



**PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA
CREACIÓN DE CABECERAS CON AFTER EFFECTS
IMSV009PO**

PLANES DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA: CREACIÓN DE CABECERAS CON AFTER EFFECTS

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. **Familia Profesional** IMAGEN Y SONIDO

Área Profesional: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

2. **Denominación:** CREACIÓN DE CABECERAS CON AFTER EFFECTS

3. **Código:** **IMSV009PO**

4. **Objetivo General:** Realizar cabeceras en la industria audiovisual mediante el manejo de las herramientas y comandos del programa After Effects.

5. **Número de participantes:**

Máximo 25 participantes en modalidad presencial.

6. **Duración:**

Horas totales: 80

Modalidad: Presencial

Distribución de horas:

Presencial:..... 80

Teleformación:..... 0

7. **Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:**

Contará con los m2 suficientes para albergar el equipamiento específico y la maquinaria necesaria para el desarrollo de la acción formativa

7.1 Espacio formativo:

AULA POLIVALENTE:

El aula contará con las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo de la acción formativa.

- Superficie: El aula deberá contar con un mínimo de 2m² por alumno. En caso de que el aula esté equipada con ordenadores , deberá contar con un mínimo de 3m² por alumno.
- Iluminación: luz natural y artificial que cumpla los niveles mínimos preceptivos.
- Ventilación: Climatización apropiada.
- Acondicionamiento eléctrico de acuerdo a las Normas Electrotécnicas de Baja Tensión y otras normas de aplicación.
- Aseos y servicios higiénicos sanitarios en número adecuado.
- Condiciones higiénicas, acústicas y de habitabilidad y seguridad, exigidas por la legislación vigente.
- Adaptabilidad: en el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad dispondrá de las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar la participación en condiciones de igualdad.
- PRL: cumple con los requisitos exigidos en materia de prevención de riesgos laborales

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

7.2 Equipamientos:

- Equipos audiovisuales
- PCs instalados en red, con conexión a Internet
- Cañón de proyección
- Software específico para el desarrollo de la formación: After Effects
- Pizarras para escribir con rotulador
- Mobiliario formador y alumnos (mesas y sillas)

Se entregará a los participantes los manuales y el material didáctico necesarios para el adecuado desarrollo de la acción formativa

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

8. Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente.

10. CONTENIDOS FORMATIVOS:

1.- EL LENGUAJE Y EL PROCESO DE CREACIÓN

1. 1. Diferencias y similitudes entre las cabeceras de programas tv, series y créditos de entrada de películas de ficción. Elementos imprescindibles. Compaginación con la secuencia de arranque.

1. 2. La palabra como signo.

1. 3. La redacción creativa. La rotulación según los fundamentos de Guilford, De Bono y Osborn.

1. 4. Géneros como generador de Códigos marco.

1. 5. Adecuación e importancia del texto: destacar la información necesaria, inteligibilidad.

1. 6. Fuentes de inspiración: Grandes Redactores de Publicidad y videojuegos.

1. 7. De la idea al guión: comprender el título y la película es crear un mensaje acorde.

1. 8. Creación en equipo vs creación individual: brainstorming.

1. 9. Panorama internacional de Agencias, Productoras Audiovisuales y Estudios de Grafismo.

1. 10. Visionado de referencias mundiales como Kyle Cooper.

2.- EL GUIÓN TÉCNICO

2. 1. Las figuras del copy y el director arte. Funciones y contexto.

2. 2. El relato y la significación subyacente.

2. 3. Fondo y figura (Significado y Forma). Estilo y tono narrativo.

2. 4. La articulación de las plásticas, todo aporta información.

2. 5. La música, el esqueleto enunciativo y el story board, .

2. 6. Cohesión en la historia.

2. 7. La primera versión para el cliente: animatics.

2. 8. Duración y ritmo de los planos y los movimientos.

2. 9. Aprobación de tipografías y colores.

2. 10. Decisión de fondos. CGI o grabados.

2. 11. La banda sonora. Claves de sonorización y ambientación musical.

2. 12. Creación de un storyboard de open credits a partir de un briefing dado.

2. 13. Visionado de Reels de plugins para AE.

3.- ROTULACIÓN CON AFTER EFFECTS

3. 1. Modelado 2D. La elección de tipografía: tamaño, color, sombra, borde y estilo.

3. 2. AE vs PS. Librerías: intervención con estilos, pinceles y motivos.

3. 3. Importación de trazados.

3. 4. La capa de forma como simulador de texto.

3. 5. Los efectos vectoriales que pueden emular textos.

3. 6. La capa de textos libres y párrafos.

3. 7. Generadores de partículas creadas a partir de fuentes.

3. 8. Modelado 3D con extrusión.

3. 9. Importación de .3DS, de .OBJ.

3. 10. Los efectos de biselado para textos 3D.

3. 11. Aplicación de lo explicado en el módulo con imágenes concretas

4.- UNIVERSO 3D EN AFTER EFFECTS

4. 1. Espacio 3D. Ejes de coordenadas y visores en la interface.

4. 2. Manipulación de objetos nulos y capas de ajuste.

4. 3. Cámaras.

4. 4. Luces .

4. 5. Opciones de material.

4. 6. Aplicación de lo explicado en el módulo con imágenes concretas.

5.- TRANSICIONES Y ACENTUACIONES

5. 1. Animación: cambios de valor por keyframes.
5. 2. Interpolaciones y curvas en el editor de gráficos.
5. 3. Animaciones preestablecidas.
5. 4. Animación letra a letra.
5. 5. Animación a través de expresiones.
5. 6. Conversión de expresiones a keyframes.
5. 7. Control de masas y trayectorias.
5. 8. Movimiento de capas por Tracker.
5. 9. Recorte externo de la forma.
5. 10. Efectos de composición y fragmentación.
5. 11. Efectos de destello. Recorridos de punto de efecto.
5. 12. Efectos con disoluciones.
5. 13. Efectos por deformación.
5. 14. Efectos de duplicación y estelas.
5. 15. Efectos de emulación de ondas audio.
5. 16. Aplicación de lo explicado en el módulo con imágenes concretas

6.- TEXTURAS DE FONDOS

6. 1. Efectos de ralentizado y remapeo temporal.
6. 2. Efectos atmosféricos.
6. 3. Creación de fluidos.
6. 4. Fusión de capas iguales y desfases.
6. 5. Creación de Fractales.
6. 6. Aplicación de lo explicado en el módulo con imágenes concretas.

7.- INTEGRACIÓN MULTICAPA EN FORMATO 4K.

7. 1. Layout.
7. 2. Anidado de composiciones.
7. 3. Etalonaje selectivo por máscaras .
7. 4. Configuración de una granja de render.
7. 5. Aplicación de lo explicado en el módulo con imágenes concretas.