

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



EDICIÓN DE VÍDEO CON AFTER EFFECTS

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

- Reconocer las diferentes áreas de trabajo en la Interface de la aplicación After Effects.
- Introducir animaciones desde las diferentes herramientas posibles.
- Crear, editar y dar animación a las capas de texto en las composiciones.
- Utilizar diferentes herramientas de dibujo y dar animación a los trazados.
- Manejar adecuadamente la incrustación y sus efectos.
- Incorporar animaciones en 3D.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN INTERFAZ AFTER EFFECTS.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPORTAR SECUENCIA VIDEO.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERPRETACIÓN DEL MATERIAL DE ARCHIVO: LOS CANALES ALPHA.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIONES DE TRANSFORMACIÓN.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMAR OPCIONES DE TRANSFORMACIÓN Y COMBINACIONES.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMPORTAR PROYECTO PHOTOSHOP Y ANIMARLO.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PANING Y ZOOM EN FOTOS FIJAS.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN DE SLIDESHOWS.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIÓN DE EFECTOS Y PRESETS.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ANIMACIÓN DE EFECTOS Y PARÁMETROS.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS DE DESENFQUE Y TIPOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPORTAR ARCHIVOS VECTORIALES Y ANIMACIÓN.

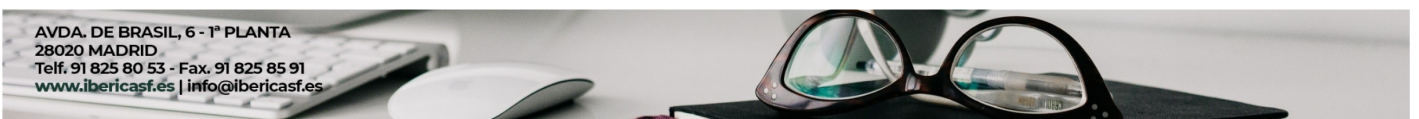
UNIDAD DIDÁCTICA 13. RELENTIZADOS; FRAME BLEND.

UNIDAD DIDÁCTICA 14. MOTION BLUR; OPCIONES AVANZADAS: SHUTTER ANGLE.

UNIDAD DIDÁCTICA 15. COLUMNAS Y TIPOS EN EL TIMELINE.

UNIDAD DIDÁCTICA 16. CREACIÓN DE SÓLIDOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. TRACK MATTES Y TIPOS.



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



UNIDAD DIDÁCTICA 18. MODOS DE FUSIÓN Y DE TIPOS.
UNIDAD DIDÁCTICA 19. ORIENTACIÓN DEL MOVIMIENTO; AUTOORIENTACIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 20. MOTION SKETCH.
UNIDAD DIDÁCTICA 21. THE WIGLER.
UNIDAD DIDÁCTICA 22. ACELERACIÓN Y DECELERACIÓN (EASY / EASE).
UNIDAD DIDÁCTICA 23. CREACIÓN DE MÁSCARAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 24. ANIMACIÓN DE MÁSCARAS (SHAPE).
UNIDAD DIDÁCTICA 25. APLICACIÓN DE EFECTOS A MÁSCARAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 26. CONCEPTOS ANIMACIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 27. CONVERTIR MÁSCARAS EN PATHS DE MOVIMIENTO.
UNIDAD DIDÁCTICA 28. FILTRO STROKE.
UNIDAD DIDÁCTICA 29. HOLD KEYFRAMES.
UNIDAD DIDÁCTICA 30. ROAVING KEYFRAMES.
UNIDAD DIDÁCTICA 31. CAPAS DE AJUSTES.
UNIDAD DIDÁCTICA 32. PRECOMPOSICIONES Y MÉTODOS DE PRECOMPONER.
UNIDAD DIDÁCTICA 33. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE PROXIES.
UNIDAD DIDÁCTICA 34. EXPORTACIONES.
UNIDAD DIDÁCTICA 35. CREACIÓN DE PLANTILLAS DE EXPORTACIÓN (TEMPLATES).
UNIDAD DIDÁCTICA 36. MODOS DE FUSIÓN (TRANSPARENCIAS) Y TIPOS.
UNIDAD DIDÁCTICA 37. TEXTO Y ANIMACIÓN TEXTO.
UNIDAD DIDÁCTICA 38. EL ESCALADO EXPONENCIAL.
UNIDAD DIDÁCTICA 39. CONVERTIR TEXTO EN MÁSCARAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 40. ANIMATORS Y SELECTORS.
UNIDAD DIDÁCTICA 41. PRESETS DE TEXTO (DE ENTRADA Y SALIDA) Y ANIMACIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 42. TEXTO 3D.
UNIDAD DIDÁCTICA 43. CREACIÓN DE SECUENCIA DE CRÉDITOS (INTEGRANDO ESPACIO EN 3D) + FX ADVANCED LIGHTING.
UNIDAD DIDÁCTICA 44. FX/ PAINT Y ANIMACIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 45. CORRECCIONES DE COLOR Y ETALONAJE.
UNIDAD DIDÁCTICA 46. FX COLORAMA Y CC TONER.
UNIDAD DIDÁCTICA 47. CREACIÓN CARTOON DE IMAGEN REAL: F/X FINS EDGES Y MEDIAN.
UNIDAD DIDÁCTICA 48. FILTROS DE DISTORSIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 49. FRACTAL NOISE Y ANIMACIÓN.
UNIDAD DIDÁCTICA 50. F/X DISPLACEMENT MAPA Y TIME DISPLACEMENT.
UNIDAD DIDÁCTICA 51. FX RAMP.
UNIDAD DIDÁCTICA 52. TIME REMAPING.
UNIDAD DIDÁCTICA 53. TRACKER MOTION Y ESTABILIZADOR.
UNIDAD DIDÁCTICA 54. FX SHUTER Y CELL PATTERN.



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



UNIDAD DIDÁCTICA 55. GENERADORES DE PARTÍCULAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 56. INTEGRACIÓN DE PARTÍCULAS EN IMAGEN REAL.
UNIDAD DIDÁCTICA 57. 3D AFTER EFFECTS.
UNIDAD DIDÁCTICA 58. CÁMARAS Y ANIMACIÓN CÁMARAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 59. VISTAS PREESTABLECIDAS.
UNIDAD DIDÁCTICA 60. FILTROS CC: SPHERE, PRESPECTIVE, SPLIT 1 Y 2.
UNIDAD DIDÁCTICA 61. CREACIÓN UNIVERSO EN 3D.
UNIDAD DIDÁCTICA 62. CREACIÓN VIDEO WALL + FX CC LENS + FX GRID.
UNIDAD DIDÁCTICA 63. ASIGNAR UN PATH A UNA CÁMARA.
UNIDAD DIDÁCTICA 64. INTEGRACIÓN 3D EN UNA IMAGEN REAL.

