

“COMO VOLAR”

(REFERENCIA : <https://www.youtube.com/watch?v=E0HndoN4b0c>)

Materiales obtenidos de la misma referencia: background3.png, trimmed.avi.

Introducción: En Blender se pueden crear diferentes tipos de efectos especiales, entre estos esta “como volar”, está práctica esta tomada de VFX en youtube. El video puede ser sustituido por el suyo propio.

PASO 1:

En un nuevo proyecto de Blender ir al “MovieClip Editor”

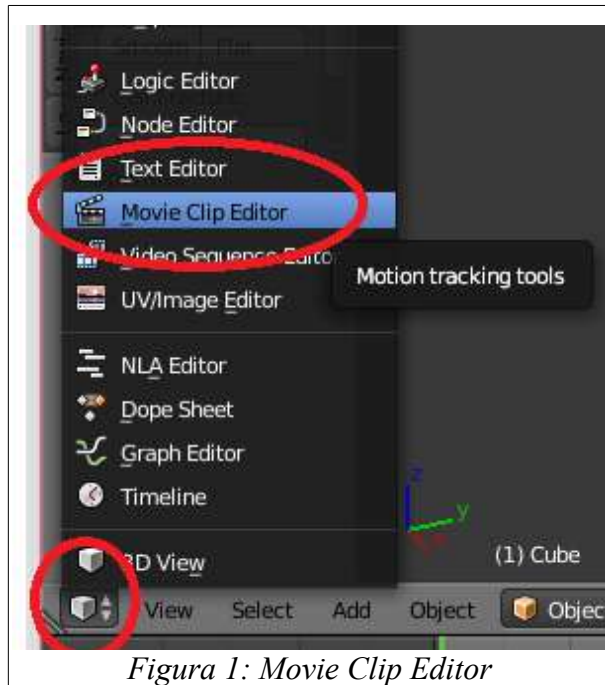


Figura 1: Movie Clip Editor

Haz clip en “Open”

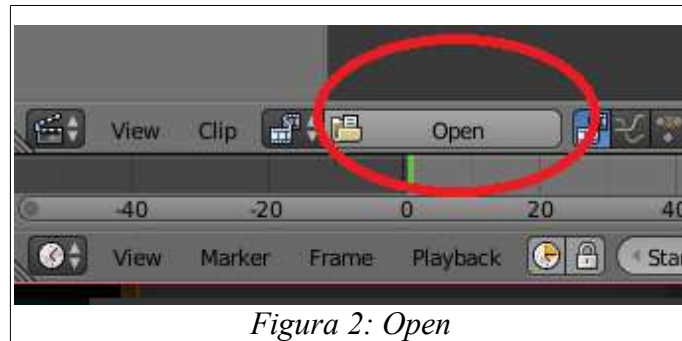


Figura 2: Open

Selecciona el video a editar:

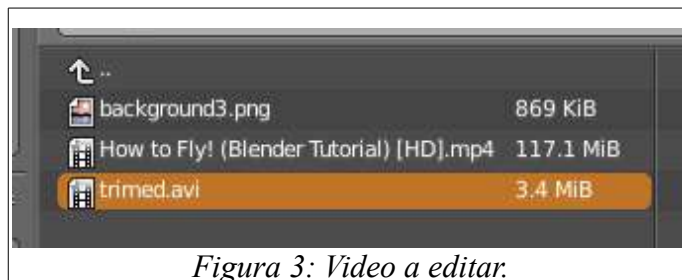


Figura 3: Video a editar.

Ajusta el video con el zoom-out del mouse:



Con botón derecho del mouse (o izquierdo dependiendo de su configuración), mueva la línea verde del tiempo para comprobar si su video subió correctamente.



PASO 2:

Se debe de buscar ahora lo siguiente:

- 1) Cuando se detiene al saltar (Frame 100)
- 2) Cuando entra a escena (Frame 20)

Tome estos valores y asígneles a los campos “start” y “end”.



Figura 6: Fijando tiempo de inicio y final.

En el menu de la parte inferior, seleccione “Mask”.

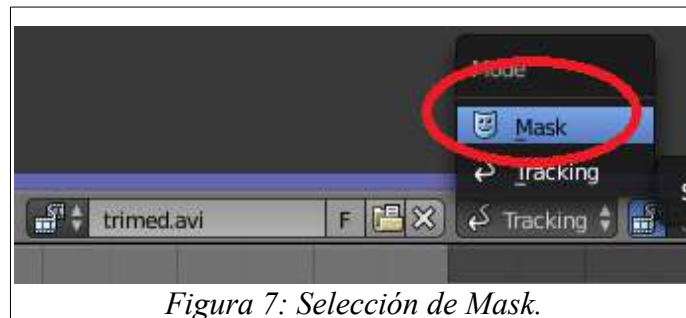


Figura 7: Selección de Mask.

Y después haga click en “New”.



Figura 8: New Mask.

Asigne un nombre que identifique lo que se va hacer como por ejemplo “Chico Volador”.

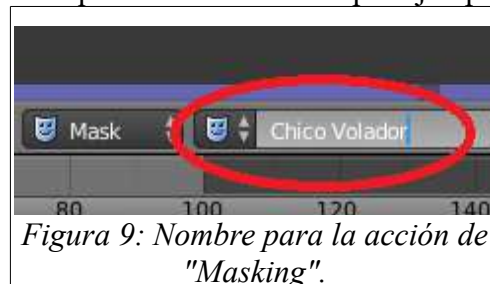


Figura 9: Nombre para la acción de "Masking".

Usa “**Shift+MMB**” para mover todo el frame, verifica que no se mueva el apuntador de la esquina inferior izquierda, usa el **frame 71** que es donde empieza a saltar despegando los pies del suelo.



Figura 10: Apuntador en la parte inferior izquierda.

Ajuste la imagen para empezar a recortar al “Chico Volador”, use **zoom-in** y “**shift-MMB**”.

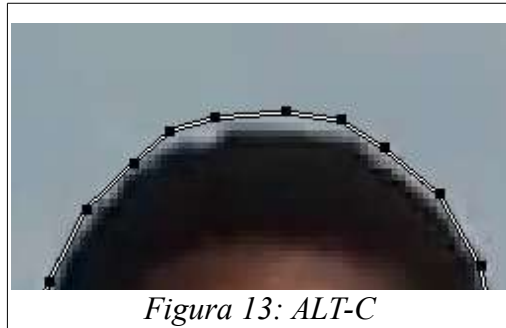


Figura 11: Ajuste de imagen para recortar.

Use a continuación “**CTRL-C**” dejándo presionadas ambas teclas, y usando el botón izquierdo del mouse (o el derecho según tenga configurado su mouse), y empiece a color los puntos para entrelazar líneas de corte, al final use “**ALT-C**” para juntar el punto de inicio y el punto final. Para ajustes use el botón del mouse sobre las líneas para acomodar como vea más conveniente.



