

Curso de Adobe After Effects CS 3

El software Adobe After Effects establece un nuevo estándar para la creación de animaciones y los efectos visuales, Proporciona la velocidad, precisión y las herramientas necesarias para producir animaciones y una completa postproducción para películas, vídeo, DVD e Internet. En su versión Cs3, se incrementa la capacidad de integración con el resto del paquete adobe: Premiere Pro, Photoshop e Illustrator, garantizando un flujo de trabajo continuo en todo momento.

Nivel 1 (básico)

Objetivos

La finalidad de este curso es dar a conocer esta poderosa herramienta a personas que necesiten incorporar nuevos efectos en vídeos para presentaciones, vídeos promocionales, vídeos corporativos o institucionales y comerciales.

Este curso está orientado a personas con experiencia en edición no lineal, diseñadores gráficos y personas dedicadas a la realización en video.

UNIDAD 1

Crear un proyecto. Configuración de preferencias generales. Concepto de composiciones. Configuraciones preseleccionadas, size, frame rate, píxel aspect ratio según estándares DV, multimedia y broadcast. Importación de archivos de audio, video, gráfica, secuencias y gráfica como composiciones desde Photoshop e Illustrator. Interfaz visual y área de trabajo. Paletas y ventanas principales. Navegación en el timeline, composition window y layer window. Edición por corte en el multicapa en el timeline. Variantes de recorte por in/out. Shortcuts de navegación en el timeline. Configuración del workspace.

UNIDAD 2

Propiedades básicas. Anchor point, Position, Scale, Rotation y Opacity. Interpolación espacial y temporal de keyframes. Curvas de movimientos. Motion sketch (captura espacial de movimiento de mouse). The wiggler. The smoother. Movimientos utilizando un path determinado desde Illustrator. Emparentamiento de layers. Keyframe assistance.

UNIDAD 3

Creación y configuración de un Solid. Transiciones, su configuración y control. Gradient wipe generado desde un layer "sólido". Capas de ajuste. Precomposiciones. Configuración de la interpretación del area de trabajo (render previo) Exportación a DV, multimedia, secuencias con alpha channel y broadcast.

UNIDAD 4

Máscaras fijas y animadas con curvas bezier. Interpolación inteligente de máscaras. Mattes en movimiento. Modos de aplicación de máscaras Recortes por Luma key, Color Key y Color Range. Modos de transferencia propios o en archivos importados. Efectos Track matte, basados en la información de una capa diferente.

UNIDAD 5

Efectos de texto Basic text, Path text. Animación total de todas sus propiedades. Animación de texto original u originado en Photoshop o Illustrator. Selectores -range, wiggly- y animadores. Métodos de índice (porcentajes o índice de caracteres; palabras, letras o líneas, etc). Opciones para insertar texto en recorridos (paths).

UNIDAD 6

Plug ins internos: Adjust, Channel, Blur & Sharpen, Audio, Distort, Image Control, Noise, Paint, Perspective, Render, Stylize, Time, etc.

Plug ins externos: Panopticum 2004 - RE Vision Effects, Text Anarchy, Digieffects, Trapcode, FE, Cult Effects, Walker Effects, etc.

Efectos Final Effects. Motion Blur. Frame Blending. Funciones de auto-orientación,

UNIDAD 7

Generador de partículas standard o pre-diseñadas. Propiedades y animación para generar humo, agua, etc. Shatter (detonador) para generar roturas y explosiones multiforma.

UNIDAD 8

Entorno 3D. Profundidad de Campo. Animación del eje Z. Creación y configuración de luces (Spot, Ambient, Parallel). Creación y configuración de cámaras teniendo en cuenta distancia focal y tipo de lente. Animación de luces y cámaras.

DURACIÓN DEL CURSO

Versión del software e idioma : AE CS 3 en inglés

Cantidad de clases: (5) clases semanales de 1 ½ horas cada una (teórica- practica).

Duración: 5 semanas.

Total de horas: 7 1/2

Días: (a convenir) por la mañana desde las 10:00 A.M o tarde 16:00 PM (horarios estimados)

Lugar: Mi oficina

Precio: consultar.

Forma de pago: preferentemente en dos cuotas o por clase.

Nivel 2 (intermedio)

Objetivos

En este nivel, propongo recorrer intensamente las herramientas de uso frecuente, explotar los nuevos recursos que propone esta versión de software, como así también, marcar su interacción con otros software de edición no lineal.

UNIDAD 1

Revisión general. Propiedades básicas. Anchor point, Position, Scale, Rotation y Opacity. Interpolación espacial y temporal de keyframes con activación 3d. Graficos de los keyframes. Curvas de movimientos. Keyframe assistance. Motion sketch (captura espacial de movimiento de mouse). The wiggler. The smoother. Null object integración con layers. Parent layers Remaping time.

UNIDAD 2

Máscaras (mask) fijas y animadas con curvas bezier. Mattes en movimiento. Efectos Track matte, basados en la información de una capa diferente. Modos de aplicación de máscaras Recortes por Luma key, Color Key y Color Range. Modos de transferencia propios (blending) o en archivos importados. Opciones para insertar texto en recorridos (paths)

UNIDAD 3

Camera 3D. Profundidad de Campo. Animación del eje Z. Integracion con layer en distintos espacios. Custom View. View screens. Creación y configuración de luces (Spot, Ambient, Parallel). Uso de sombras. Material options. Creación y configuración de cámaras teniendo en cuenta distancia focal y tipo de lente. Animación de luces y cámaras.

UNIDAD 4

Recortes de croma en composición con fondos reales, Croma key, luma key. Adjustment layer. Corrección de color. Efectos: Plug ins internos: (avanzados), Uso de efectos fractal noise y turbulent displacement. Audio, Distort, Image Control, Noise, Paint, Perspective, Render, Stylize, Time, etc.

Plug ins externos: Panopticum - knoll - RE Vision Effects, Text Anarchy, Digieffects, Trapcode, Cult Effects, Walker Effects, etc. Efectos Final Effects. Motion Blur. Frame Blending.
Generador de partículas standard o pre-diseñadas. Propiedades y animación para generar humo, agua, etc. Shatter (detonador) para generar roturas y explosiones multiforma.
Integración de efectos.

UNIDAD 5

Extensiones de set en video a través del uso de mattepainting con photoshop y trackeo de movimiento (motion tracking y stabilizer). Deformación de rostros.

Expresiones: Introducción al lenguaje de scripting de After Effects. Vinculaciones entre distintos layers.

Paint. (usos).

Integración con el resto de adobe CS3. Función Vanishing Point 2.0 de photoshop.

UNIDAD 6

Herramientas avanzadas de animación para motion graphics (recursos AEcs3):

- Puppet Tool.
- Uso de la herramienta Shape y la creación de Shapes. Layer shapes (modificadores). Atributos de trazo, relleno y degradado para formas vectoriales.
- Photoshop styles y video styles
- Textos, animación en 3d (animate).
- Brianstorm.

Versión del software e idioma : AE CS 3 en inglés

Cantidad de clases: (5) clases semanales de 1 ½ horas cada una (teórica- practica).

Duración: 5 semanas.

Total de horas: 7 1/2

Días: (a convenir) por la mañana desde las 10:00 A.M o tarde 16:00 PM (horarios estimados)

Lugar: Mi oficina

Precio: consultar.

Forma de pago: preferentemente en dos cuotas o por clase.