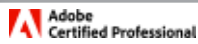




dgm Instituto Audiovisual
Haz lo que imaginas

Curso
MASTERING AFTER EFFECTS

Motion Graphics, Efectos Visuales y
Composición Digital Avanzada
nivel: de cero a avanzado / 60 hrs



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

Curso

MASTERING AFTER EFFECTS

Motion Graphics, Efectos Visuales y
Composición Digital Avanzada
nivel: de cero a avanzado



incluye
mocha

HORAS CRONOLÓGICAS: 60 (este curso incluye el curso de 24 y 36 hrs)

FECHAS Y HORARIOS: www.dgm.cl

DIRIGIDO A:

Abierto a toda persona que desee desarrollar competencias laborales en el proceso de creación de efectos visuales y motion graphics para estándares SD, HD, UHD, HDR y cine como asimismo conocer técnicas avanzadas de composición digital y motion graphics

REQUISITOS:

- Uso de pc a nivel usuario
- Conocer algún software de edición.

OBJETIVOS:

- Conocer el principio de la generación de efectos visuales en el plano digital, complementándolo con elementos de video, gráfica y 3D.
- Insertar a producciones audiovisuales efectos visuales Vfx y motion graphics de gran calidad.
- Crear sorprendentes efectos de video, texto, gráfica para ser usados en plataformas de TV, cine, web y dispositivos móviles.
- Conocer y aplicar las técnicas de composición digital
- Conocer el uso de expresiones para optimizar proyectos
- Aplicar la estabilización de cámaras y técnicas avanzadas de tracking
- Conocer las expresiones y aplicarlas en proyectos audiovisuales
- Uso de Mocha para After Effects en procesos de estabilización y trackeo
- Integración de archivos desde composiciones 3D
- Conocer los procesos de corrección de color y los espacios RGB, HSL

MATERIAL EN PODEL DEL ALUMNO :

- Apuntes en modalidad online.

BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728

Acceder a Instituto acreditado por SENCE
(Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

Disponer de docentes de gran nivel

Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en www.dgmonline.cl

CERTIFICACIÓN

Diploma oficial DGM
* Conducente a certificación internacional Adobe



Chroma key



Aplique efectos utilizados en cine y TV



Sincronice audio, video y 3d para formatos de cine y tv.

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

CONFIGURACION DE UN PROYECTO AFTER

- Preferencias
- Atajos de Teclado
- Purgar proyecto
- Configuraciones obligatorias

INTERFAZ GRAFICA (user interface) y COMPOSICIONES

- Identificación de paneles y sus propiedades.
- Paneles Timeline, Project, Composition, Info, Audio, Time Control, Effects & Preset
- Disposición de los paneles
- Seteos y presets avanzados (odd, even field, progressive scanning, SH, HD, UHD settings, etc)
- Importación de material (footage) / Parámetros de una composición / Anidación de composiciones / Precomposiciones

CAPAS STANDARES 2D y 3D

- Tipos de capas
- Capas nativas y sintéticas
- Selección, orden, renombrar, rasterizado, seteos de las capas / Propiedades de capas.
- Conversión de capas 2D a 3D
- Ejes y coordenadas 3D x,y,z
- Capas 3d
- Propiedades y características de capas 3D
- Previsualización 3D, tipo de vistas, orden de capas

HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACION DE CAPAS

- Herramientas de Transformación
- Edición de capas / Panel de capas, trimming, controles numéricos.
- Splitting (división de capas) y marcadores
- Emparentar
- Estilos de capas

USO Y PROPIEDAD DE KEYFRAMES (cuadros clave)

- Creación / edición de keyframes
- Tipo de Keyframes

TRANSFORMACION DE TIEMPO

- Deformación del tiempo
- cámara inversa / directa
- Congelado / Cm lenta / Rápida

ANIMACION CINEMATICA

- 12 Principios y fundamentos de Animación
- Interpolación espacial, Interpolación temporal
- Conversión de interpolación (lineal / bezier / auto, etc)
- Asistentes de animación
- Influencias
- Esbozo de Movimiento

