



Gráficos de Movimiento Avanzados

Fayetteville Public Television
101 W. Rock Street
Fayetteville, AR
72701
Faypublic.tv 479-444-3433

Bienvenido a la clase Gráficos en Movimiento ofrecida por FPTV. Esta clase está diseñada para llevarlo más allá de las capacidades y los límites de lo que es posible en Adobe Elements al mundo de Adobe Premiere Pro CC. Las posibilidades se expanden exponencialmente cuando se trabaja con Premiere y estamos emocionados de poder contarle más sobre el programa. Se le pedirá que realice una breve evaluación al final de este curso para reflexionar sobre lo que hemos cubierto.

Introducción:

Para editar en las salas de edición de Fayetteville Public Access Television, deberá iniciar sesión. Puede hacer esto haciendo clic primero en el "**Usuario de acceso público**" icono(en las bahías de edición). La contraseña para las computadoras de la bahía de edición es siempre la misma que el nombre de usuario. Por ejemplo, si el nombre de usuario es "Persona1", la contraseña también será "Persona1".

Los proyectos de video ocupan MUCHO espacio de almacenamiento. Le recomendamos encarecidamente que utilice su propia unidad USB externa. Su instructor puede darle una recomendación sobre qué tipo de disco duro, dónde puede comprarlo y ofrecer sugerencias sobre el tamaño según su uso planificado.

Si no tiene su propio disco duro, se le pedirá que cree una carpeta personal para sus archivos de trabajo, ya sea en el "**Media Raid 0**" disco duro(en las salas de edición) o en el escritorio (si usa las computadoras portátiles).

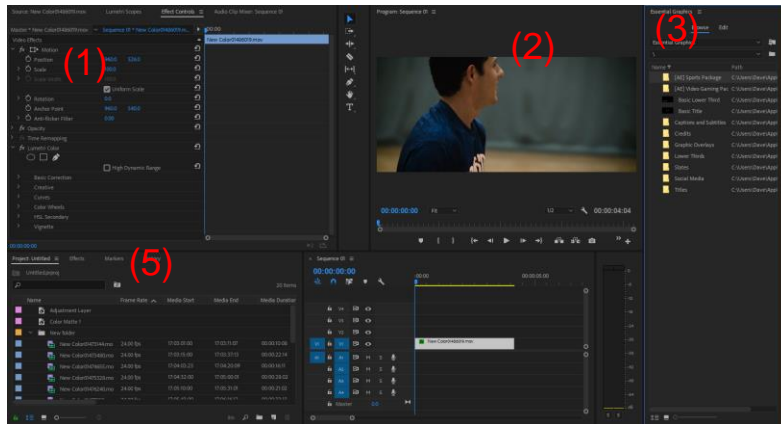
Introducción:

Si está tomando esta clase, entonces sabe relativamente en qué se está metiendo con este grado de edición. Gráficos en Movimiento es un tema algo difícil de entender. Sin embargo, si se practica y se domina, es algo que se puede utilizar para diferenciar su video o programa de TV de otros a través de la construcción de títulos y secuencias interesantes y únicas.

Después de enseñar a varias personas, he determinado que la mejor manera de presentarle a alguien este concepto y ayudarlo a comenzar es simplemente guiarlo a través de la creación de un elemento gráfico animado. En esta clase, crearemos un título y lo animaremos dentro y fuera.

Diseño de la interfaz:

Al igual que la pestaña Color en Premiere, la forma que le puede ayudar más es



conociendo la interfaz del **Diseño gráfico**. En la parte superior izquierda tenemos nuestros **"Controles de efectos" (1)**. Controles de efectos será, nuevamente, donde pasamos gran parte de nuestro tiempo. En el centro tenemos nuestro **Visor de "Programas" (2)**, y luego a la derecha podemos ver los **"Gráficos Esenciales" (3)**.

De manera similar a la pestaña Color, la **"Línea de tiempo" (4)** se ha acortado y el **Navegador de medios "Proyecto" (5)** se encuentra en la parte inferior izquierda.

Controles de efectos:

La pestaña **"Controles de efectos"** será un centro al que podemos ir siempre que tengamos algo que necesitemos animar. Esta pestaña será especialmente útil para nosotros cuando entremos en ajustar y animar cosas como texto o formas. Usaremos este centro de Controles de efectos como un medio para ajustar fotogramas clave y otros parámetros a lo largo de nuestro proceso de animación.

