



Gráficos en Movimiento de After Effects

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

Para comenzar:

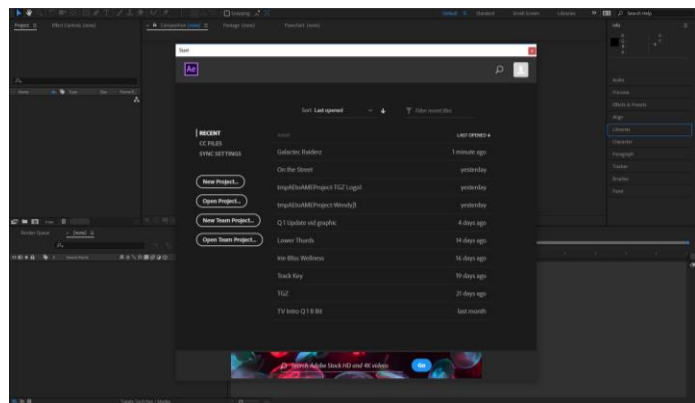
Para editar en las salas de edición de Fayetteville Public Access Television, deberá iniciar sesión. Puede hacer esto haciendo clic primero en el **"Usuario de acceso público"** icono(en las bahías de edición). La contraseña para las computadoras de la bahía de edición es siempre la misma que el nombre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

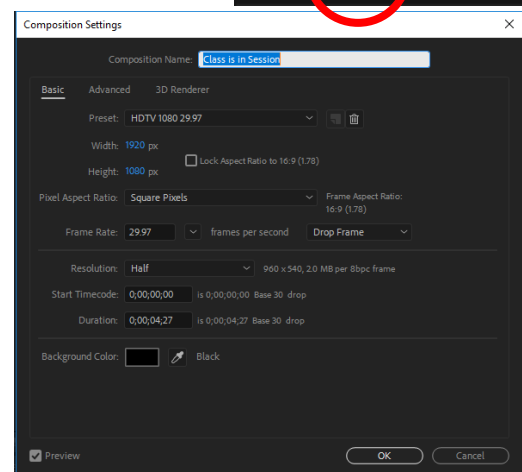
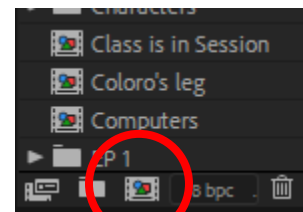
Adobe After Effects es un tipo de programa completamente diferente a Premiere Pro. Si bien muchos de los conceptos son los mismos, el diseño de la interfaz es muy diferente de lo que ofrece Premiere. Cuando haces clic en el icono de After Effects, el programa te abrirá en una pantalla de inicio que muestra los proyectos recientes que se han creado en esa computadora. Una vez que haya comenzado un nuevo proyecto, será recibido por un diseño que es un poco diferente al de Premiere. En el lado izquierdo de la pantalla, debería ver el panel Proyecto que alberga todos



sus medios y composiciones importados. Debajo de eso vive el visor de la capa de composición. Este panel es donde vivirán todas las capas individuales y sus respectivas configuraciones. Haremos mucho de nuestro trabajo desde este panel. A continuación, debería ver el Visor de video de composición. Este visor muestra lo que se está reproduciendo desde su composición. Funciona de forma muy similar al visor de reproducción de Premiere Pro. En el extremo derecho de la pantalla, debería ver varias pestañas diferentes, cada una con un título diferente. Revisaremos cada una de estas pestañas más adelante en la sesión de clase. Por último, en la parte superior de la pantalla hay una barra de herramientas que contiene varios arreglos diferentes de herramientas que se pueden usar para crear y aplicar efectos únicos a sus videos.

Composiciones:

Piense en las composiciones de la misma manera que piensa en las secuencias en Premiere Pro. Son proyectos en miniatura autónomos que cada uno tiene su propia configuración y puede contener cualquier número de capas. Para crear una nueva composición, haga clic en el botón en la parte inferior izquierda del Panel de medios del proyecto. Debería recibir una ventana emergente que le permite elegir e ingresar en la configuración de composición. Una vez que lo haya hecho, puede importar activos a la composición para comenzar a crear. ¡Asegúrese de que su composición sea lo suficientemente larga para adaptarse a lo que desea crear!