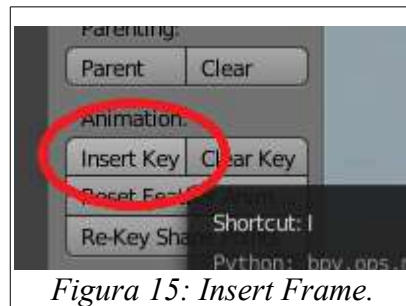
Figura 12: Masking con CTRL-C y LMB .



Ahora teclee dos veces “A” para seleccionar los puntos.

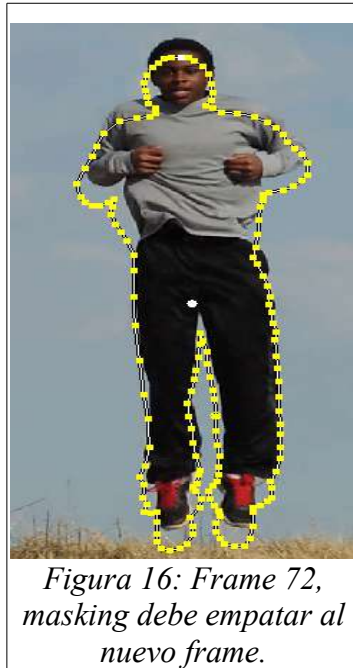


Ahora inserta el frame con “Insert Key” o también puede usar la tecla “I”.

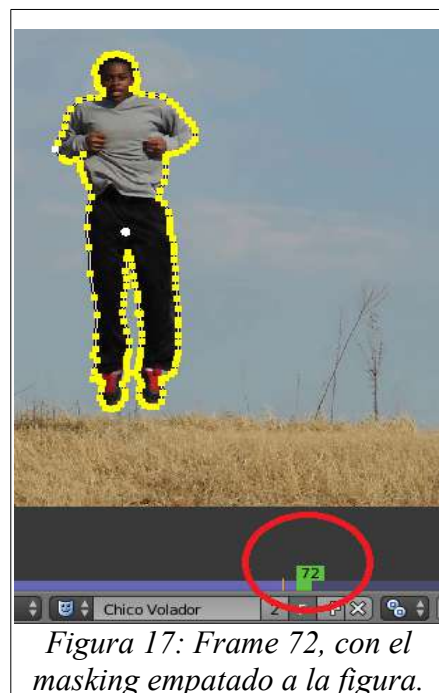


PASO 3:

Ahora hay que moverse al frame 72, y con la tecla “G” que sirve para mover lo seleccionado, se toma el masking y se coloca sobre el frame nuevo, haga los ajustes necesarios para que el recorte quede bien sobre toda la imagen.



Con el botón izquierdo del mouse, seleccione cada punto y ajústelo para que el masking quede acorde a la figura, usando nuevamente al terminar la tecla “A” para seleccionar todo y moverse al siguiente frame.



Inserte el frame con la tecla “I” o use del menu “Insert Key” como se hizo anteriormente en la Figura 15.

Use el selector de Frames, para observar que el masking que hizo quedo bien para los frames 71 y 72, antes de empezar con el 73.



Figura 18: Navegador de frames.

TIP: Puede usar la tecla “B” para seleccionar varios puntos y moverlos todos a la vez.

Continuar con el frame 74.

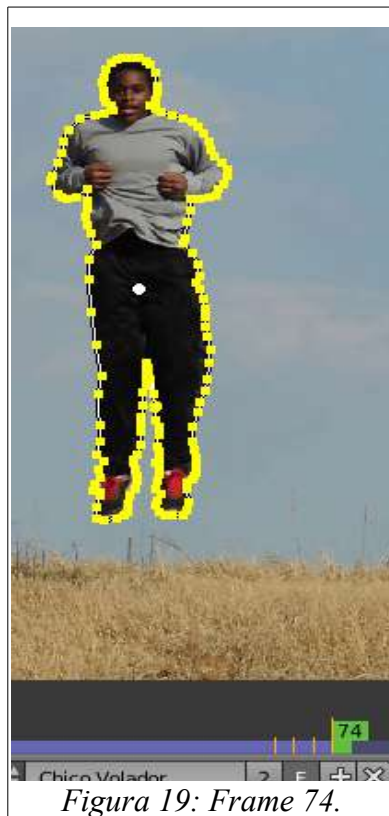


Figura 19: Frame 74.

Se deben completar hasta 6 frames.

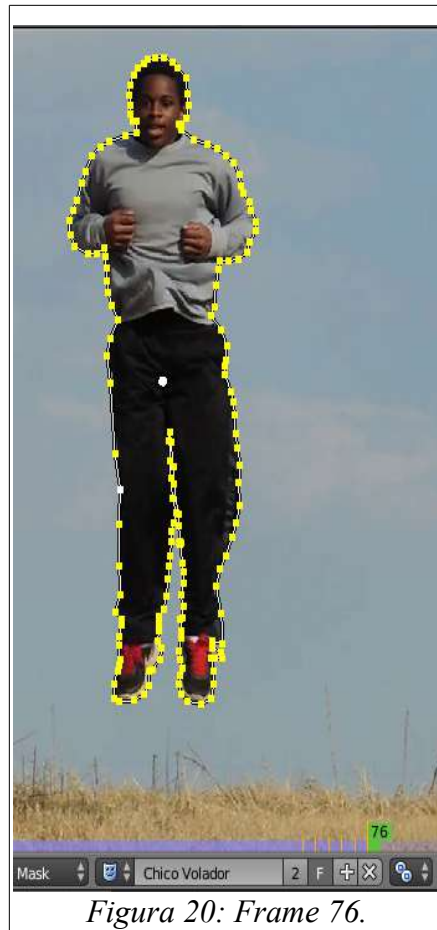


Figura 20: Frame 76.

Finalmente para terminar este paso, ajuste la resolución a 100% y el frameRate a 30.

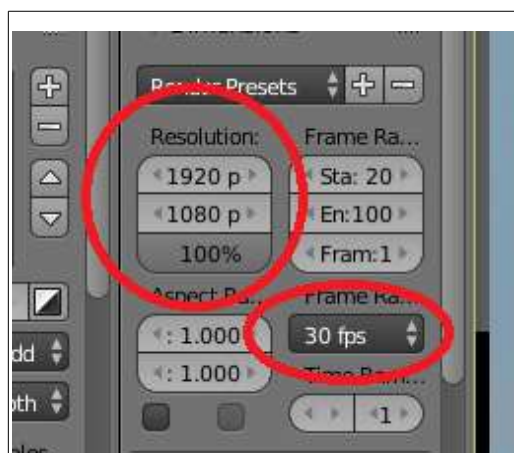


Figura 21: Ajustes de resolución y frameRate.