Gráficos esenciales:

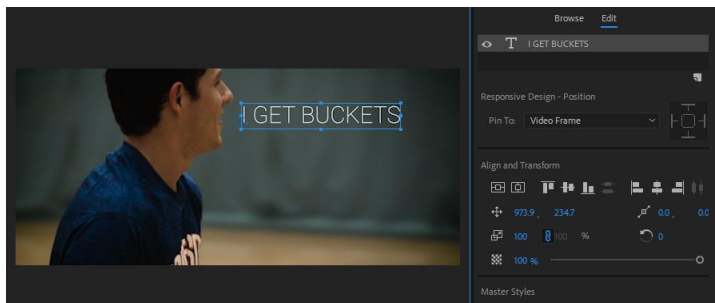
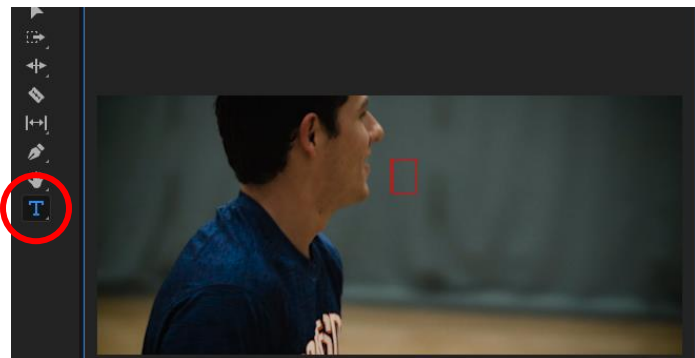
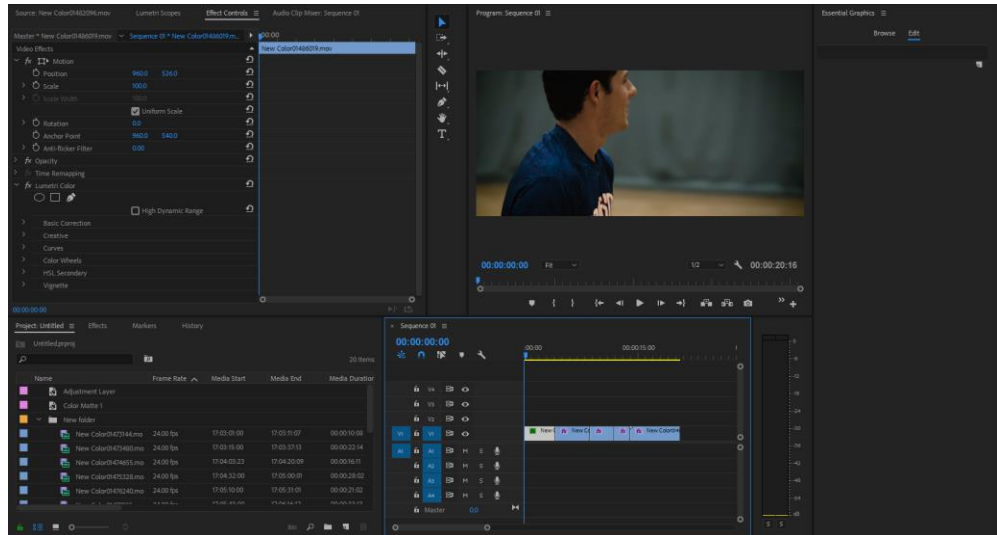
La pestaña **"Gráficos esencial"** es la principal recién llegada a nuestro flujo de trabajo. Esta pestaña contiene todos los ajustes preestablecidos y plantillas que están disponibles si así lo decidimos utilizar. De hecho, Premiere ofrece bastantes plantillas interesantes y muy útiles que son ajustables y pueden aumentar el valor de producción de su video en casi nada de tiempo. Sin embargo, en lo que nos vamos a enfocar es en hacer nuestras propias plantillas y animaciones. Esto le enseñará cómo crear activos que luego podrá ajustar y animar. Además, esto debería familiarizarlo con cómo animar y cambiar los ajustes preestablecidos en Premiere. Al hacer esto, deberíamos cubrir todas las bases necesarias para comprender cómo funcionan los gráficos en movimiento.