ANIMACION POR CURVAS

- El Editor Gráfico
- Tipos de Gráficos (magnitud / velocidad / expresiones)
- Creación / Edición de curvas de animación
- Ajustes finos de animación

CREACION Y ANIMACION DE TEXTOS

- Creación, edición y formateo de caracteres
- Trayectorias de texto
- Animadores de texto / Efectos de animación de texto
- Grupos de animación / Rangos, Selectores y propiedades
- Texto de Origen
- Conversión de capas de texto



CAPAS DE FORMA

- Creación
- Modificadores
- Conversión de capas

MODOS DE FUSION

- Tipos de modos de fusión
- Efectos con modos de fusión
- Aplicaciones

MASCARAS (mask)

- Creación de máscaras / propiedades
- Trayectorias - Paths
- Máscaras destino (targeting masks)
- Conversión de máscaras

TRACK MATTE

- Definición y creación del matte de seguimiento
- Mate de Luminancia

EFFECTOS BASICOS

- Categorías de efectos / Propiedades de los efectos
- Asignación de efectos a capas / Efectos compuestos
- Profundidad de bits de efectos (8,16,32 bpc)
- Crear un ajuste preestablecido o efecto propio
- Revisión y aplicación de efectos

EFFECTOS AVANZADOS

- Anidación de efectos
- Premultiplicación
- Efectos de Rotoscopia
- Efx de Recorte de chroma avanzado
- Efx y Uso avanzado de modos de fusión
- Efx de Captura de pantalla, ondulador y suavizador
- Efx de Integración con puntos de fuga
- Efx integración de trackeo de cámara

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

HERRAMIENTA DEFORMACION SUPERPUESTA

- Configuración
- Animación
- Grabación de pantalla

ESTABILIZACION Y TRACKEO

- Estabilización de imágenes
- Conceptos de trackeo de elementos de imagen
- Seteo de zonas de target, source
- Seguimiento y sincronización de movimientos
- Aplicaciones y ejercicios de trackeo

RELLENAR SEGUN CONTENIDO

- Preparación de la media
- Configuración y ajustes previos
- Track y reemplazo de objetos fijos
- Track y reemplazo de objetos animados
- Crear Cuadro de referencia

TECNICAS DE COMPOSICION / ROTOSCOPIA

- Herramientas de Rotoscopia
- Desarrollo de ejercicios avanzados

GESTION DE ARCHIVOS HD- UHD y PROXY

- Preparación de la media
- Creación de ajustes propios
- Configuración / creación de Proxys

SIMULACIONES DINAMICAS

- generadores
- propiedades
- efectos e integración

CORRECCION DE COLOR

- Espacios de color RGB, YUV, HSL, HSB
- Standares Rec 601/709/2020/2100
- Parámetros de Luminancia y Crominancia
- Profundidad de color
- Formatos de subsampling 4:1:1, 4:2:2, 4:2:0, 4:4:4
- Canales de color/ histogramas
- Instrumentación utilizada

MOCHA - AE (ESTABILIZACION Y TRACKEO)

- Configuración e Interfaz gráfica
- Estabilización y trackeo
- Trabajando con Splines
- Planos de Trackeo y ajustes
- Integración con AE

USO DE EXPRESIONES (nivel 1)

- Creación de expresiones
- Efectos controladores de expresiones
- Edición de expresiones
- Interacción de sonido y expresiones



INTEGRACION 3D

- Importación de archivos 3D
- Uso de archivos VPE
- Trackeo de cámaras

CONFIGURACION DE EXPORTACION

- ajustes de exportación

RENDER / EXPORTACION

- exportando con cola de render
- exportando en Media Encoder
- generación de ajustes de transcodificación propios
- dependencias

Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición HD, UHD, HDR

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Desde 1997, Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Uso de Media en formatos SD, HD y UHD

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en www.dgmonline.cl

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics