



Dirigido a:
Diseñadores gráficos, profesionales de la comunicación audiovisual tales como editores de video, productores o a cualquier persona interesada en desarrollar habilidades en gráficos animados.

Prelación:
Conocimientos básicos de informática. Es recomendable, el manejo de illustrator, Photoshop y Premiere, esta condición no es limitante, pero tomando en cuenta que los productos de la Suite Adobe están fuertemente integrados y hechos para trabajarlos en conjunto, estos conocimientos ayudarán a lograr un mayor beneficio de la aplicación creando trabajos únicos y personalizados.

Objetivos Generales:
El egresado de este curso estará en capacidad de crear gráficas animadas siguiendo los estándares exigidos para la realización audiovisual, obteniendo criterios básicos de animación para este medio, aplicables al usar cualquier otra herramienta gráfica equivalente, así como conocimiento de los elementos que componen un paquete gráfico para crear un programa de TV

Objetivos específicos:
Aprender a utilizar las capacidades de After Effects mediante la creación de un empaque gráfico completo para un programa de televisión; creación de una coetilla de entrada de ida y vuelta de publicidad, un banner animado, mosca del programa, diseño atractivo para créditos, transiciones y presentaciones animadas.

Contenido Programático

Crear una animación

Principio de la anticipación del movimiento, Principio de la exageración del movimiento, Principio de continuación del movimiento.

Vista general de After Effects

Para que sirve AE, Aplicaciones del programa (cine, TV, Web, dispositivos móviles), Integración con otros programas Adobe.

Familiarizándose con el entorno

Identificando paneles y sus funciones, Uso de las diferentes herramientas, barras de herramientas, espacio de trabajo.

Proyectos

Creación y Configuración de un proyecto.

Importar archivos

Tipos de archivos reconocibles
Diferentes formas de importar archivos
Importando archivos .PSD y . ai
Importando otros proyectos de AE
Importando proyectos de Premiere.

Guardando un proyecto

Configurando autosave, Usando la función increment and save.

Timeline

Qué es y como funciona una composición
Usando el work area, Funciones "solo" y "lock", Creando marcas en el timeline, Uso del timecode.

Capas o "layers"

¿Qué es un layer?, Creando figuras predeterminadas, Relacionando capas.

Composiciones

¿Qué es una composición?,
¿Cómo funciona?
Configurando una composición,
Haciendo "pre-composing", Alineación y distribución de capas.

Previsualizar el trabajo

Diferencias entre visualización simple y RAM preview, Trabajando dentro de el "Área segura" para TV.

Propiedades básicas de animación

Posición, Escala, Rotación, Opacidad, Anchor Point,

Keyframes

Qué es y como funciona, Tipos (easy in & easy out) y keyframe navigator.

Máscaras

¿Qué es una máscara?, Propiedades de la máscara, Creando y animando máscaras



Importando vectores de illustrator como máscaras.

Texto

Creando y Animando Texto, Aplicando animaciones predeterminadas de texto

Capas 3D

¿Cómo funciona una capa 3D?
Entorno de trabajo en 3D, Creación y uso de cámaras

Audio

Agregando audio a una composición
Ajustando intensidad de audio
Creando "fades" de audio

Estilos de capa

¿Qué es un estilo?, Aplicando estilos de capa, Animando estilos

Efectos

Uso de efectos, Principales efectos
Aplicando efectos predeterminados

El canal alpha o transparencia

¿Qué es el canal Alpha?
Crear canal alpha desde photoshop

Plugins

¿Qué es un plugin?, Plugins más populares

Exportado

Exportando archivos .psd
Exportando proyectos de premiere
Exportando archivos flash

Render

El panel de cola de procesamiento
Formatos de render, Codecs de render
Render como secuencia de imágenes
Exportando con audio

Ayudas para la animación

Motion Sketch, Wiggler, Smoother
Motion Tracker, Auto Orient
Expression tool, Motion Tracker