Dónde empezar:

Lo primero que debemos hacer es incluir nuestro metraje. El título que crearemos es solo una introducción para darle a la audiencia una idea del contenido del metraje. Puede ver en la imagen de la página siguiente que he incluido varios clips consecutivos en la línea de tiempo.

El siguiente paso es crear un **título**. Este es el título que usaremos y animaremos durante la totalidad de este curso.

Para hacer esto, haga clic en la **"T"** en la barra de herramientas o haga clic en la tecla **"T"** en su teclado. Después de seleccionar la herramienta Texto, haga clic en cualquier parte de su video y aparecerá un cuadro rojo con un cursor parpadeante. Desde aquí puedes escribir lo que quieras que sea tu texto.

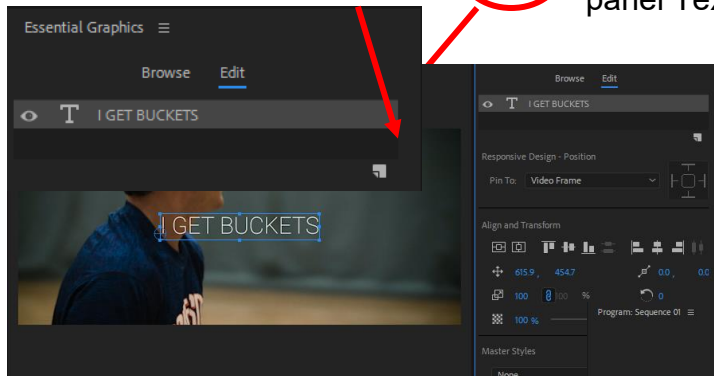


Una vez que haya escrito su texto, notará que la pestaña "Gráficos esenciales" se abre con todo tipo de configuraciones y parámetros diferentes para su texto. Lo que tenemos que hacer es alinear el texto con el centro. Podemos hacer esto haciendo clic en los botones

"Alinear horizontalmente" y **"Alinear verticalmente"**. Después de hacer eso,

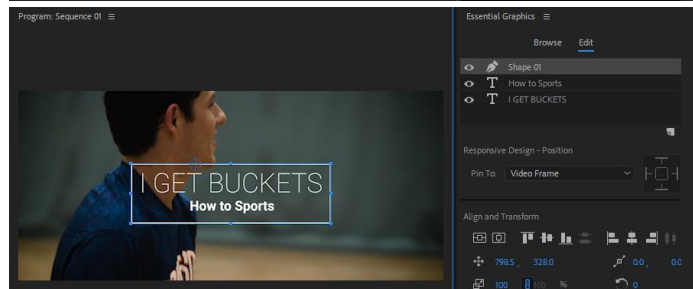
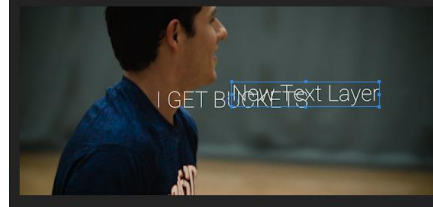
podemos ver que nuestro título se ha alineado con el centro en el lugar donde lo queremos.

El siguiente paso que me gustaría dar es crear un subtítulo. Para lograr esto, esencialmente agregaremos otra capa al texto que acabamos de crear. Para hacer esto, haga clic en el



ícono ubicado en la parte inferior derecha del panel Texto en la pestaña "Editar" de Gráficos esenciales. Luego seremos recibidos por un menú. Seleccione "Texto" en el menú. Aparecerá otra capa de texto que luego podremos editar. He alineado el mío con el centro y he cambiado ligeramente la

