

Universidad La Salle – Bolivia



Carrera de Ingeniería de Sistemas

Tema:

Edición con Adobe After Effects, Blender y Filmora

Estudiantes:

- Rene Manuel Avilés.
- José Milton Mamani.g
- Roberto Carlos Aruquipa Arzala.
- Diego Carlos Rojas Apaza.

Materia:

ISI- 356 Lenguaje Audiovisual

Docente:

Luis Jiménez Peña

Gestión:

II/2023

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Edición con Adobe After Effects | 4 |
| Introducción..... | 4 |
| Objetivos:..... | 4 |
| Desafíos y Consideraciones: | 5 |
| Marco Teórico..... | 6 |
| After Effects | 6 |
| ¿Qué puede hacer after effects? | 6 |
| Blender..... | 7 |
| ¿Qué se puede hacer con Blender?..... | 8 |
| Modelado 3D..... | 8 |
| Filmora | 9 |
| Funcionalidades..... | 10 |
| Efectos Especiales:..... | 10 |
| Marco Práctico | 11 |
| Video Realizado en After Effects | 11 |
| Resultado final | 14 |
| Video Realizado en Blender..... | 14 |
| Modelo Hecho en Blender: | 14 |
| Articulaciones del Esqueleto:..... | 15 |
| Manipulación de Articulaciones por Fotogramas: | 15 |
| Desplazamiento en Ejes X, Y y Z del Modelado: | 16 |
| Video Realizado en Filmora | 17 |
| Conclusiones: | 17 |
| Bibliografía..... | 18 |

Índice De Ilustraciones

| | |
|---|----|
| Ilustración 1 After Efects | 6 |
| Ilustración 2 Logo Blender | 8 |
| Ilustración 3 Logo Filmora..... | 10 |
| Ilustración 4 Creación de Video | 11 |
| Ilustración 5 Configuración de Solidos | 12 |
| Ilustración 6 Modelo En Blender | 14 |
| Ilustración 7 Articulacion del Esqueloto | 15 |
| Ilustración 8 Manipulación de Articulaciones..... | 16 |
| Ilustración 9 Desplazamiento eje X,Y,Z..... | 16 |
| Ilustración 10 Efecto de Transición..... | 17 |

Edición con Adobe After Effects

Introducción

En la era actual de la comunicación digital y el contenido multimedia, la creación de videos se ha convertido en una herramienta esencial para transmitir mensajes efectivos y cautivar al público. En este informe, exploraremos el proceso de creación de videos utilizando una de las herramientas más poderosas y versátiles de la industria: Adobe After Effects.

Adobe After Effects no solo es sinónimo de efectos visuales y postproducción de alta calidad, sino que también abre un mundo de posibilidades creativas para diseñadores, cineastas, publicistas y creadores de contenido en general. Este software es una pieza fundamental en la caja de herramientas de aquellos que buscan elevar la calidad y el impacto de sus producciones audiovisuales.

En las páginas siguientes, abordaremos los aspectos esenciales de la creación de un video con Adobe After Effects. Comenzaremos por comprender la interfaz y las funciones básicas del software, exploraremos técnicas para la animación y efectos visuales, y finalmente, desglosaremos un proceso paso a paso para llevar a cabo un proyecto de video exitoso.

La creación de videos con After Effects es una combinación de habilidad técnica, creatividad y visión artística. Este informe tiene como objetivo proporcionar las bases y las mejores prácticas para aquellos que buscan dominar esta potente herramienta y dar vida a sus ideas a través de una narración visual cautivadora.

Objetivos:

- Familiarización con la Interfaz: Adquirir un conocimiento básico de la interfaz de usuario de Adobe After Effects, filmora y blender incluyendo paneles, ventanas y herramientas esenciales.
- Comprender Conceptos Fundamentales: Aprender los conceptos clave relacionados con la creación y edición de videos, como composiciones, capas, fotogramas clave y líneas de tiempo.
- Importación de Recursos: Dominar la importación de activos multimedia, como imágenes, videos, audio y gráficos, en After Effects, filmora y blender
- Creación de Composiciones Simples: Comprender cómo crear composiciones básicas y trabajar con múltiples capas de medios en una composición.
- Uso de Efectos y Transiciones: Explorar cómo aplicar efectos y transiciones predefinidas para mejorar la calidad visual de los videos.

