

Animación y motion graphics **After Effects**

Hacer animaciones y efectos especiales a los videos. Ya sea para ser usado en televisión, cine o web.



Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales y artísticas. Interesadas en la animación, edición de video y efectos especiales en el cine. Aficionados al cine, editores de video, diseñadores gráficos, publicistas, cineastas y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Interface
- Import (Importar)
- Animación
- Textos-Mascaras-Formas
- Capas-Cámaras-Luces 3d
- Puppet Pin Tool
- Chroma key
- Secuencias de imágenes
- Track camera
- Expresiones AE
- Avanzado
- Rendering





“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

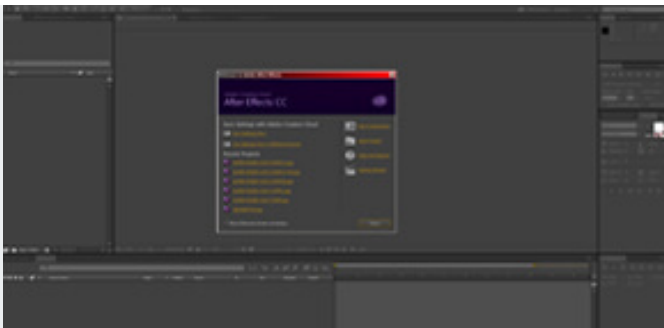
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje

Ae

Animación y motion graphics After Effects

CONTENIDO DE LA CLASE



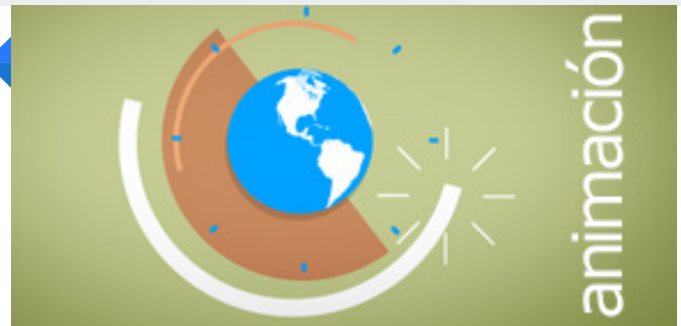
Conociendo la Interface

El primer paso a algo diferente

Daremos un paseo por los paneles principales de After Effects y conoceremos las funciones asignadas a cada una de las herramientas que las conforman, dando el primer paso a un mundo inimaginable.

Proceso de animación! Creando nuestra primera animación

Aprenderemos los diferentes métodos de importar nuestros materiales, también la creación y configuración de una composición, dando los primeros pasos al mundo del Motion Graphics.



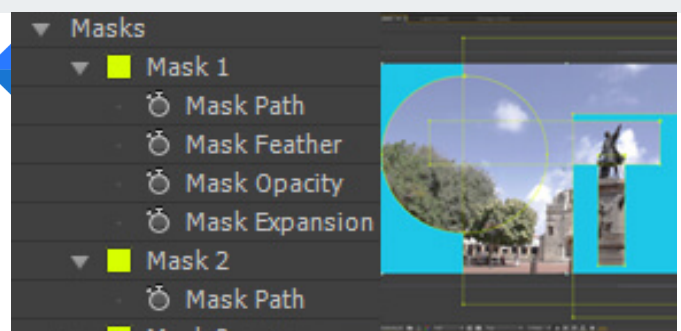
Textos y animaciones preestablecidas

Formateando y animando textos

Aprenderemos a formatear nuestros textos dentro de nuestras composiciones. Los textos tienen características especiales dentro de After Effects, ya que podemos aplicarle animaciones preestablecidas de una manera muy fácil.

Aplicación de Mascaras Ocultando y mostrando cosas

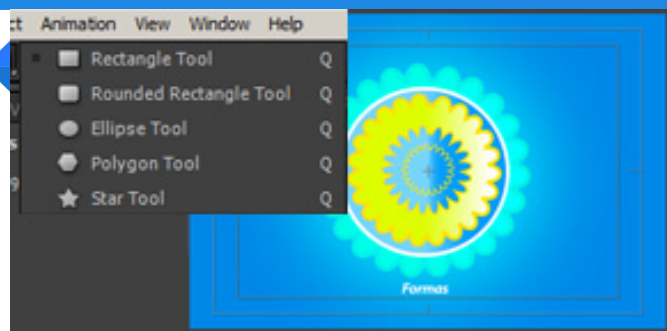
Si necesitáramos mostrar u ocultar una parte en la gráfica de una capa, pues usar máscaras es la solución, ya que nos permite visualizar solamente la selección que nos interesa.