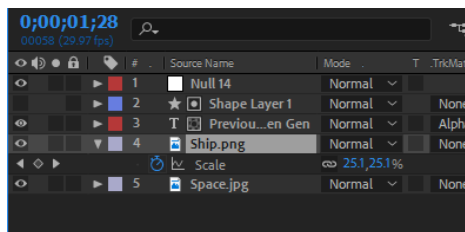
Visor de capas de composición:

El Visor de capas de composición es donde puede organizar, crear fotogramas clave y cronometrar todas sus capas. Uno de los conceptos básicos del Visor de capas es que cualquier cosa que esté arriba tendrá prioridad sobre las capas que están debajo. Esta línea de tiempo funciona en un tipo de enfoque "de arriba hacia abajo" en ese sentido. Si hace clic en la flecha a la izquierda del nombre de la capa, se desplegará un menú hacia abajo y le dará acceso a todos los parámetros de la capa que se pueden ajustar. Además, todos estos parámetros también pueden ser encuadrados y animados. Cualquier parámetro que agregue o que tenga la capa puede ser fotograma clave y, por lo tanto, animado. Al pasar el cursor sobre la parte superior del borde de una capa, el cursor se convertirá en un recortador

que puede usar para recortar la sincronización de los clips. De esta forma es muy parecido a Premiere.

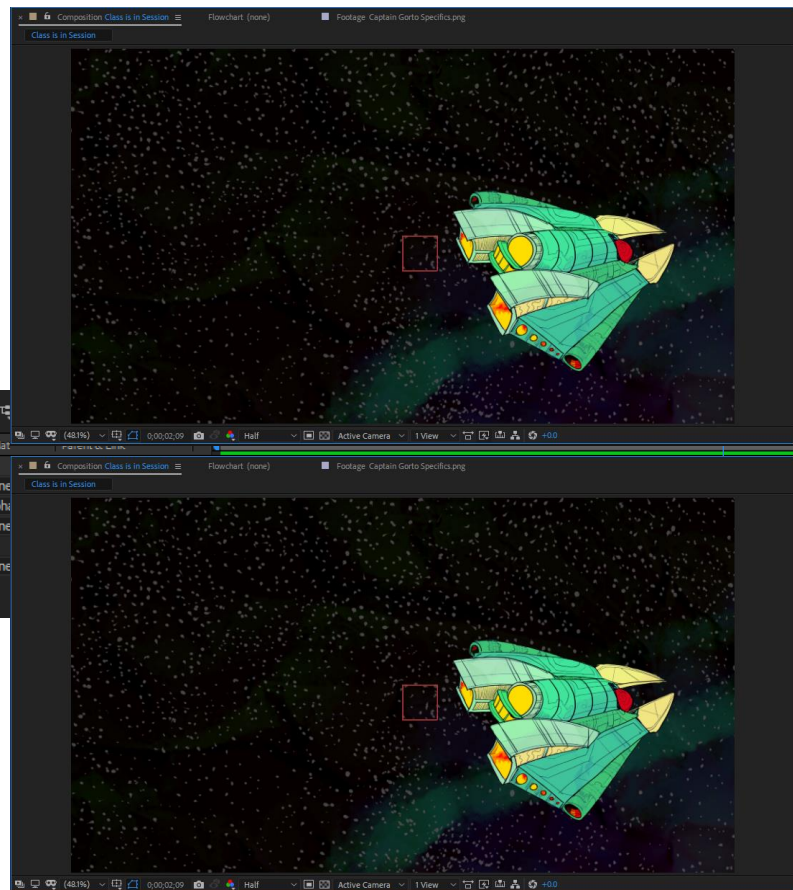
Visor de composición de video:

El visor de composición de video es muy parecido al visor de video de Premiere Pro. Sin embargo, este visor es de naturaleza mucho más interactiva que lo que



Premiere tiene para ofrecer. Lo que se quiere decir con esto es que puede seleccionar y manipular objetos y capas en este visor de video de una manera mucho más sencilla que en Premiere.

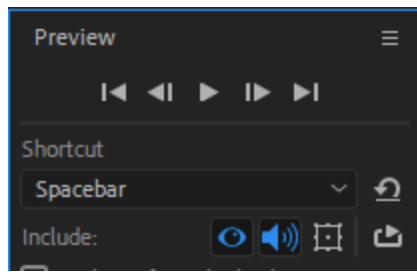
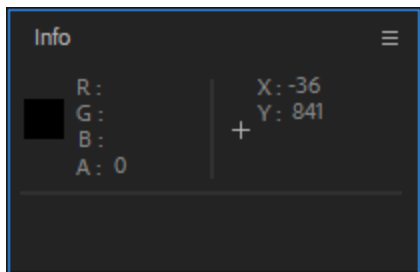
Debería ver varias opciones diferentes en la parte inferior del visor de video. El menú desplegable en la parte inferior izquierda es la escala de la vista de composición. Esto es especialmente útil para los casos en los que necesita poder ver más de su composición de lo que está en su pantalla en este momento. El uso de la rueda de desplazamiento también lo acercará y alejará en su composición dependiendo de la forma en que gire la rueda. Otra opción ubicada en esta barra inferior es la resolución de reproducción. Esta opción no afecta la resolución real de su proyecto, pero reduce la resolución de reproducción solo para permitir que la computadora pueda procesar su video a una velocidad de cuadros decente. Si reduce la resolución de reproducción a la mitad o un tercio, verá tiempos de reproducción mucho mejores hasta el punto en que no debería tener que renderizar con mucha frecuencia para una reproducción fluida. Hay varias otras opciones allí que pueden ser útiles, pero la última de la que hablaremos es el botón de vista previa rápida. Puede usar esto para, una vez más, ayudar a su computadora mientras intenta reproducir todas las cosas que está haciendo en After Effects. La opción de "resolución adaptativa" es la mejor y más amplia opción en lo que respecta al renderizado. La resolución adaptable disminuirá la



resolución cuando esté en el proceso de animación y luego restaurará la resolución cuando esté listo para reproducirlo todo. Esta es una gran herramienta debido a que permite la libertad de la RAM para renderizar su video cada vez que realiza un ajuste.

Paneles:

En el lado derecho del panel de After Effects, verá varios paneles que se expanden hacia abajo si se hace clic en ellos. El panel superior es el panel de información. Este panel mostrará el espacio de color del objeto sobre el que se encuentra el puntero del mouse en este momento. El panel de audio muestra los niveles de audio de su composición y también le permite realizar ajustes básicos de ganancia en los niveles de audio. Ubicado directamente debajo, el panel de vista previa le permite obtener una vista previa de su proyecto utilizando la RAM integrada de su computadora. Hay diferentes configuraciones que puede ajustar a su gusto en este panel. El panel de efectos y ajustes preestablecidos es uno de los conjuntos de herramientas más potentes de After Effects. Una vez desplegado, podrá ver las diferentes categorías y agrupaciones de efectos que se pueden aplicar a su metraje. Este es el panel que debe usar si necesita aplicar algún efecto. El panel Alinear permite alinear ciertas capas en diferentes posiciones del marco. Las bibliotecas es donde puede importar activos que se pueden usar en todas las plataformas. Siempre que trabaje con texto, querrá usar el panel Carácter para ajustar y manipular su texto. El panel Párrafo también se utiliza para la manipulación de texto. Puede realizar ajustes de posición a su texto con el panel de párrafo. El panel de seguimiento es útil para cuando tiene imágenes en la



computadora de mano o inestables sobre las que le gustaría agregar elementos.

Continuando, los pinceles son útiles para muchas cosas, que incluyen, entre otras:

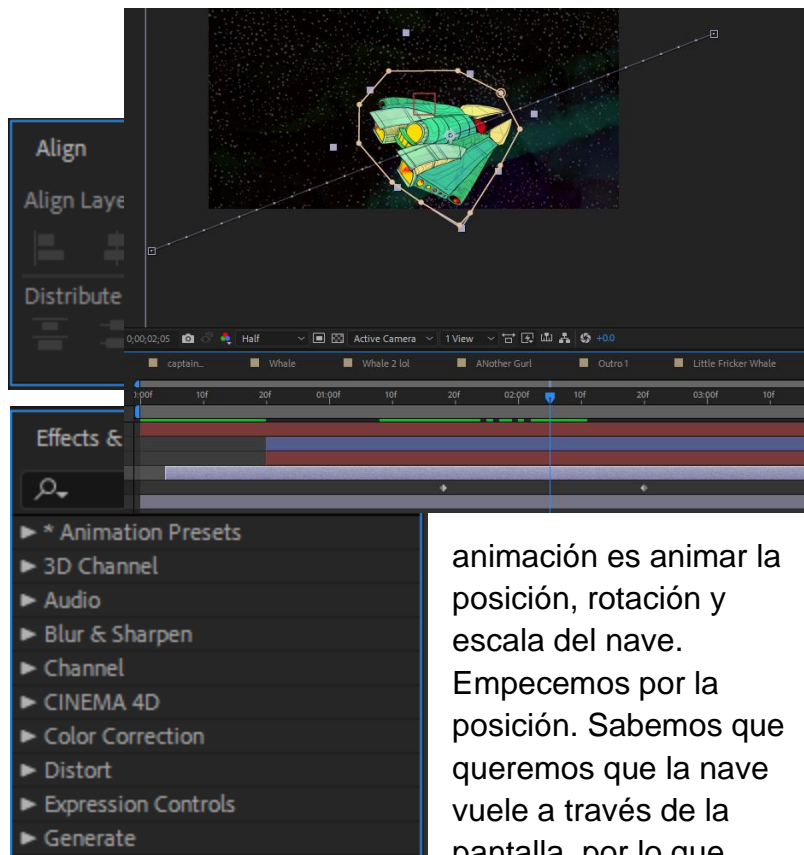
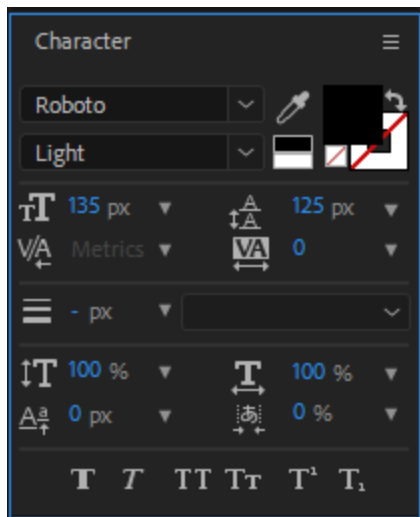
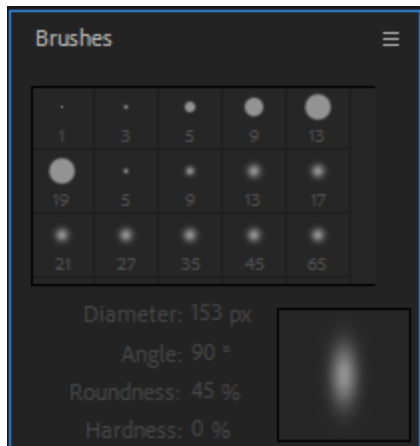
pintar colores en la parte

superior de su metraje, rotoscopia y estampación de clones. Por supuesto, se puede acceder a estos pinceles desde el panel Pinceles. El panel de pintura se corresponde bastante con el panel de pinceles. El panel de pintura le permite ajustar el color y

muchos otros parámetros según la herramienta que esté utilizando. Por último, la herramienta más suave es útil para suavizar animaciones de fotogramas clave.

Posición de animación:

El primer paso para crear esta



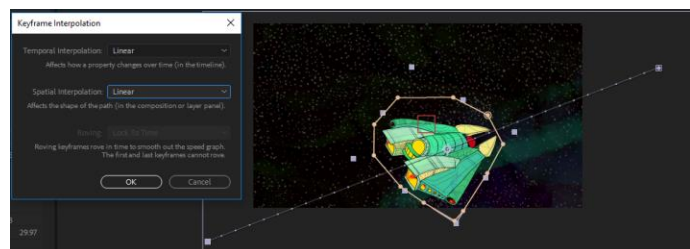
animación es animar la posición, rotación y escala del nave. Empecemos por la posición. Sabemos que queremos que la nave vuele a través de la pantalla, por lo que colocaremos el cabezal

de reproducción donde sea necesario, haga clic en el icono del cronómetro y luego arrastre la nave fuera de la pantalla hacia la izquierda. Aquí es donde comenzará la animación de la nave. A continuación, mueva el cabezal de reproducción hacia abajo en la línea de tiempo un

segundo y luego haga clic en el botón de diamante para establecer otro fotograma clave. Luego moveremos la nave hacia la derecha hasta que quede fuera de la pantalla en el otro lado. Lo que tenemos ahora es una animación que se desarrolla en línea recta. Sin embargo, esto no es exactamente lo que buscamos en esta animación. Lo que necesitamos es que la línea sea curva para simular que la nave se curva a través del espacio. Para hacer esto, haga clic derecho en el fotograma clave en el visor de video (es posible que tenga que alejar el zoom) y luego seleccione la opción "Interpolación de fotogramas clave" en el menú. Esto abrirá el asistente de fotogramas clave donde puede cambiar la interpolación de los fotogramas clave. La interpolación temporal se refiere a cómo interactúan los fotogramas clave con respecto a la

sincronización. La interpolación espacial se refiere a cómo interactúan los fotogramas clave en el espacio que se les da. Para cambiar a la curvatura de la línea con la que estamos trabajando, necesitaremos cambiar la interpolación espacial. Haga clic en el menú desplegable de interpolación espacial y haga clic en la opción bezier. Repita este proceso para el fotograma clave de la segunda posición. Debería ver aparecer identificadores en ambas líneas de fotogramas clave. Utilice estas asas para manipular la ruta por la que viajará la nave. Ahora hemos animado la posición y sentado las bases para nuestra animación.

NOTAS

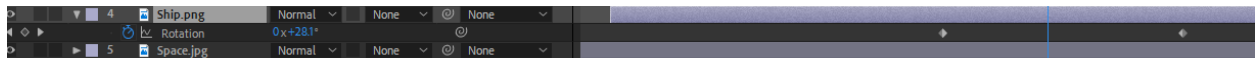


Animación de rotación:

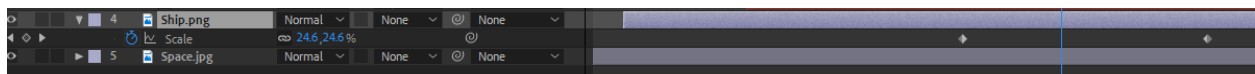
Vamos a abordar la animación de rotación de la misma manera que lo hicimos con la posición. Primero, retrocede hasta el punto donde comenzamos nuestra animación de posición. Puede hacer esto haciendo clic en la flecha a la izquierda del diamante de fotograma clave de posición. Esto le devuelve al fotograma clave anterior de ese

parámetro. A continuación, presione el botón "R" en su teclado para llevarlo al parámetro de rotación. Haga clic en el icono del cronómetro para hacer que el fotograma clave de rotación sea apto. Gire la nave un poco en sentido contrario a las agujas del reloj y luego mueva el cabezal de reproducción a donde se encuentra el fotograma clave de su última posición. Gire la nave una pequeña porción en el sentido de las agujas del reloj. Si reproduce la animación, verá que la rotación de la nave ahora se mueve en correspondencia con el movimiento de arco en el que viaja la nave.

Escala de animación:



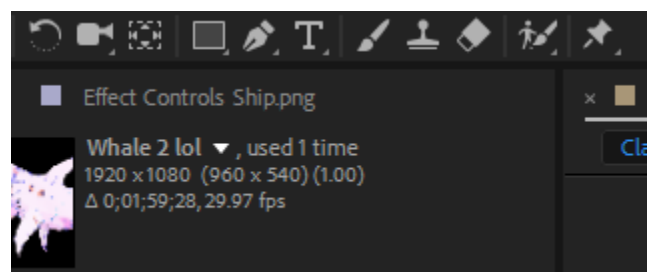
Lo último que debemos hacer es animar la escala de acuerdo con el movimiento que ya hemos creado. Si la nave realmente estuviera haciendo ese movimiento, entonces es justo suponer que desde nuestra perspectiva se haría más grande a medida que avanza a lo largo de su trayectoria. Para hacer esto, vamos a animar la escala para que aumente ligeramente mientras se mueve a lo largo de su trayectoria. Primero, navegue de regreso a donde se encuentra el fotograma clave inicial para la posición. Presione el cronómetro en el parámetro de escala y luego arrastre hasta donde está el segundo fotograma clave de la nave. Anime la escala hacia arriba haciendo clic y arrastrando el número de escala hacia la derecha. Verás que la nave aumenta de tamaño. Sin embargo, no necesitamos mucho aumento de escala. Simplemente



empujándolo ligeramente hacia arriba nos dará el efecto deseado. Si reproducimos nuestra animación, ahora tenemos una bonita animación en la que nuestra nave se curva hacia arriba mientras vuela por la pantalla. Lo que ahora nos queda por hacer es crear un borrador que revelará el texto del video.