PASO 4:

Seleccione finalmente el “Node Editor”.

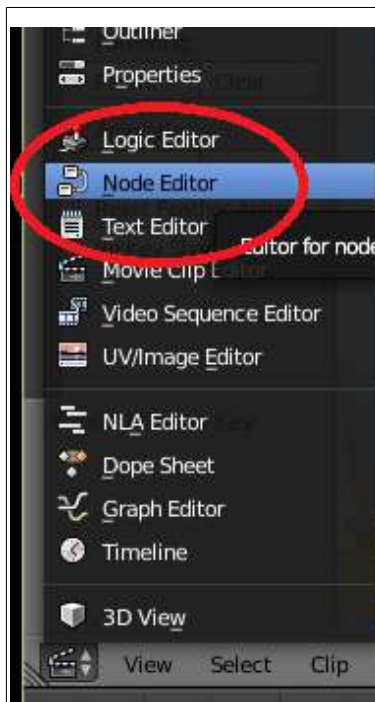


Figura 22: Node Editor.

Seleccione “Render Layers”.



Figura 23: Render Layers.

Y cheque la caja de “Use Nodes”.



Figura 24: Use Nodes, checked.

Observará lo siguiente, seleccione y borre.

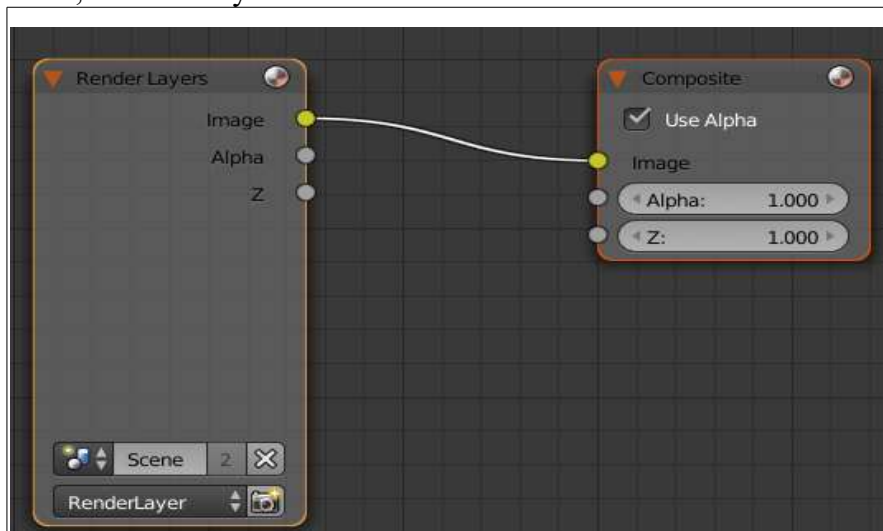


Figura 25: Borrar los nodos predeterminados.

Use “X” y bórrelos.

Usando “Shift-A”, vaya a “input” y después a “Movie Clip”.

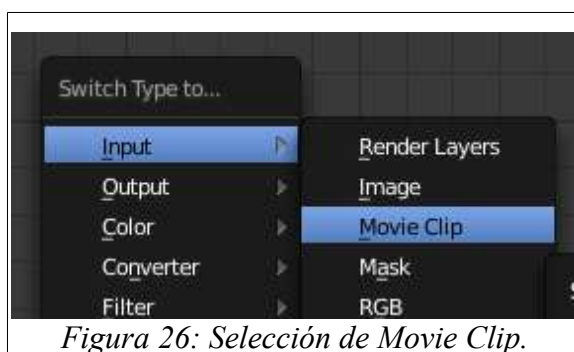


Figura 26: Selección de Movie Clip.

Una vez que aparezca, seleccione “open”.

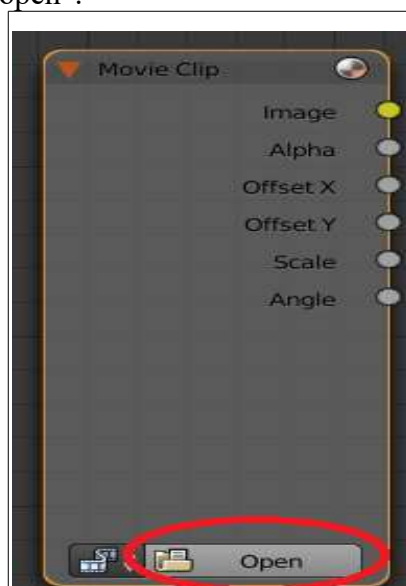


Figura 27: Seleccionar “open”.

Seleccione el mismo video que uso.

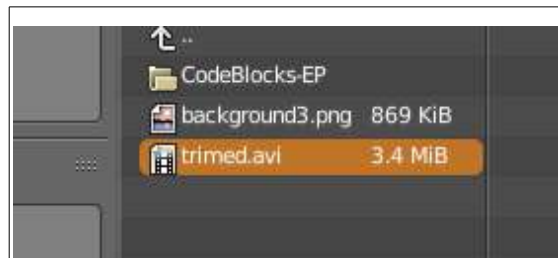


Figura 28: Video empleado.

Observará lo siguiente:

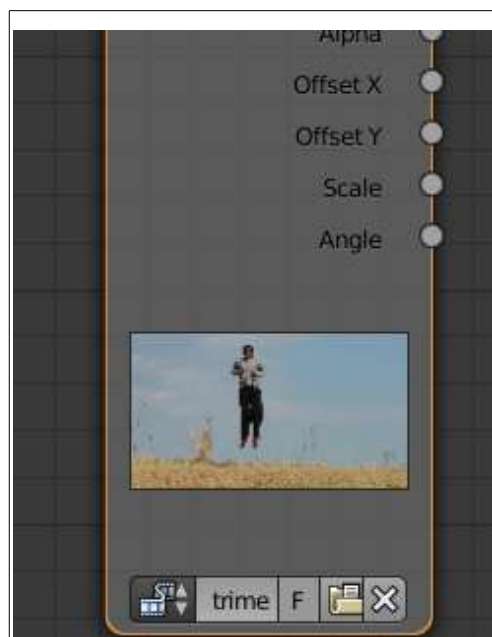


Figura 29: Video seleccionado en movie clip.

Use nuevamente “**SHIFT-A**”, pero ahora seleccione “**Output**” y después “**Viewer**”.

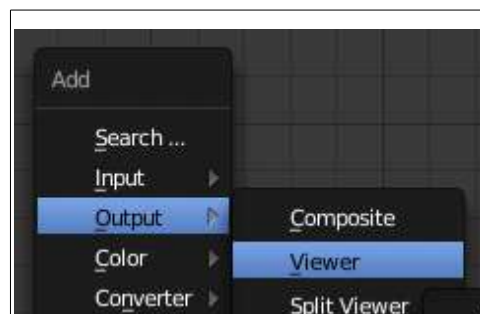


Figura 30: Selección de "Viewer".