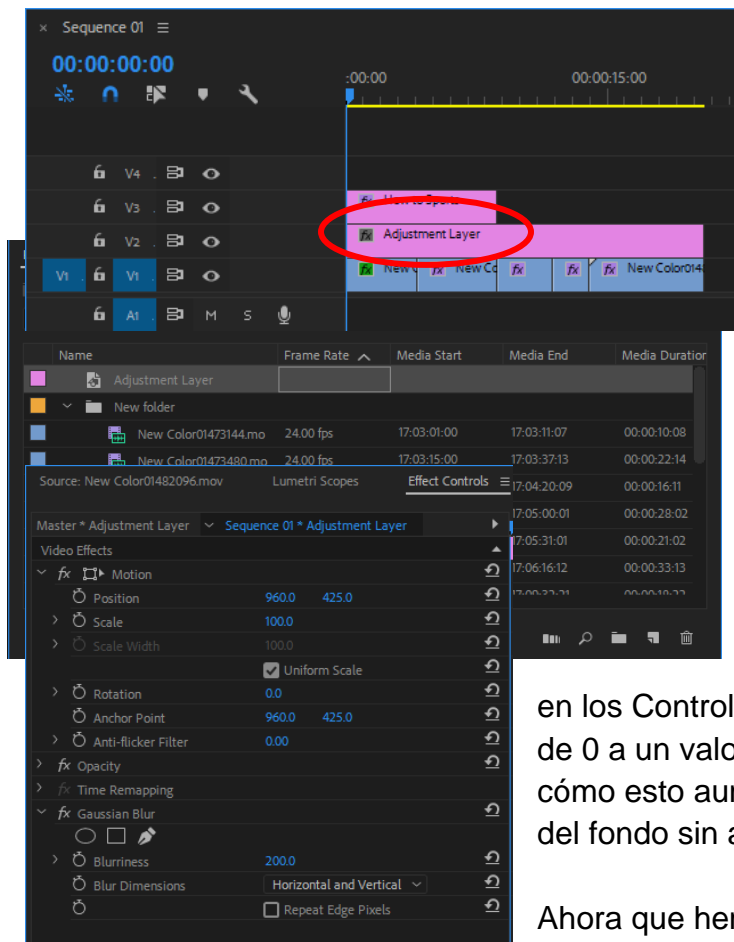
fuente. No dude en hacer los ajustes que considere necesarios. Observe que también he creado un cuadro alrededor de mi texto para agregar un poco de atractivo estético a mi título. Esto no fue difícil de ninguna manera. Simplemente seleccioné el mismo icono que antes y hice clic en la "Rectángulo" opción. Nuestro título está listo y listo para animarse. Sin embargo, es necesario hacer una cosa más.



A veces puede resultar difícil leer el texto cuando hay una imagen moviéndose en el fondo. Esta es una buena forma de introducir "Capas de ajuste". Debido a esto, me gustaría difuminar el fondo. Lo que tenemos que hacer es agregar una "Capa de ajuste". Lo que hace una capa de ajuste es afectar cualquier capa que esté debajo de ella. Para lograr esto, navegue hasta el icono "Nuevo elemento" en la parte inferior derecha del panel de medios del proyecto.

A continuación, obtendrá un menú que tiene diferentes opciones. Seleccione la opción Capa de ajuste. A continuación, Premiere colocará una capa de ajuste en su proyecto

de medios. Desde allí, puede hacer clic y arrastrar esa capa a su línea de tiempo sobre sus clips pero debajo de su texto.



Ahora que tenemos nuestra capa de ajuste configurada, ahora podemos desenfocar el fondo mientras mantenemos el texto intacto. Vaya a la pestaña "Efectos" del navegador de medios y busque en la barra de búsqueda "Desenfoque gaussiano". Una vez encontrado, seleccione y arrastre el efecto a su capa de ajuste.

Seleccione el Desenfoque gaussiano en los Controles de efectos y cambie el desenfoque de 0 a un valor de aproximadamente 200. Notará cómo esto aumenta selectivamente el desenfoque del fondo sin afectar el título que hemos creado.

Ahora que hemos cambiado el fondo, es hora de empezar a animar el título. Comience

seleccionando su capa de texto y navegue hasta el panel Controles de efectos. Haga un fotograma clave de la posición haciendo clic en el icono del cronómetro junto a la etiqueta de la posición. El cronómetro debería ponerse azul. Haga clic en el valor Y (el número más a la derecha) y arrastre hacia la derecha hasta obtener un valor de aproximadamente 1,000. Esto iniciará la animación del título fuera de la pantalla. A continuación, arrastre su cabezal de reproducción a aproximadamente 1 segundo. Coloque un fotograma clave en la posición y haga clic en el valor Y nuevamente. Esta vez, ingrese el número 450. Este es el número con el que comenzamos y deberíamos volver a centrar el título. Observe cómo, si reproducimos, podemos ver el título animándose sobre ese valor. Comienza fuera de la pantalla y se detiene en el medio de la pantalla. Ahora queremos que el título permanezca allí por un momento y luego salga del encuadre. Para lograr esto, podemos desplazarnos hacia abajo unos tres segundos en la línea de tiempo y agregar otro fotograma clave al título. Sin embargo, no vamos a mover el título. Simplemente queremos que se quede quieto durante este