- Exportación de Videos Finales: Entender cómo exportar proyectos finalizados en formatos compatibles con plataformas de visualización, como YouTube o Vimeo.
- Exploración de Tutoriales y Recursos en Línea: Utilizar tutoriales en línea, documentación y recursos disponibles para aprender nuevas técnicas y trucos en After Effects, filmora y blender

Desafíos y Consideraciones:

El conocer y aprender el software After Effects implica algunos desafíos y consideraciones:

- Aprendizaje de la Herramienta: Aprender Adobe After Effects, filmora y blender puede ser un proceso desafiante debido a su amplia gama de funciones y características. Los desafíos específicos incluyen comprender conceptos avanzados como máscaras, rutas de movimiento y efectos personalizados. La curva de aprendizaje puede ser empinada, por lo que es importante invertir tiempo en tutoriales, cursos y práctica para dominar estas habilidades.
- Optimización de Recursos: La creación de videos puede ser un proceso que consume mucho tiempo y recursos computacionales. Los desafíos adicionales surgen al administrar proyectos de video de mayor envergadura que requieren renderizado de alta calidad y efectos complejos. La gestión de recursos incluye la planificación de tiempos de renderizado, el uso eficiente del hardware y la gestión de proyectos para evitar demoras.
- Diseño Gráfico Avanzado: La creación de gráficos y elementos visuales de alta calidad es esencial para la producción de videos impactantes. Esto implica la habilidad de diseñar logotipos, gráficos animados, efectos visuales y elementos de interfaz de usuario. La colaboración con diseñadores gráficos y la adquisición de habilidades de diseño gráfico pueden ser necesarias para crear contenido visualmente atractivo.
- Optimización para Plataformas: La optimización de videos para plataformas específicas es un desafío constante. Diferentes plataformas tienen requisitos de formato, resolución y relación de aspecto específicos. Es fundamental comprender estas especificaciones y ajustar los videos para garantizar una visualización adecuada en plataformas como YouTube, Instagram, Facebook, entre otras.
- Métricas y Seguimiento: Establecer métricas para evaluar el rendimiento de un video es una consideración importante. Los desafíos incluyen la identificación de métricas relevantes, como tasas de reproducción, clics, tiempo de retención y conversiones, y la recopilación de datos para evaluar el impacto del video. El análisis de datos y la adaptación de estrategias según los resultados son aspectos críticos de la evaluación del rendimiento del video.

Marco Teórico

After Effects

La aplicación Adobe After Effects está destinada para la creación de una composición, así como para la realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas. Adobe After Effects es uno de los softwares basados en línea de tiempo más potentes del mercado.

Una de las principales fortalezas y ventajas del programa es que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo. Esta es una de las razones por las que se convierte en un gran favorito entre los profesionales del sector.

En definitiva, permite crear animaciones tanto 2D como 3D, así como efectos visuales y composiciones.

After Effects tiene dos modos distintos: diseño de gráficos en movimiento y composición de imágenes. Los usuarios que se especializan en uno y no en el otro usarán herramientas completamente diferentes dentro de la aplicación. Los diseñadores usarán el panel de alineación y distribución, gráficos esenciales, capas de formas o incluso capas de texto, y por otro lado, los compositores utilizan las opciones de Mocha, Keylight o proyectos lineales de 32 bits.

Ilustración 1 After Effects



Fuente: (Adobe, 2023)

¿Qué puede hacer after effects?

Veamos qué puede hacer After Effects y en qué no es realmente tan bueno. Este programa es muy amplio y hay tantas situaciones que es posible que no las veamos todas. Pero, si eres nuevo en After Effects, este artículo te dará una gran comprensión fundamental de lo que es capaz de hacer.

Animación

Al mover y transformar capas, puedes dar vida a obras de arte. After Effects ofrece herramientas digitales que te ayudan a manipular y editar varios objetos. ¡Hay muchas formas de crear animaciones con After Effects!