Ahora seleccione usando “**SHIFT-A**”, “**input**” y haga click en “**MASK**”.

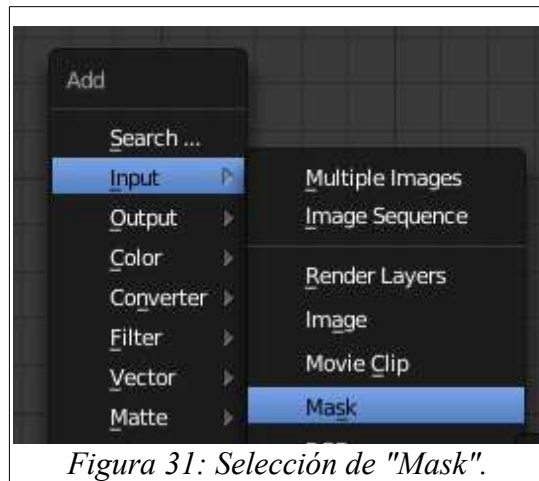


Figura 31: Selección de "Mask".

En “**Mask**” seleccione “Chico Volador”.

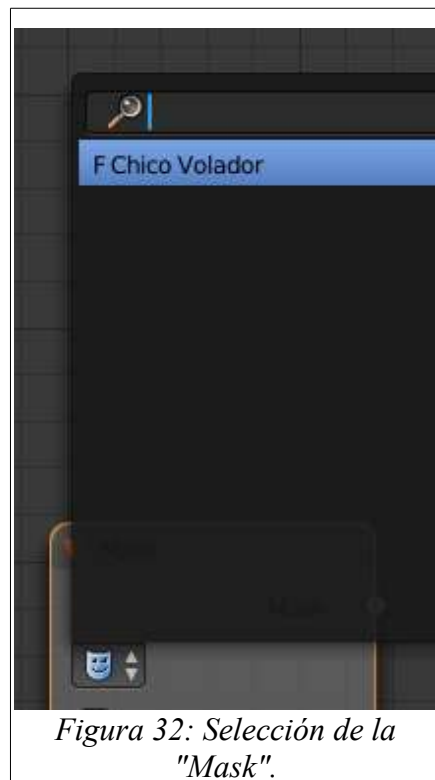


Figura 32: Selección de la "Mask".

En pantalla tendrá algo como esto:

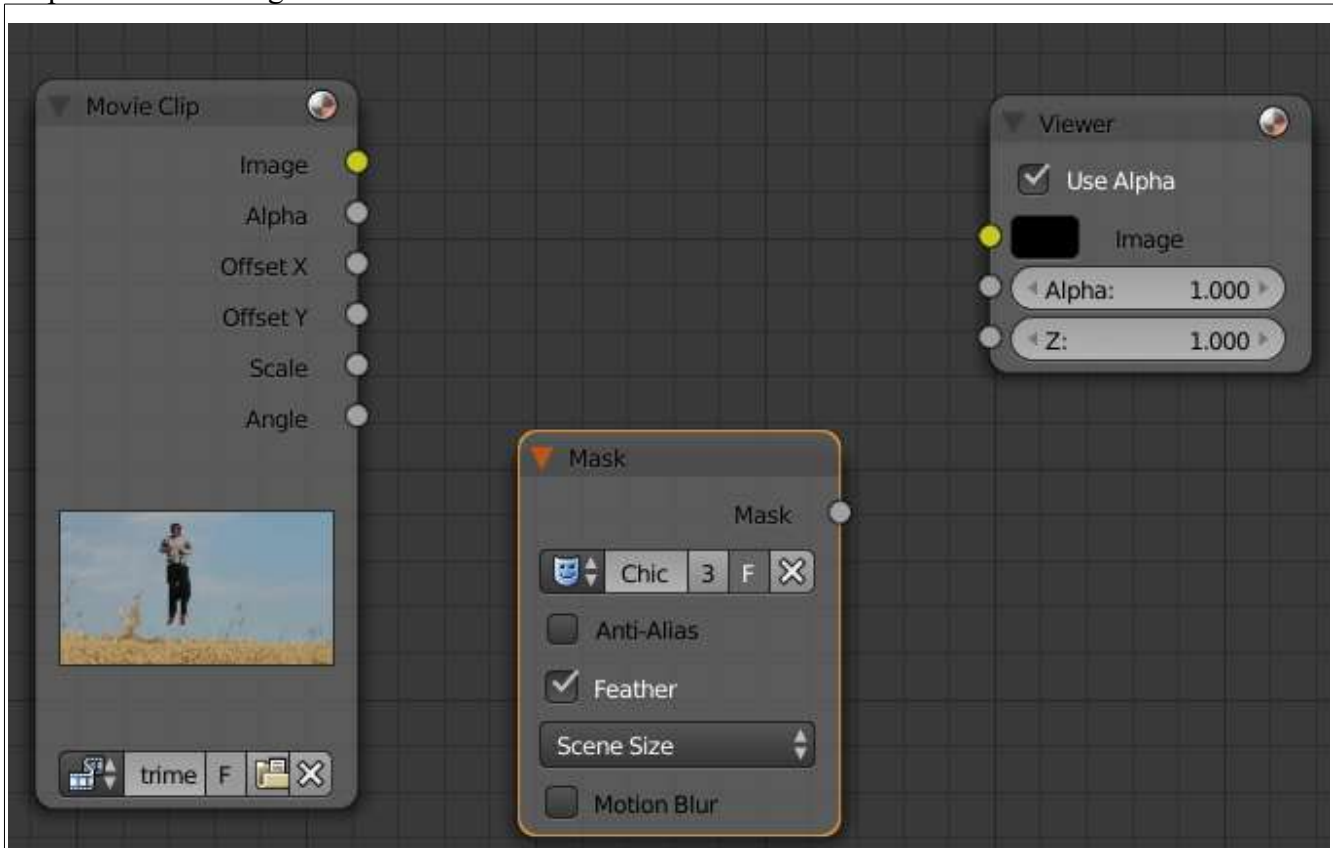


Figura 33: Nodos empleados.

Ahora con “SHIFT-A”, seleccione “Converter” y haga click en “Set Alpha”.