Creación de texto:

Para crear texto en nuestro proyecto de After Effects, primero debemos asegurarnos de que no estamos seleccionados en ninguna capa. Una vez que nos hayamos asegurado de que no estamos seleccionados, podemos proceder a ingresar el texto. Haga clic en el icono "T" en la barra superior para seleccionar su herramienta de texto, y luego haga clic en cualquier lugar en su panel de

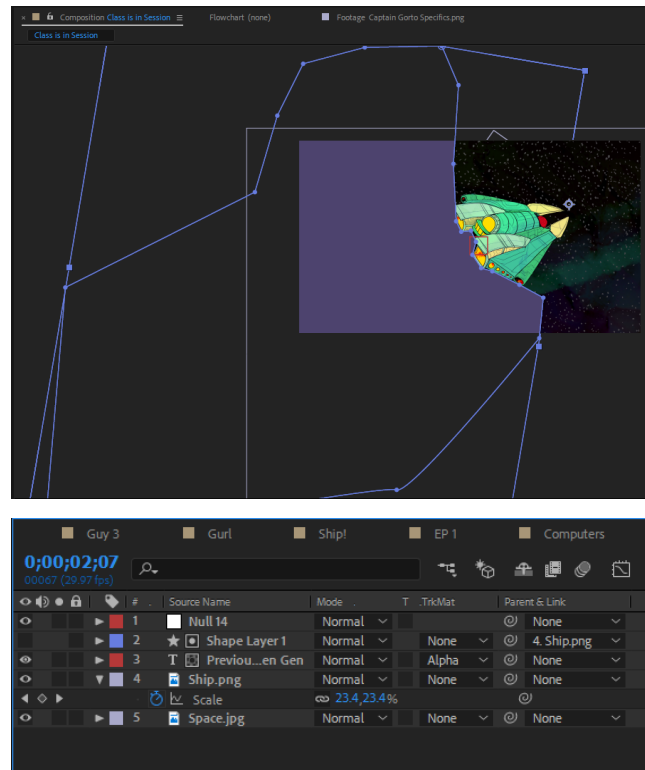


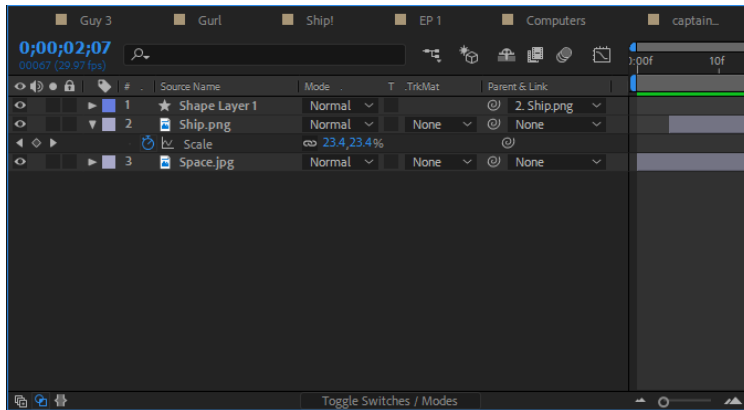
vista previa de composición. Aparecerá un cursor parpadeante que le permitirá escribir lo que quiera.

Creación de una máscara:

La creación de máscaras en After Effects es simple y extremadamente poderosa. Hay varias formas de crear máscaras, pero la forma que usaremos es una de las formas más flexibles de lograr el efecto deseado. Queremos que la nave revele el texto. Para ello, vamos a necesitar crear una máscara que siga la trayectoria de la nave para que a medida que la nave vuela se revele el texto. Para hacer esto, seleccione la herramienta de lápiz en la barra de tareas superior. Asegúrese de no estar seleccionado en ninguna capa y luego comience a dibujar una forma que coincida un poco con la forma del nave. Haz la forma grande en la parte trasera; se mostrará cualquier cantidad de texto que cubra la forma.