Con integraciones de software de terceros y artistas que traspasan los límites de los usos diarios, los casos prácticos para crear animaciones en After Effects son asombrosos. A continuación, te ofrecemos una lista de diferentes tipos de animaciones que puedes crear en After Effects:

- Animación vectorial 2D
- Animación 3D básica
- Animación de personajes
- Tipografía kinética
- Animaciones de maquetas de UI/UX

Efectos visuales

Esta es solo una pequeña lista, pero muestra algunos de los ejemplos principales de lo que puedes hacer al trabajar con este programa.

Además de la animación, Adobe After Effects ofrece otros usos, por ejemplo, se puede realizar efectos especiales. Durante años, las personas han manipulado videos y películas para agregar muchos efectos de posproducción.

El humo, el fuego, las explosiones, el seguimiento de escenas y los reemplazos de fondo que utiliza la tecnología de pantalla verde representan muchas de las tareas que After Effects es capaz de realizar. Por ejemplo, puedes agregar efectos de iluminación o crear senderos de humo realmente geniales que parezcan objetos volando por una ciudad.

Blender

Blender es una herramienta donde se puede utilizar en varias plataformas. Este programa va orientado a usuarios artistas y profesionales del diseño y multimedia. Blender, nos permite crear modelados en 3D o vídeos de alta calidad.

A diferencia de otros programas, Blender es un programa gratuito al que cualquier usuario puede acceder. Además de ser gratuito, es de código abierto, es decir que la colaboración del programa es completamente abierta para poder conseguir más beneficios en la herramienta de modelado 3D.

En el software no solamente podemos crear videos de alta calidad o modelados 3D, sino que también contamos con pintura, escultura y composición digital. También podemos encontrar dentro de la herramienta un motor interno de videojuegos, por lo que se pueden crear por medio de este software.

Blender es una herramienta muy usada y preferida por los usuarios ya que no deja nada que desear por herramientas de modelado 3D que se requieran licencia, pero con la diferencia de ser completamente gratuita.

Ilustración 2 Logo Blender



Fuente: (Review, 2011 - 2023)

¿Qué se puede hacer con Blender?

Dentro de la herramienta tienes múltiples funciones que puedes desarrollar para poder realizar el proceso de tus trabajos ya sean comerciales o de uso personal. Las principales funciones que nos permite hacer el programa de modelado 3D son los siguientes.

Modelado 3D

Blender es muy popular entre los usuarios que se dedican al modelado 3D ya sea de escenarios, elementos o objetos. El programa es bastante sencillo de usar, además de tener una interfaz bastante intuitiva permitiendo así trabajar con nuestras piezas en 3D. Gracias a los atajos de teclado que dispone el programa ayuda a que el trabajo de modelado de una pieza sea mucho más eficaz haciendo ahorrar tiempo de búsqueda de los modificadores en el usuario.

Pintura digital

Dentro del programa, encontramos una parte de pintura digital donde podremos pintar nuestros modelos en forma tridimensional y a tiempo real. Podemos hacerlo de diferentes maneras, ya sea exportando una plantilla para poder hacerlo en Photoshop o desde el uso de nodos para crear materiales procedurales.

Animación 3D

Podemos realizar animaciones 3D de los objetos o personajes que hayamos modelado con anterioridad en el programa. Blender ofrece una opción que permite colocar huesos al modelo, esto se puede hacer de dos maneras, manualmente o usando un plugin llamado Rigify que viene incluido.

Impresión 3D

Otra de las opciones que podemos encontrar en el programa es la preparación de modelos para la impresión 3D. Con las herramientas básicas que nos ofrece, se puede exportar el modelo a los formatos OBJ o STL para poder después abrirlo en nuestra impresora 3D. Podemos encontrar addon que nos permiten corregir rápidamente los modelos en caso de que haya algún error a la hora de imprimirlos con nuestra impresora 3D.

Cómics

Desde la versión de blender 2.8 contamos con una herramienta llamada grease pencil, esta nos permite crear una suite de dibujo y pintura completa. Esto nos permite la creación de cómics de una manera sencilla y rápida ofreciéndonos herramientas para el proceso de desarrollo de este. También podemos crear la escena para cambiar el tamaño de las opciones de cámara para así ajustarla como nosotros deseamos en nuestro proyecto.