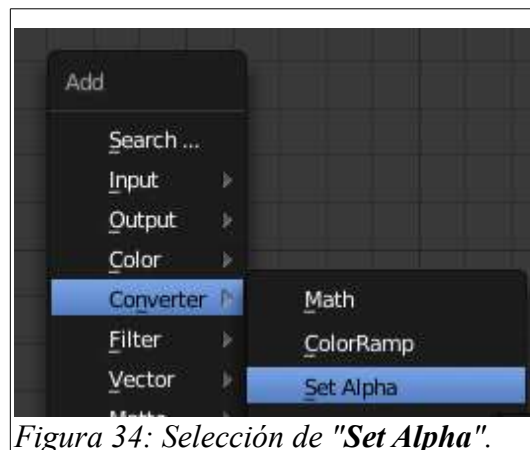


Figura 34: Selección de "Set Alpha".

Conecte como se indica:

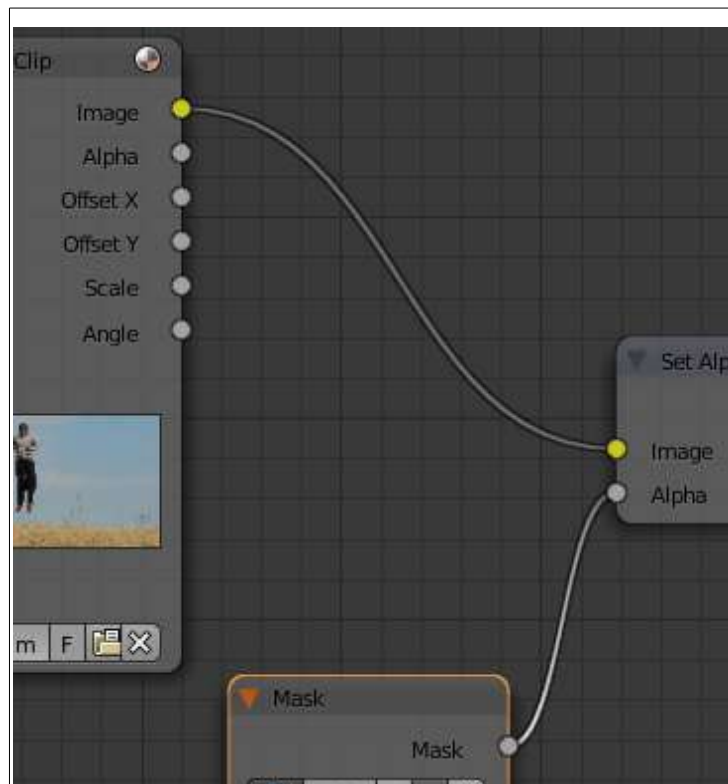


Figura 35: Conexión entre nodos.

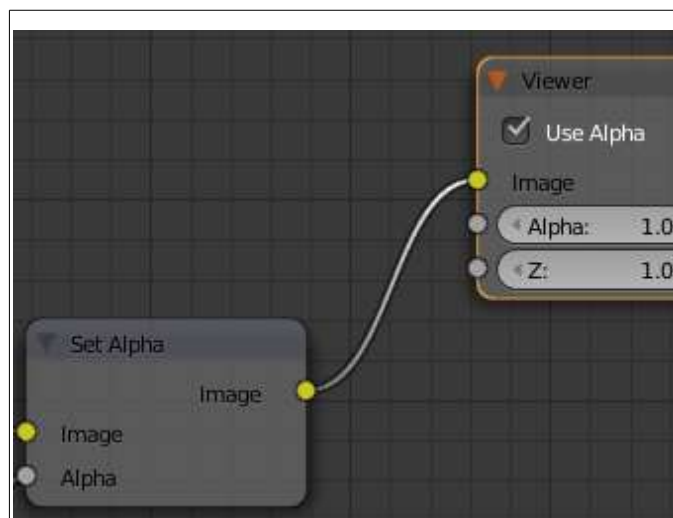


Figura 36: Conexión a la imagen.

Finalmente seleccione “BackDrop”.

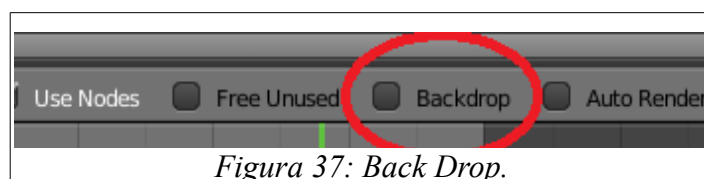


Figura 37: Back Drop.

Observará lo siguiente:

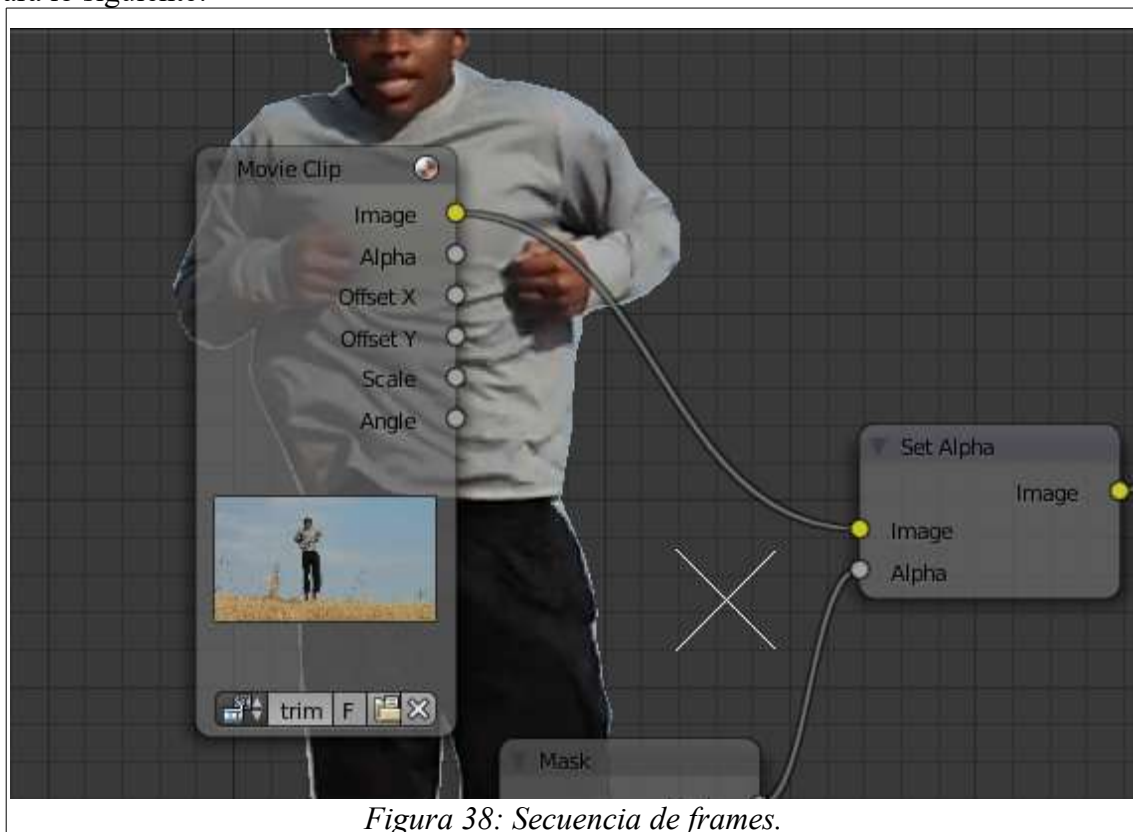


Figura 38: Secuencia de frames.