Una vez que hayamos completado nuestra forma, ahora necesitamos mover la capa de forma directamente sobre la capa de texto en el visor de capas de composición. Hacemos esto porque la capa de texto tomará lo que esté directamente encima y lo convertirá en una máscara. En la parte inferior del visor de capas, ubique el botón que dice "Alternar interruptores / modos" y haga clic en él. Debería ver aparecer algunas opciones nuevas para cada capa individual. Una de estas opciones debe etiquetarse como mate de pista. Haga clic en el menú desplegable de la pista mate para la capa de texto y seleccione "Alpha Matte 'Shape Layer 1'". Debería ver desaparecer la forma que creamos. Esto se debe a que la capa de texto está tomando esa capa de forma y la ve como una capa alfa y, por lo tanto, reaccionará a esa capa. Si arrastra la capa alfa alrededor, notará que el texto desaparece cuando la capa alfa deja de estar encima del texto. Podemos aprovechar esto para crear el efecto borrado que estamos buscando. Sin embargo, tendremos que rastrear el mate alfa hasta la nave para finalmente lograr el efecto que queremos.





Crianza de capas:

Rastrear el Alpha Matte hasta la nave no es tan difícil como puede parecer inicialmente. Dado que la nave ya se está animando de la forma que deseamos. Todo lo que se necesita es que el mate alfa se parezca a la nave para que imite exactamente el movimiento de la nave. Para hacer esto, pase el mouse sobre

y haga clic en el menú desplegable en "Padre y enlace" (parent and link) en la capa mate alfa. Obtendrá algunas opciones diferentes disponibles para usted. Haga clic en "Ship.png" para activarlo como capa principal. Si revisamos el proyecto, veremos que el mate alfa ahora está adjunto a la capa de envío y ahora revelará la capa de texto. Sin embargo, lo último que tenemos que hacer es revisar todo . Podemos hacer esto sin mucho esfuerzo usando los llamados Objetos Nulos.

Objetos nulos:

Los objetos nulos son, en pocas palabras, capas invisibles que se pueden usar para animar fácilmente diferentes capas al mismo tiempo exactamente de la misma manera. Se utilizan exclusivamente para ser una capa principal de otras capas que necesitan tener una animación común aplicada. Vamos a usar un objeto nulo para hacer un movimiento de inclinación hacia abajo similar a cómo Star Wars siempre sigue su título de apertura con un movimiento panorámico hacia las estrellas. Vamos a imitar esto usando un objeto nulo. Navegue a la barra de tareas superior a Capa> Nuevo> Objeto nulo. Debería ver aparecer una capa que es invisible. Habrá un cuadro de transformación a su alrededor, pero de lo contrario será invisible. Asegúrese de que el objeto nulo esté ubicado en la parte superior del panel de capas y luego resalte todas las capas además del objeto nulo. Con todas esas capas seleccionadas, haga clic en el menú desplegable principal y luego seleccione "Nulo 14" para vincular todas esas capas al nulo. Las capas ahora son parentales. Podemos ver el efecto de esto si intentamos mover el nulo o rotarlo. Todas las capas se mueven exactamente como se mueve el nulo. Una vez más, esto puede resultar útil para mover todas las capas a la vez. Ahora que tenemos todas estas capas asociadas a nuestro nulo, podemos hacer una inclinación animada hacia el espacio. Coloque el cabezal de reproducción en una posición en la que se asiente unos segundos después de que aparezca el título. Queremos que el título aparezca completo y que la audiencia tenga tiempo para leerlo.

Una vez que hayamos dejado reposar el título durante esa cantidad de tiempo, queremos establecer un fotograma clave de posición en el objeto nulo donde nos gustaría que comenzara nuestra animación. Desplácese hacia abajo en la línea de tiempo y establezca otro fotograma clave. A continuación, arrastre el valor posicional Y del nulo hacia arriba para que el nulo, y todo lo demás junto con él, salga de la parte superior del marco. Ahora tenemos nuestra animación completa de principio a fin completamente diseñada.

Conclusión:

After Effects es un programa muy extenso, y ni siquiera he comenzado a arañar la superficie de lo que es posible con un programa como este. Ver tutoriales y simplemente jugar en el programa es la mejor manera de obtener una mejor comprensión de cómo funciona After Effects y qué se puede lograr en él.

NOTAS