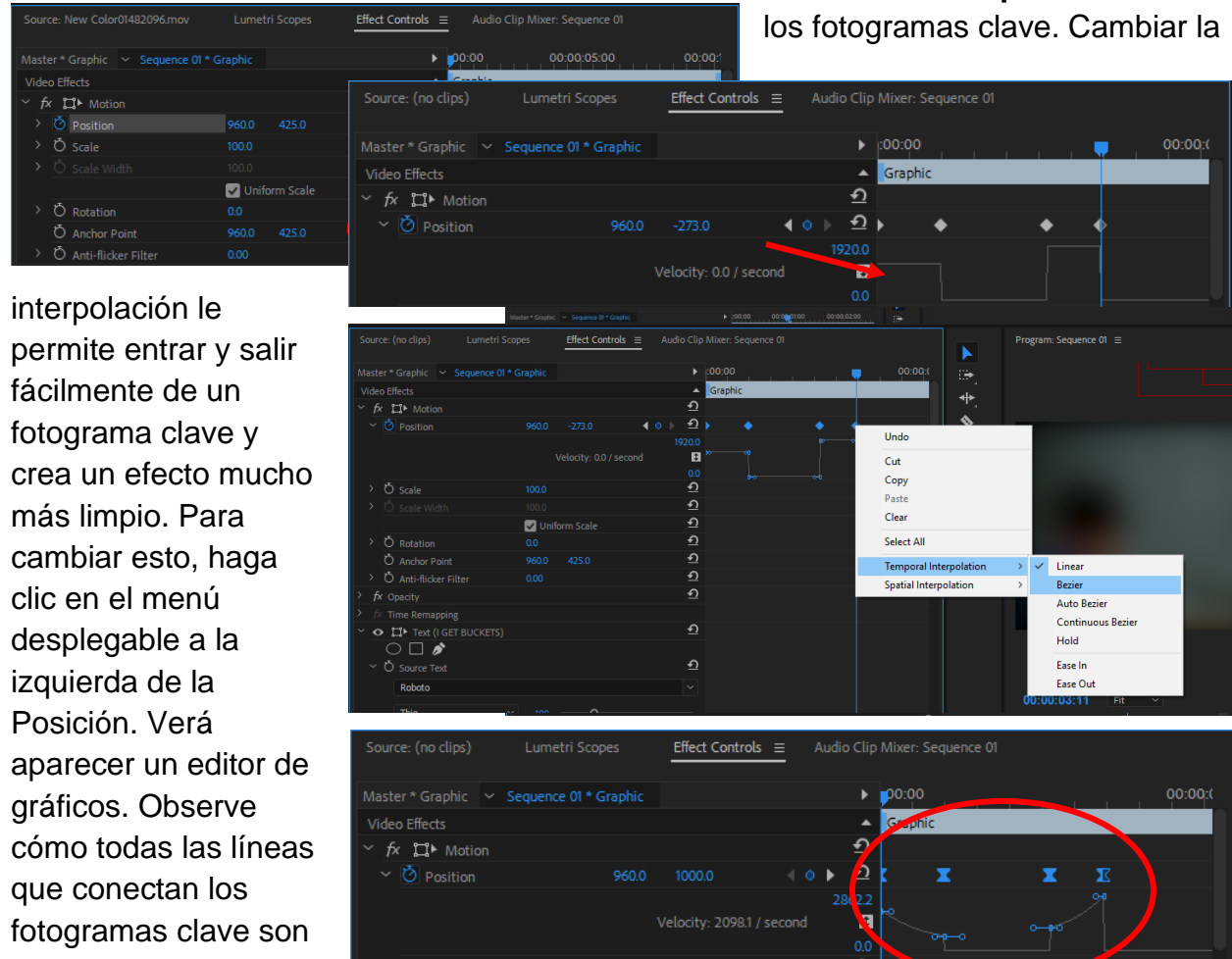
lapso de
es deslizar
fotograma



unos segundos. Después de esto, lo único que queda por hacer
unos segundos hacia abajo en la línea de tiempo y hacer un
clave del título fuera de la pantalla.