Si por alguna razón no aparece como se ve, vaya a “Movie Clip Editor ” y seleccione el ícono que se indica.

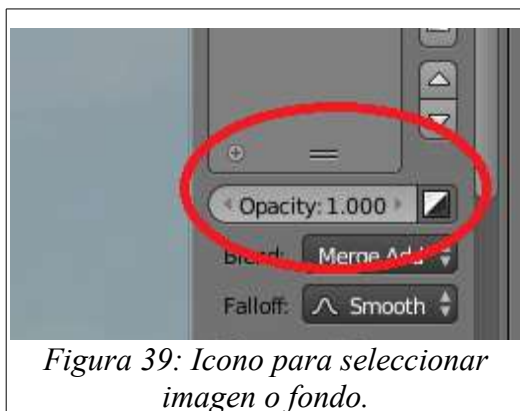
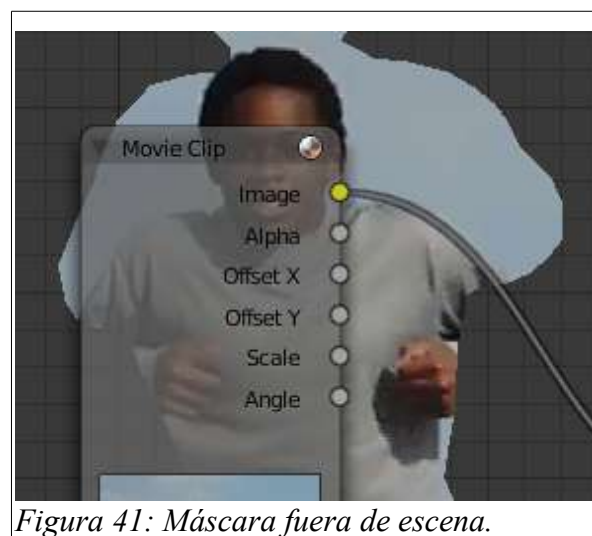


Figura 39: Icono para seleccionar imagen o fondo.

Puede mover los frames desde el 71 al 76 y notar como se mueve la imagen y esta también dentro del video mostrado en la venta de captura, como se indica en la Figura 40.



Si se mueve más abajo del frame 71, notará como la máscara ya no abarca la escena.



PASO 5:

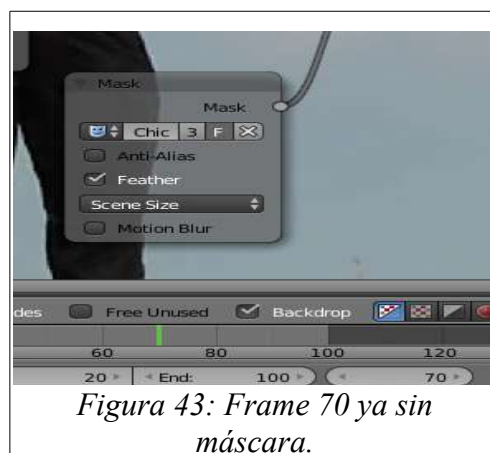
Para eliminar ese efecto no deseado, regrese a “Movie Clip Editor”. Posicionese en el botón de “Invertir la máscara (Figura 39), y presione I, estando el frame 71 activo. Después vaya al frame 70 y seleccione la máscara y retírela hacia arriba sacándola de la escena, como se indica.



Una vez fuera la máscara de escena, presione “Insert Key”.

Invierta ahora la máscara, y haga click en la tecla “I”, sobre ese mismo ícono.

Regrese al “Node Editor” y observe como en el frame 70, la máscara ya no aparece más.



Ahora selecciona “SHIFT-A” para agregar la imagen de fondo, selecciona “input” y después “image”.

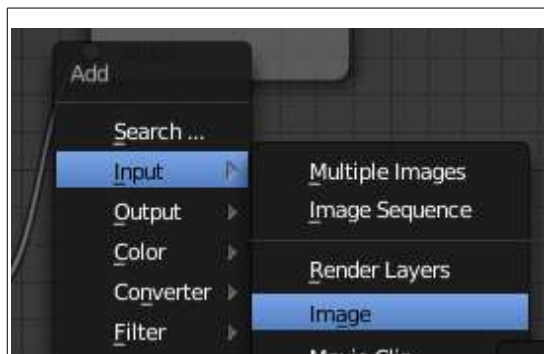


Figura 44: Selección de la imagen de fondo para la máscara.

Seleccione la imagen de fondo.



Figura 45: Imagen de fondo.

Ahora igual con “SHIFT-A”, selecciona “Color” y después “Alpha Over”.
Verá algo como esto:

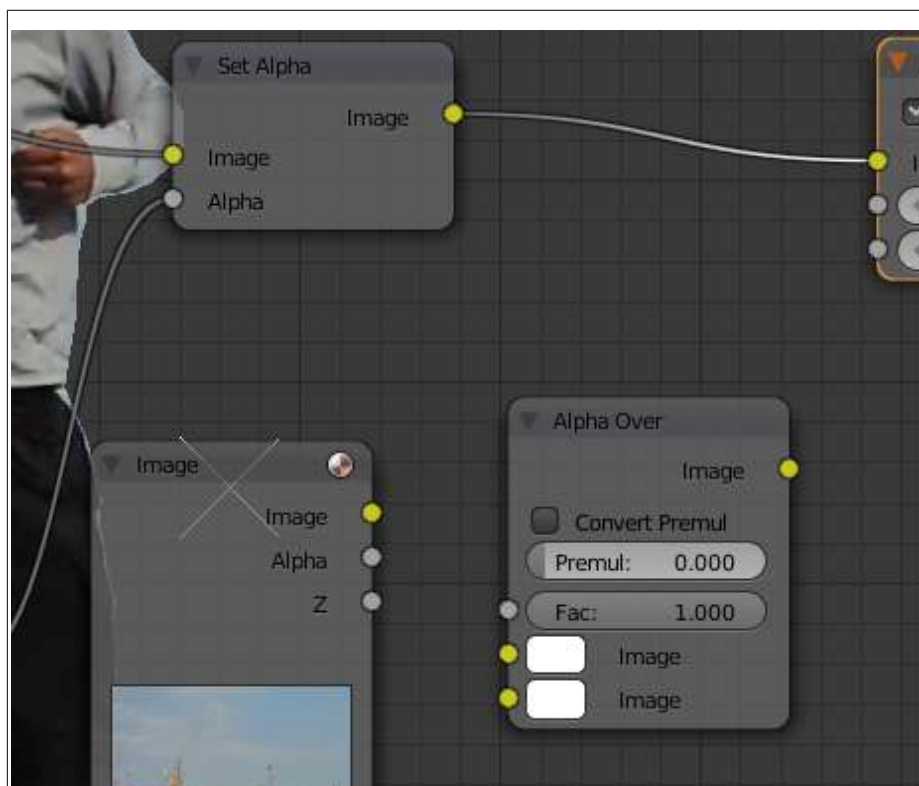


Figura 46: Alpha Over.