Manipulación de Formas

Formas vectoriales

Al igual que Illustrator, After Effects tiene la capacidad de crear formas vectoriales nativas. También conoceremos los diferentes puntos en las cuales podremos aplicarlas.



Capas 3D y cámaras

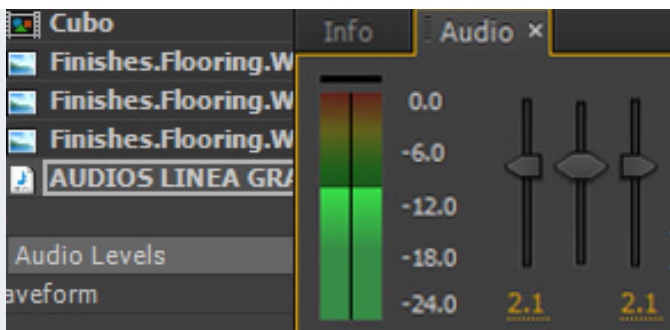
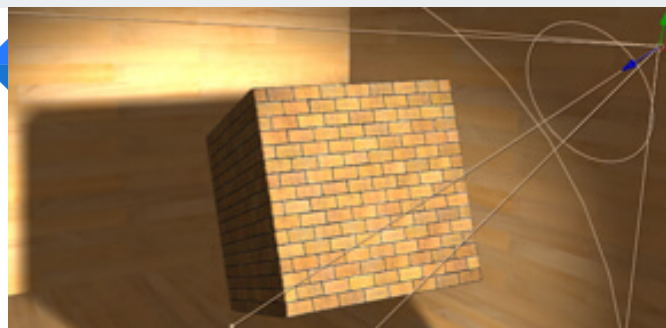
Composiciones de gráficos en modo 3D

Convertiremos capas 2D a modo 3D dentro de una composición, conociendo así las diferentes ventajas que nos brinda este método. También aprenderemos como crear cámaras y las diferentes opciones que existen para manipularlas a la perfección.

Luces y sombras

Un poco de realismo

Con el simple hecho de crear luces en nuestra composición el resultado es increíble. Podemos crear realismo de profundidad, ya que también podremos manipular las sombras de un elemento.



Aplicando audio

Ritmo a nuestra animación

En la mayoría de nuestros proyectos de Motion Graphics es imprescindible agregarle efectos de audio y música de fondo. Ya que aporta el mayor porcentaje de la calidad de la producción final.

3d Cámara tracking

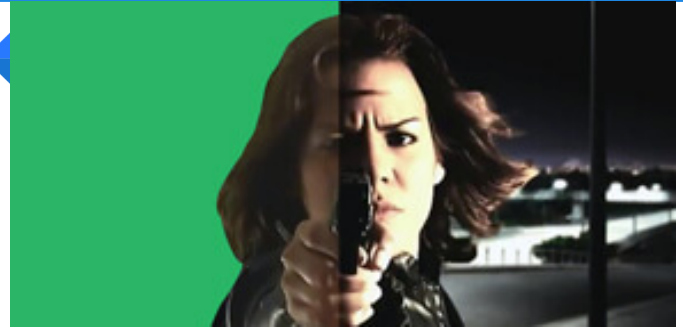
Colocando elementos gráficos a videos grabados

Aprenda como colocar elementos gráficos a escenas grabadas tomando como información Para el tracking la cámara del video grabado.



Fondo Verde o Azul Matte painting

Aprenda como sustituir fondos de videos grabados en fondo verde /azul para hacer Matte Painting (Incorporar elementos adicionales al video para aparentar un ambiente, locación o contexto).



Efectos especiales

Corrección de color / Efectos / Preset / Plugins / Pre-keyed

Aprenda a darle la una buena terminación a sus proyectos utilizando los efectos y preset predeterminados de After Effects así como también los efectos fabricados por otras compañías llamados plugins .



