y "Lock", Creando marcas en el Timeline, Uso del Timecode

## UNIDAD V: CAPAS O "LAYERS"

**Tema 1:** ¿Qué es un Layer?, Creando figuras predeterminadas, Relacionando capas. Propiedades de las capas en el grupo de Transformación.

## UNIDAD VI: COMPOSICIONES

**Tema 1:** ¿Qué es una composición?, ¿Cómo funciona?

**Tema 2:** Configurando una composición, Haciendo "Pre-Composing", Alineación y distribución de capas

## UNIDAD VII: PROPIEDADES BÁSICAS DE ANIMACIÓN

**Tema 1:** Principios de animación. Keyframes o cuadro clave. Relación tiempo

## UNIDAD VIII: KEYFRAMES

**Tema 1:** Qué es y cómo funciona, Tipos (Easy in & Easyout) y KeyframeNavigator, Interpolación. Suavizado o reducción de keyframes con Smoother. Animación aleatoria con Wiggler

## UNIDAD IX: PRE VISUALIZAR EL TRABAJO

**Tema 1:** Diferencias entre visualización simple y RAM Preview, Trabajando dentro del "Área segura" para TV

## UNIDAD X: TRAZADO DE MOVIMIENTO O MOTION PATH

**Tema 1:** Modificar forma del trazado con vértices, captura de movimiento del mouse con motion sketch. Convirtiendo trazados de Illustrator a trazados de movimiento. Orientar a trazado

## UNIDAD XI: CAPAS 3D

**Tema 1:** ¿Cómo funciona una capa 3D? Entorno de trabajo en 3D, creación y uso de cámaras, luces, sombras. Ray tracing, efectos reflejos, refracción, transparencia. extruir o profundidad

## UNIDAD XII: MÁSCARAS

**Tema 1:** ¿Qué es una máscara?, propiedades de la máscara, creando y animando máscaras

**Tema 2:** Importando vectores de Illustrator como máscaras. Trazados de movimientos a máscaras

## UNIDAD XIII: TEXTO

**Tema 1:** Creando y Animando Texto, aplicando animaciones predeterminadas de texto

**Tema 2:** Animadores de texto

## UNIDAD XIV: CAPAS DE FORMA O SHAPES

**Tema 1:** Formas predeterminadas

**Tema 2:** Uso del pen tool para crear formas, efectos para las capas de formas, motion graphic

**Tema 3:** Trazados de Illustrator a trazado de forma, convertir capas vectoriales en capas de forma

## UNIDAD XV: HERRAMIENTA MARIONETA O PUPPET PIN TOOL

**Tema 1:** Deformar o animar formas, personajes

**Tema 2:** Animación en tiempo real

## UNIDAD XVI: EFECTOS

**Tema 1:** Uso de efectos, principales efectos

**Tema 2:** Aplicando efectos predeterminados

## UNIDAD XVII: ESTILOS DE CAPA

**Tema 1:** ¿Qué es un estilo?

**Tema 2:** Aplicando estilos de capa

**Tema 3:** Animando estilos

## UNIDAD XVII: EL CANAL ALPHA O TRANSPARENCIA

**Tema 1:** ¿Qué es el canal Alpha?

**Tema 2:** Crear canal Alpha desde Photoshop

## UNIDAD XIX: PLUGINS

**Tema 1:** ¿Qué es un Plugin?

**Tema 2:** Plugins más populares

## UNIDAD XX: RASTREADORES O TRACKERS

**Tema 1:** Captura de movimiento

**Tema 2:** Captura de movimiento de cámara para 3D

**Tema 3:** Estabilización de movimiento

## UNIDAD XXI: AUDIO

**Tema 1:** Agregando audio a una composición

**Tema 2:** Ajustando intensidad de audio

**Tema 3:** Creando "Fades" de audio

**Tema 4:** Convertir audio a keyframes, sincronizar con animación

## UNIDAD XXII: EXPORTADO

**Tema 1:** Exportando archivos .psd

**Tema 2:** Exportando proyectos de Premiere

**Tema 3:** Exportando archivos Flash, media encoder

## UNIDAD XXIII: RENDER

**Tema 1:** El panel de cola de procesamiento. Formatos de Render, Codecs de Render

**Tema 2:** Render como secuencia de imágenes

**Tema 3:** Exportando con audio

## UNIDAD XXIV: INTEGRACION CON OTRAS HERRAMIENTAS DE ADOBE

**Tema 1:** Dynamic Link o enlace dinámico

**Tema 2:** Enviar composición a línea de tiempo de Premiere

**Tema 3:** Crear composiciones desde Premiere

**Tema 4:** Update en tiempo real

## ARTS® Instituto de Computación Gráfica

Multicentro Empresarial del Este, Torre Libertador, Núcleo A, Piso 16, Oficina 164-A (frente al SAMBIL)

Teléfonos: (0212) 266 1607 / 1756 / 2847 / 3016

Email: contactos@institutoarts.com.ve

www.artsinstituto.com

RIF J-30851036-0