Conecte como se indica:

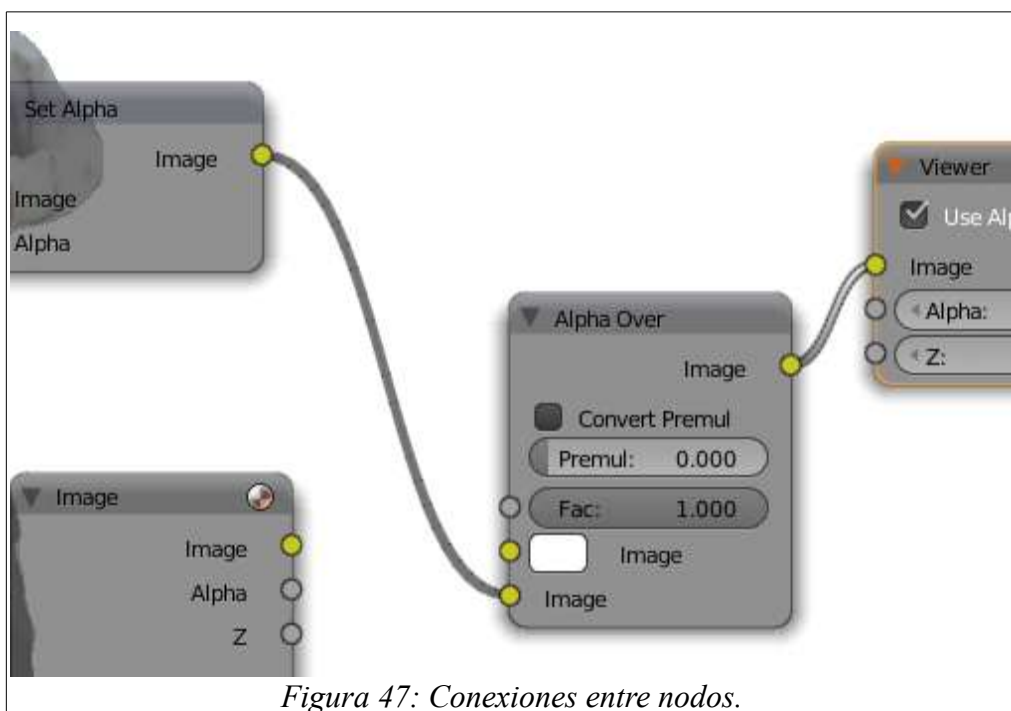


Figura 47: Conexiones entre nodos.

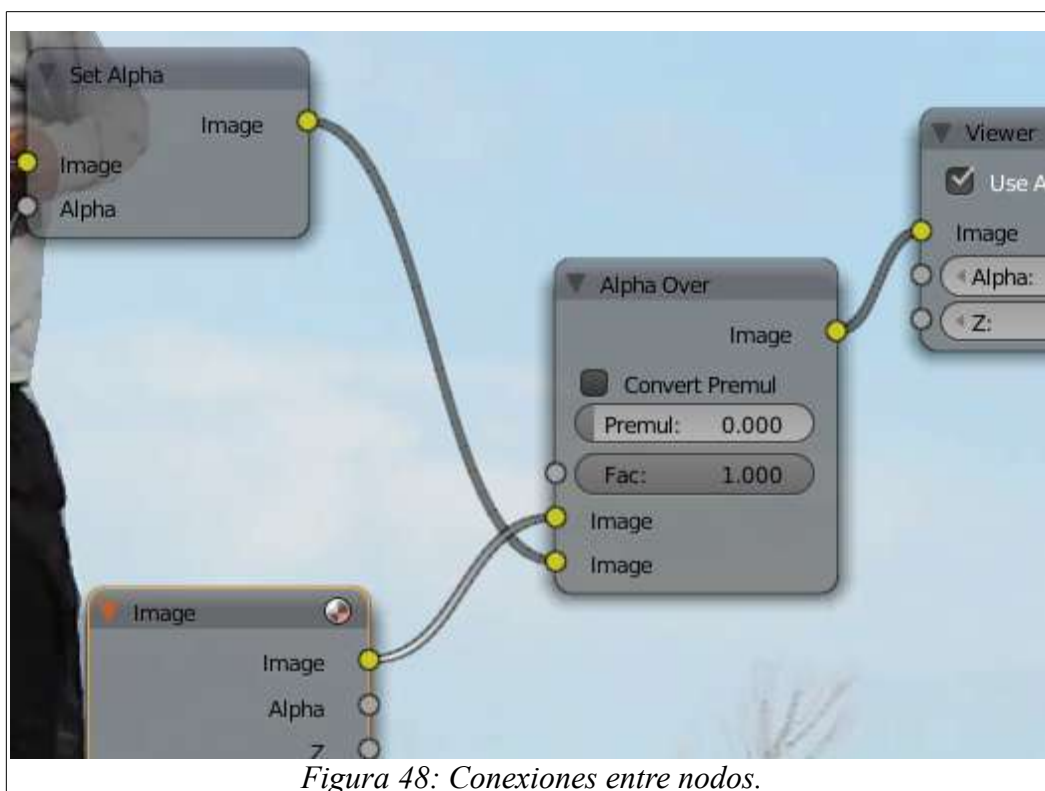


Figura 48: Conexiones entre nodos.

PASO 6:

Ahora cuando se haga el cambio entre los frames de vídeo y el fondo fijo, se observará más claro uno que otro, por lo que se debe estabilizar el cambio de luminosidad entre ambos. Haga el cambio del frame 70 al 71 y observe.

Para mejorar esto seleccione “**Convert Premul**”.

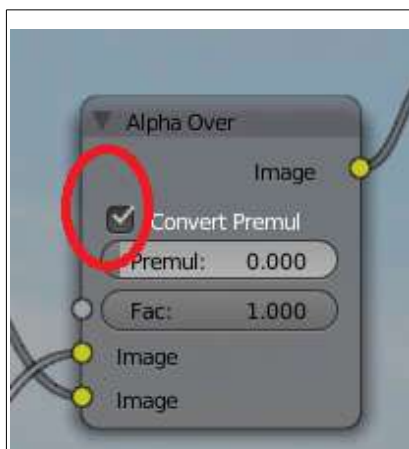


Figura 49: Convert Premul.