- 01 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Interfaz Gráfica
 - Importar Archivos
 - Detalle de los Layers o Capas
 - Importar Archivos PSD
 - Importar Archivos AI
 - Importar Archivos AI Versión 2
 - Archivos AI Rasterizados

- 02 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Creando una Composición
 - Márgenes de Seguridad (Title / Action Safe)

- 03 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Proceso de Animación
 - Proceso de Animación 2
 - Proceso de Animación 3
 - Propiedades de Transformación (Atajos)
 - Auto Orientation
 - Graph Editor
 - Parent & Link

- 04 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Creación de Shape Layers
 - Creación de Shape Layers 2
 - Convertir Archivos AI en Shape Layers

- 05 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Creación de Máscaras (Mask)
 - Creación de Máscaras (Mask) 2

- 06 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Alpha Matte
 - Luma Matte
 - Luma Matte logo en el Fondo
 - Preservar la Transparencia

- 07 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Creación de Textos
 - Textos Animados Máscaras
 - Textos Animados Source
 - Textos Animados Animate
 - Textos Animados Shape Layer
 - Textos Animados Expresiones
 - Textos Animados Preset

- 08 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Convertir a Layer 3D
 - Layer 3D Puntos de Vistas
 - Rubik 3D

- 09 AFTER EFFECTS CC 2019:**
 - Creación de Cámara 3D
 - Herramientas de Cámara 3D
 - Animación Cámara 3D



| | |
|----------------------------------|--|
| | Cámara 3D Null DOF de Cámara 3D |
| 10 AFTER EFFECTS CC 2019: | Creación de Luces 3D Creación de Luces 3D Parte 2 Creación de Luces 3D Parte 3 |
| 11 AFTER EFFECTS CC 2019: | Marcadores en el Audio Audio amplitude Audio Spectrum |
| 12 AFTER EFFECTS CC 2019: | Efecto Croma Efecto Croma 2 |
| 13 AFTER EFFECTS CC 2019: | Track Motion Track Motion 2 Track Motion 3 |
| 14 AFTER EFFECTS CC 2019: | Track Cámara Track Cámara 2 |
| 15 AFTER EFFECTS CC 2019: | Time Remapping Time Remapping 2 |
| 16 AFTER EFFECTS CC 2019: | Roto Brush Tool Roto Brush Tool Parte 2 |
| 17 AFTER EFFECTS CC 2019: | Split and Slide Split and Slide Parte 2 |
| 18 AFTER EFFECTS CC 2019: | Expresiones Expresiones / Parte 2 Expresiones / Parte 3 Expresiones / Parte 4 Expresiones / Parte 5 Expresiones / Parte 6 |
| 19 AFTER EFFECTS CC 2019: | Renderizar Proyectos Renderizar con canal Alpha Renderizar con Media Encoder |
| PRÁCTICAS: | Promo Animada Desvelado de logo Mariposa 3D Escena Cajas de Cereal 1 Escena Cajas de Cereal 2 |



Audio Amplitude
Audio Amplitude 2
Audio Amplitude 3
Audio Amplitude 4
Efecto Stroke
Efecto Stroke 2
Puppet Pin Tool
Puppet Pin Tool 2
Puppet Pin Tool 3
Puppet Pin Tool 4
Puppet Pin Tool 5
Escena Cajas 3D 1
Escena Cajas 3D 2
Planeta Tierra 3D 1
Planeta Tierra 3D 2
Planeta Tierra 3D 3

Introducción:

Interface
Importar Archivos
Crear Composición
Trabajando con Capas

Textos y Formas:

Formas
Efectos en Formas 1 I
Efectos en Formas 1 II
Efectos en Formas 2 I
Efectos en Formas 3 I
Efectos en Formas 3 II
Máscaras 1 I
Máscaras 1 II
Máscaras 2 I
Máscaras 2 II
Textos y Animaciones Preestablecidas
Precompose
Track Matte
Desvelado de Logos
Auto Orientación

Layers y Luces:

Capas 3D I
Capas 3D I
Cámaras 3D 1 I
Cámaras 3D 1 II
Cámaras 3D 2 I
Cámaras 3D 2 II
Cámaras 3D 3
Cámaras 3D 4