Animación 2D

La herramienta que nos permite hacer los cómics, también nos permite hacer animación 2D. Para poder hacer la animación en 2D, tenemos que seguir los mismos pasos que para el cómic, pero con la diferencia de que hay que mover la línea de tiempo. Tendremos que hacer nuevos trazos para crear frames.

Edición de vídeo

Dentro del programa de Blender, podemos editar videos. Este proceso puede ser un poco complicado, pero puede ser útil en caso de que no tengamos otros editores de vídeo a mano. Con la edición de vídeo con Blender podemos colocar varios vídeos, cortarlos y reorganizarlos.

Filmora

Filmora Video Editor es un editor de vídeo muy interesante que ofrece al usuario un amplio abanico funcionalidades que la convierten en una verdadera navaja suiza para llevar a cabo una gran variedad de cosas con vídeo. No se trata de la típica aplicación de la que nos terminamos aburriendo y que finalmente acabamos eliminado de nuestro ordenador o móvil, sino que es fácil aprender a sacarle partido para utilizarla habitualmente. Y es que Filmora rescata esa forma de trabajo tan visual y ofrece un potente editor que nos permite hacer

muchas cosas y trabajar con vídeos 4K. Con la ventaja de que se encuentra en español, por lo que el usuario puede entenderlo todo sin problema.

Ilustración 3 Logo Filmora



Fuente: (Tiempo, 2023)

Funcionalidades

- Recorte inteligente de IA: permite seleccionar y editar fácilmente cualquier objeto o fondo no deseado en sus clips.
- Modo de división rápida: corta directamente sus videos en la línea de tiempo con la herramienta de corte.
- Copia de seguridad y sincronización de archivos: permite el acceso a archivos de video en cualquier momento y lugar.
- Capa de ajuste: le permite crear capas de ajuste y usar las mismas para aplicar el mismo efecto a múltiples clips en la línea de tiempo.
- Plantillas preestablecidas: podrá comenzar fácilmente a crear un video creativo con estas plantillas.

Entre sus otras funciones para la edición de video se encuentran la sincronización automática, rampas de velocidad, edición de títulos, división de pantalla, fotograma clave, captura de movimiento, grabador de pantalla y la opción de redimensionar en modo automático.

Efectos Especiales:

Entre las opciones para editar o añadir efecto a su video, se encuentran:

- Efectos de vídeo: incluye transiciones creativas, filtros, títulos y elementos de movimiento.
- Chroma Key o pantalla verde: le permitirá cambiar fondos y crear efectos especiales.
- Máscara y mezcla: opciones fáciles de usar que están llenos de modos recursivos.

- Retrato IA: opción que le permitirá detectar fácilmente a la persona en su video y añadir más entretenimiento en la edición de videos.
- Boris FX: con esta opción podrá obtener un aspecto cinematográfico con efectos de iluminación y estilización de alta calidad.
- NewBlue FX: le permite crear fácilmente títulos y gráficos animados.

Además, tiene opciones para la edición de audio, como la reducción de ruido de audio IA, la conversión de voz a texto y de texto a voz, el visualizador de audio, la auto sincronización, el ducking de audio y la detección de silencio.

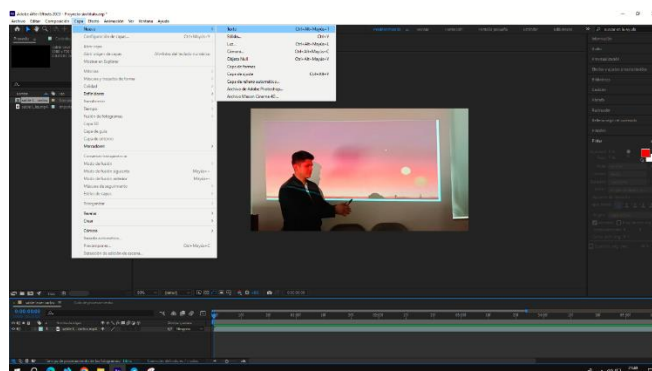
Marco Práctico

Video Realizado en After Effects

Al iniciar en After Effects, antes de realizar el “Motion Traking” debemos crear una capa sólida en la cual va lo que es nuestro efecto de sable laser , la creación de la capa solida es un proceso fundamental que te permite agregar elementos gráficos básicos, como fondos, formas y texturas, a tu composición. Dentro de After Effects para crear una capa solida debemos:

- Crea una nueva composición: Haz clic en "Composición" en la barra de menú superior y selecciona "Nueva composición". En el cuadro de diálogo que aparece, establece los parámetros de tu composición, como la duración, la resolución y la frecuencia de imágenes por segundo.
- Selecciona la herramienta de capa sólida: En el panel de herramientas, que generalmente se encuentra a la izquierda de la pantalla, selecciona la herramienta "Capa sólida" (parece un cuadro sólido de color). También puedes presionar Ctrl+Y (Cmd+Y en Mac) para crear una nueva capa sólida.

Ilustración 4 Creación de Video

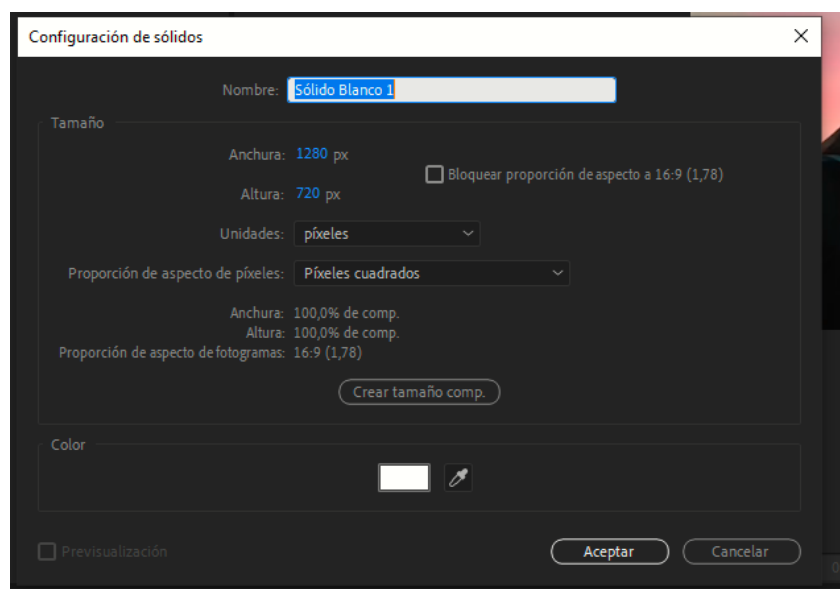


Elaboración: Fuente Propia

- Ajusta las propiedades de la capa sólida: Después de seleccionar la herramienta de capa sólida, aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes ajustar las propiedades de la capa sólida. Puedes cambiar el color de la capa sólida haciendo clic en el cuadro de color y seleccionando un color de la paleta. También puedes establecer las dimensiones de la capa sólida (ancho y alto) y la opacidad.
- Haz clic en "Aceptar": Una vez que hayas ajustado las propiedades de la capa sólida según tus preferencias, haz clic en el botón "Aceptar" para crear la capa sólida en tu composición.
- Ajusta la capa sólida en la línea de tiempo: La nueva capa sólida aparecerá en la línea de tiempo de tu composición. Puedes ajustar la duración de la capa sólida estirando su borde en la línea de tiempo con la herramienta de selección (parece una flecha doble). También puedes aplicar efectos, animaciones y ajustes a esta capa sólida según tus necesidades.

Así es como se aplica una capa sólida para lo siguiente que agregar el efecto de sable laser que es un plugin descargable que se encuentra gratuitamente en internet.