Esto hará que todos los frames tengan la misma intensidad de color como en el vídeo.

Agregue un nodo de composición.



Figura 50: Composite Node.

Conecte como se indica.

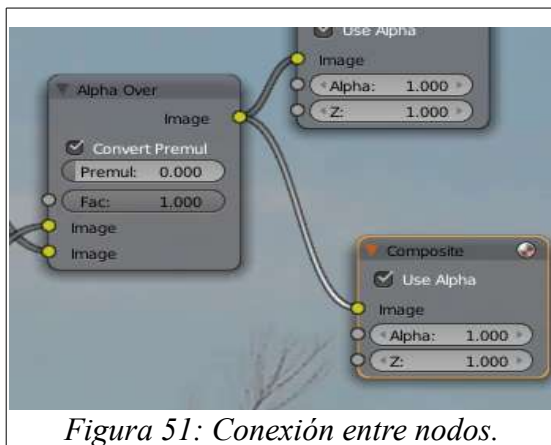


Figura 51: Conexión entre nodos.

En este momento puede hacer un renderizado de imagen para observar que todo sea vea adecuadamente.



Figura 52: Frame 71 con la máscara y fondo de imagen.

PASO 7:

Se debe agregar ahora un “**BLUR**” para que no se vean los detalles pequeños, engañando así a la vista de la persona y dando un mejor efecto del movimiento.

Ve a “**Filter**” y después a “**Blur**” cuando agregues el siguiente nodo.



Figura 53: Blur.

La conexión se verá así:



Figura 54: Conexión entre nodos.

En el frame 70, el eje de las -y- debe estar en CERO, posícionate en el eje -y- , observa tiene valor CERO y presiona la tecla “I”.



Figura 55: Frame 70 con $y=0$.

Luego ve al frame 71, y en el valor del eje -y- asigna el valor de 20 y fíjalo con la tecla “I”.

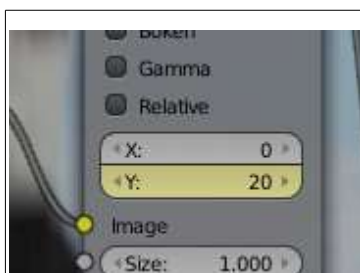


Figura 56: Frame 71, $y=20$.

El “**BLUR**” dará un efecto de imagen borrosa cuando este saltando, similar como se ve en la vida real.

Ahora se debe agregar un nodo de transformación.

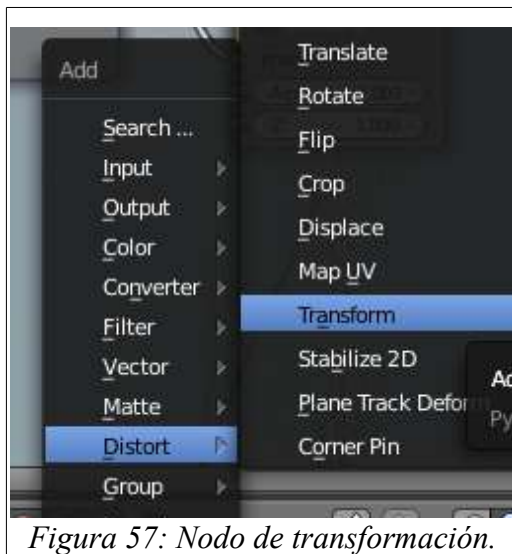


Figura 57: Nodo de transformación.

Colocalo entre “**Blur**” y el “**Alpha Over**”.

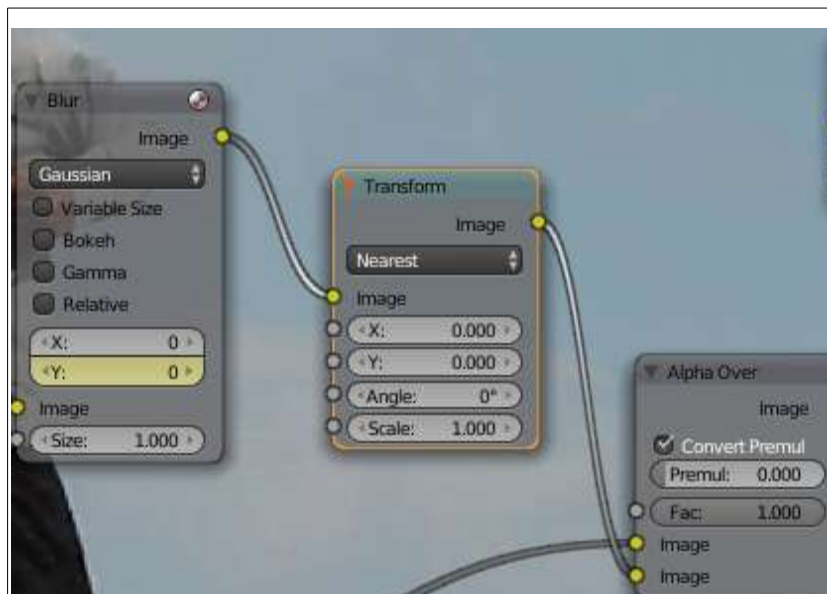


Ilustración 58: Nodo de Transformación.

En el frame 71, vaya al nodo de Transformación. Y en el eje -y- y fíjalo con la tecla **I**.

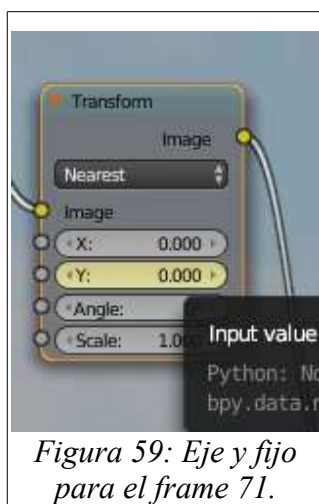


Figura 59: Eje y fijo para el frame 71.

Recorre hasta el frame 75, y en el nodo de transformación, debe asignarle al eje -y- el valor de 850. De igual manera fije el valor con “**I**”. Esto con el fin de que no vaya a quedar un pie del personaje en la pantalla.

Finalmente en la sección de renderizado, ponga formato de video **H.264** y para codificación use formato **MPEG-4**, guarde en algún lugar que desee tener su video.

Ahora ya puedes colocar tu propio video, con la secuencia que tu gustes , por ejemplo aterrizando como Iron-Man, o despegando como Superman. Ya conoces la herramienta.