Luces 1 I
Luces 1 II
Luces 2 I
Sustituir Archivos
Fondo Difuminado I
Fondo Difuminado II
Región de Interés

Efectos de Audio:

Audio y Marcadores
Audio Amplitude
Audio Amplitude2 I
Audio Amplitude2 II
Audio Amplitude2 III
Efectos en el Audio I
Efectos en el Audio II
Sólidos y Efectos

Efectos Imágenes:

Efecto Sphere I
Efecto Sphere II
Efecto Adjustment Layer
Importar PSD y AI
Puppet Pin Tool I
Puppet Pin Tool II
Puppet Pin Tool III
Puppet Pin Tool IV
Puppet Pin Tool V

Efectos Cromas Key:

Imágenes en Secuencia I
Imágenes en Secuencia II
Imágenes en Secuencia III
Imágenes en Secuencia IV
Chroma Key Green Screen I
Chroma Key Green Screen II
Chroma Key Green Screen III
Chroma Key Green Screen IV
Chroma Key Green Screen V
Chroma Key Efectos Pre Keyed I
Chroma Key Efectos Pre Keyed II

Plugins 1:

Presets y Plugins I
Presets y Plugins II
Presets y Plugins III
Shapes Animation I
Shapes Animation II
Shapes Animation III
Shapes Animation IV



Shapes Animation V
Convertir Textos en formas
Mosca y Cintillo I
Mosca y Cintillo II
Mosca y Cintillo III
Rendering

Plugins 2:

Utilidades I
Utilidades II
Utilidades III
Utilidades IV
Efecto Parallax I
Efecto Parallax II
Efecto Parallax III
Camera Tracker I
Camera Tracker II

Efectos Avanzados:

Camera Tracker I
Camera Tracker II
Camera Tracker III
Camera Tracker IV
Reemplazo Cielo (Avanzado) I
Reemplazo Cielo (Avanzado) II
Reemplazo Cielo (Avanzado) III
Reemplazo Cielo (Básico)
Script Preestablecido
Track Mask
Rotobrush

Efectos Coloramas:

Colorama y Rotobrush I
Colorama y Rotobrush II
Colorama y Rotobrush 2
Time Remapping I
Time Remapping II
Time Remapping 2

Logos Simétricos:

Animación Logos Simétricos I
Animación Logos Simétricos II
Animación Logos Simétricos III
Animación Logos Simétricos IV
Animación Logos Simétricos V
Animación Logos Simétricos VI

Matte - Beam:

Efecto Set Matte I
Efecto Set Matte II
Efecto Beam



Transiciones Dinámicas:

Transiciones Dinámicas I
Transiciones Dinámicas II

Template para TV:

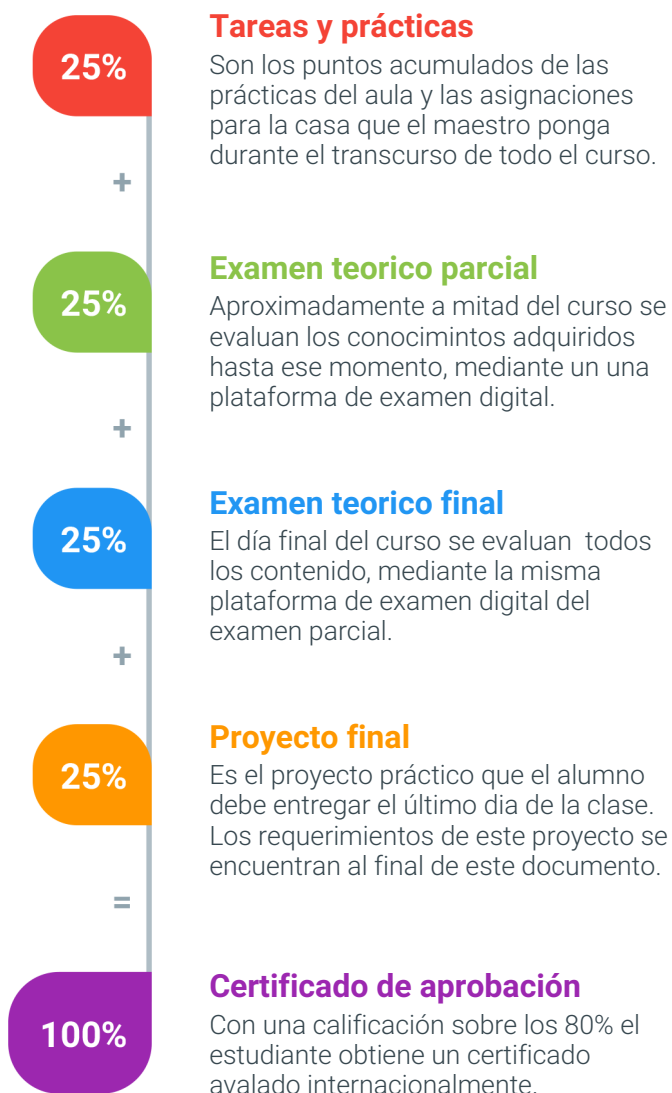
Transiciones Dinamicas 2
Templated Programación TV I
Templated Programación TV II
Templated Programación TV III
Templated Programación TV IV