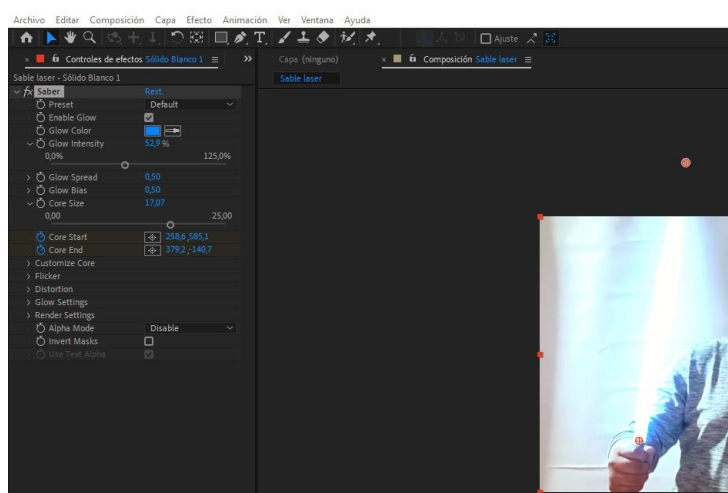
Ilustración 5 Configuración de Sólidos



Elaboración: Fuente Propia

Este efecto al ponerlo sobre la capa solida con su propia configuración nos da la posibilidad de editar algunos de sus valores ya sea como la opacidad de la luz el ancho del sable entre otros con lo que mas nos ayuda es el hecho de poder moverlo fácilmente.

Ilustración 2 Definición de Dimensiones



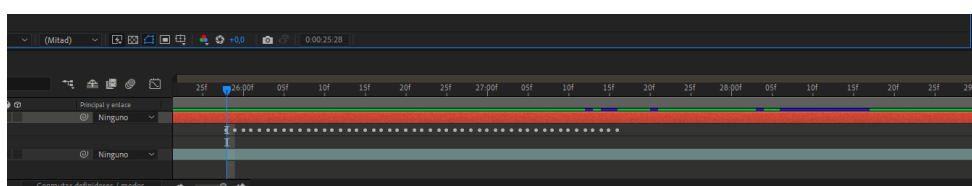
Elaboración: Fuente Propia

Una vez puesto el efecto sobre la capa y hacer que la composición de esta sea “Añadir” a lo que es la capa solida empezamos con lo que es la colocacion de los puntos del sable laser en cada frame que nosotros vayamos a necesitar



La parte esencial de la simulación fue lograr el efecto de una espada de luz en movimiento. Esto implicó un proceso de trackeo frame por frame:

Ilustración 3 Traketeo Frame por Frame



Elaboración: Fuente Propia

Se llevaron a cabo las animaciones y el seguimiento frame por frame para lograr el efecto de la espada de luz en movimiento, incluyendo el encendido, apagado y las transiciones.

Resultado final

Todos los pasos anteriores se llegaron a un efecto final el cual se muestra a continuación:

Ilustración 4 Resultado Final



Elaboración: Fuente Propia

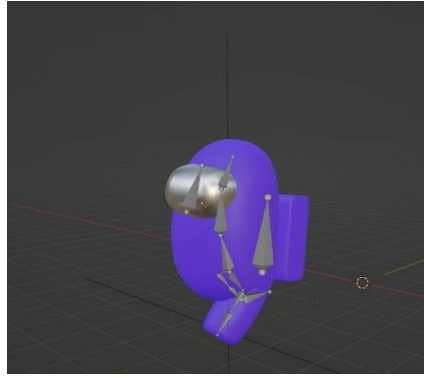
Este proceso combinó el aprendizaje de habilidades en Adobe After Effects, la planificación de las dimensiones y la ejecución meticulosa de las animaciones frame por frame. La práctica en sí se centró en la creación de efectos visuales impresionantes, lo que ilustra la versatilidad y las capacidades creativas de la herramienta Adobe After Effects.

Video Realizado en Blender

Modelo Hecho en Blender:

- Para crear un modelo en Blender, puedes comenzar agregando objetos como mallas, que pueden ser desde simples geometrías hasta personajes complejos.
- Luego, puedes ajustar la forma y la apariencia de estos objetos mediante herramientas de modelado, como extrusión, escala y subdivisión de caras y vértices.
- Puedes aplicar texturas, materiales y shaders para darle al modelo su apariencia final.