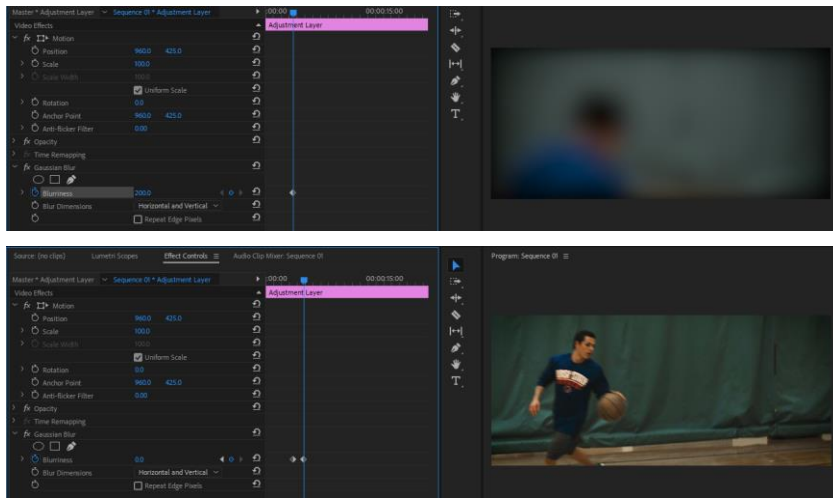
Ahora tenemos nuestro título que se anima, permanece durante unos segundos
y luego se anima fuera del marco. Una cosa que agrega valor a la producción es

cambiar la "interpolación" de
los fotogramas clave. Cambiar la



interpolación le
permite entrar y salir
fácilmente de un
fotograma clave y
crea un efecto mucho
más limpio. Para
cambiar esto, haga
clic en el menú
desplegable a la
izquierda de la
Posición. Verá
aparecer un editor de
gráficos. Observe
cómo todas las líneas
que conectan los
fotogramas clave son
rectas sin doblarse.

Necesitamos cambiar esto. Resalte los cuatro fotogramas
clave haciendo clic y arrastrando un cuadro de selección sobre ellos. Haga clic derecho
sobre ellos y aparecerá un menú. Vaya a **Interpolación temporal > Bézier**. Debería
ver que las líneas que conectan sus fotogramas clave se transforman de rectas a
curvas. Esta es una representación de la velocidad a la que viaja su título. Entonces, en
lugar de que el título se anime y se ciña a un punto, facilita el movimiento. Estos se
pueden ajustar agarrando los mangos y remodelando la interpolación. Si reproduce la
animación del título que hemos creado, verá cómo el cambio de la interpolación ha
afectado la velocidad y la sensación de la animación de rígida a suave.



Lo último que debe hacerse es hacer un fotograma clave del desenfoco gaussiano a cero en la capa de ajuste. Esto hará que nuestro video vuelva a enfocarse. Para comenzar con este paso final, haga clic en la capa de ajuste para seleccionarla y navegar por su cabezal de reproducción hasta un

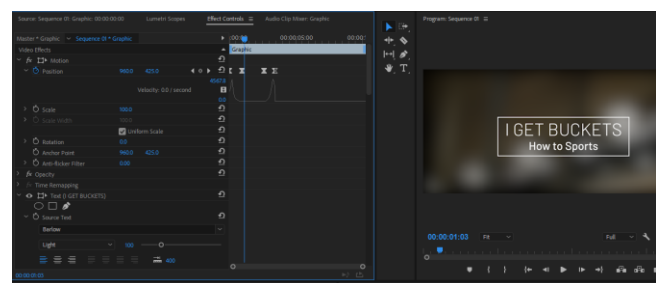
punto en la línea de tiempo donde su título ha desaparecido de la pantalla. Haga clic en el icono del cronómetro en el parámetro Desenfoque para establecer un fotograma clave. Presione la barra espaciadora y deje que el video se reproduzca durante unos dos segundos. Pausa el video y haz clic en el icono de fotograma clave para establecer otro fotograma clave. Introduzca "0" en el indicador numérico azul para reducir el valor de Borrosidad a cero.

Ahora hemos completado el efecto. Sin embargo, hay una pieza funcional más que debemos cubrir antes de que se complete esta sesión.