Preferencias:

Preferencias

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.





Mosca

Realizar animación de entrada, estática y salida del logo que se pone en la esquina de la pantalla durante el programa.

Aspectos a evaluar:

- Formato H264 (.mp4)
- Resolución en HD (1280×720) o superior
- Uso armonioso de las tipografías.
- Uso armonioso de los colores.
- Uso armonioso de la composición de imágenes. y respeto de los márgenes.
- Tratamiento correcto de las imágenes (resolución, fondos, bordes y proporción).
- Ritmo y dinamismo de la animación
- Uso armonioso de Efectos
- Buen uso de los efectos de sonido
- Buena elección de música de fondo

Bumper de Inicio

Realizar animación de la apertura del programa de al menos 30 segundos de duración. Debe contener música, elementos gráficos alegóricos al concepto de programa televisivo y cierre con el logo animado.

Aspectos a evaluar:

- Formato H264 (.mp4)
- Resolución en HD (1280×720) o superior
- Uso armonioso de las tipografías.
- Uso armonioso de los colores.
- Uso armonioso de la composición de imágenes. y respeto de los márgenes.
- Tratamiento correcto de las imágenes (resolución, fondos, bordes y proporción).
- Ritmo y dinamismo de la animación
- Uso armonioso de Efectos
- Buen uso de los efectos de sonido
- Buena elección de música de fondo

Bumper de entrada y Bumper de salida

Animación de salida y entrada de anuncios comerciales de al menos 12 segundos de duración.

Aspectos a evaluar:

- Formato H264 (.mp4)
- Resolución en HD (1280×720) o superior
- Uso armonioso de las tipografías.
- Uso armonioso de los colores.
- Uso armonioso de la composición de imágenes. y respeto de los márgenes.
- Tratamiento correcto de las imágenes (resolución, fondos, bordes y proporción).
- Ritmo y dinamismo de la animación
- Uso armonioso de Efectos
- Buen uso de los efectos de sonido
- Buena elección de música de fondo



Cintillo titulación

Animación de entrada, estática y salida del cintillo de titulación donde se pone el nombre de los invitados y otras informaciones.

Aspectos a evaluar:

- Formato H264 (.mp4)
- Resolución en HD (1280×720) o superior
- Uso armonioso de las tipografías.
- Uso armonioso de los colores.
- Uso armonioso de la composición de imágenes. y respeto de los márgenes.
- Tratamiento correcto de las imágenes (resolución, fondos, bordes y proporción).
- Ritmo y dinamismo de la animación
- Uso armonioso de Efectos
- Buen uso de los efectos de sonido
- Buena elección de música de fondo

Bumper de segmentos

Hacer por lo menos dos (2) animaciones de inicio de secciones específicas dentro del programa de televisión con gráficas y músicas alegóricas a la sección.

Aspectos a evaluar:

- Formato H264 (.mp4)
- Resolución en HD (1280×720) o superior
- Uso armonioso de las tipografías.
- Uso armonioso de los colores.
- Uso armonioso de la composición de imágenes. y respeto de los márgenes.
- Tratamiento correcto de las imágenes (resolución, fondos, bordes y proporción).
- Ritmo y dinamismo de la animación
- Uso armonioso de Efectos
- Buen uso de los efectos de sonido
- Buena elección de música de fondo