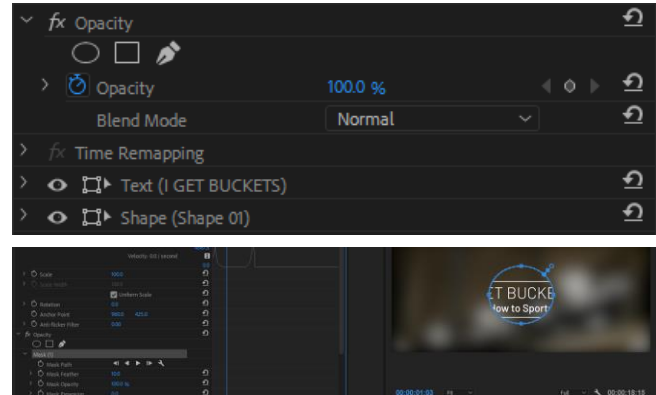
Enmascaramiento en Premiere:

El último elemento que ofrece Premiere en la línea de los gráficos en movimiento es el enmascaramiento. El enmascaramiento es una excelente manera de elegir qué parte del gráfico le gustaría revelar.

Para comenzar este proceso, seleccione el gráfico que hemos creado. A continuación, navegue hasta la pestaña Controles de efectos. Si esa pestaña no está allí, simplemente haga clic en la pestaña Controles de efectos en la parte superior izquierda de su pantalla. Verá algunas formas ubicadas debajo de la sección dedicada a la opacidad de su texto. Estas son opciones de máscara. Si selecciona la máscara del círculo, notará cómo aparece un círculo en el visor de su proyecto. También debe observar que la máscara está cortando partes de nuestra capa de texto. La máscara nos permite elegir qué parte del texto se muestra. Por supuesto, estas opciones pueden tener fotogramas



clave para permitir la implementación de efectos interesantes. Por ejemplo, podemos aplicar un fotograma clave a la opción **Expansión de máscara** a un valor de 300 para revelar la capa de texto completa. También podemos hacer un fotograma clave a -300 para cerrar y ocultar la capa de texto. También tenemos la disponibilidad de fotogramas clave de los otros parámetros como **Desvanecimiento**, **Opacidad de máscara** y **Ruta de máscara**, que en realidad son fotogramas clave de la forma de la máscara. Como puede ver, las oportunidades con esto son infinitas.



Conclusión:

Ahora que hemos terminado todos estos pasos, hemos creado nuestro título. Puede que haya parecido una tontería hacer un título como este, pero espero que con todo el conocimiento que ha adquirido en esta sesión pueda crear sus propios títulos y animaciones únicos. Piense en esto como una base para las habilidades que ahora puede aprender por su cuenta. La parte más difícil de los gráficos en movimiento es no saber cómo y cuándo usar diferentes efectos. La parte más difícil de los gráficos en movimiento es aprender qué son las herramientas, dónde están ubicadas y cómo funcionan. Una vez que pueda superar la apariencia intimidante del programa, puede comenzar a crear contenido único. Mi esperanza es que hayas adquirido un cierto nivel de conocimiento inicial al crear este título y ahora puedas usar ese conocimiento y aplicarlo de diferentes maneras.

Términos que debe conocer:

Fotograma clave: un punto que dicta dónde estará una capa u objeto y dónde se verá en un momento determinado. Los fotogramas clave son la forma principal de animar objetos o textos. Los fotogramas clave se pueden aplicar a cualquier cantidad de configuraciones diferentes para crear estilos únicos.

Capa de ajuste: una capa que afecta a todas las capas que se encuentran debajo. Están diseñados para permitir la aplicación selectiva de efectos a las capas.

Pestaña de Efectos: normalmente se encuentra en el mismo panel que los medios del proyecto. Contiene todos los efectos y ajustes que se pueden aplicar a clips y capas de ajuste. Contiene efectos como ajustes preestablecidos de Lumetri, efectos de audio, efectos de video, etc.

Interpolación: la velocidad y la forma en que los fotogramas clave se animan entre sí.

Interpolación lineal: un ajuste preestablecido de interpolación que hace que los fotogramas clave se animen rígidamente entre sí.

Interpolación de Bézier: un ajuste preestablecido de interpolación que hace que las líneas entre los fotogramas clave sean curvas. Este modo también permite dar forma manual a las curvas de los fotogramas clave mediante controles adjuntos a los fotogramas clave.