Ilustración 6 Modelo En Blender

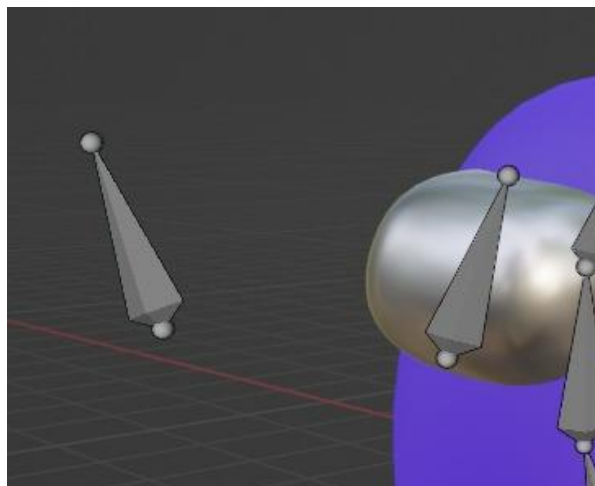


Elaboración: Fuente Propia

Articulaciones del Esqueleto:

- Para animar un modelo, puedes agregar un esqueleto o armadura utilizando armatures en Blender.
- Las articulaciones del esqueleto (huesos) se pueden colocar en posiciones estratégicas dentro del modelo, como las articulaciones de un personaje.
- Estos huesos se pueden conectar entre sí para formar una estructura de esqueleto que permita la animación.

Ilustración 7 Articulacion del Esqueloto



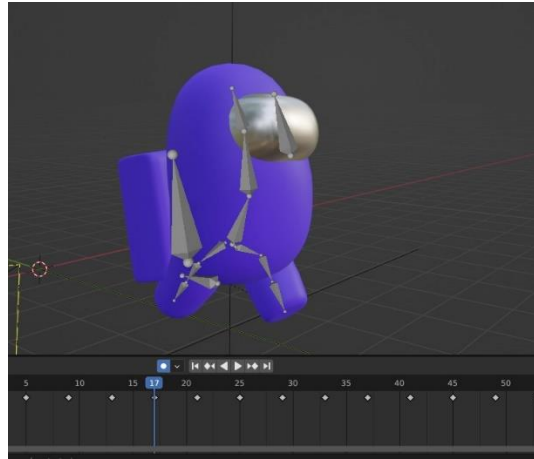
Elaboración: Fuente Propia

Manipulación de Articulaciones por Fotogramas:

- La animación se crea manipulando las articulaciones del esqueleto por fotogramas clave.
- En cada fotograma clave, ajustas la posición y la rotación de las articulaciones para lograr la animación deseada.

- Blender automáticamente interpola los cambios entre los fotogramas clave para crear una animación fluida.

Ilustración 8 Manipulación de Articulaciones

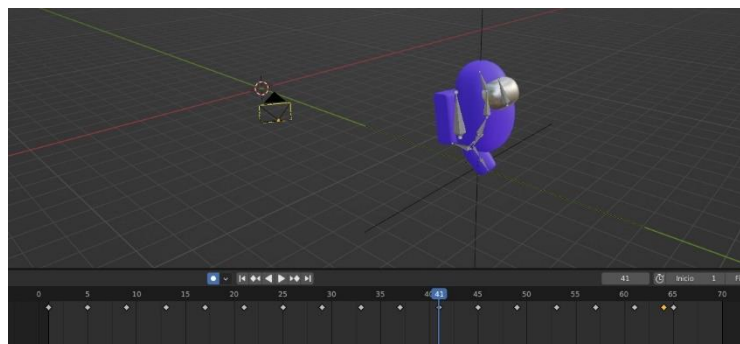


Elaboración: Fuente Propia

Desplazamiento en Ejes X, Y y Z del Modelado:

- Puedes animar el desplazamiento de un modelo en los ejes X, Y y Z utilizando fotogramas clave.
- Esto permite que el modelo se mueva, rote o se desplace en el espacio durante la animación.
- Puedes controlar la velocidad y la dirección del desplazamiento ajustando los fotogramas clave en cada eje.

Ilustración 9 Desplazamiento eje X,Y,Z

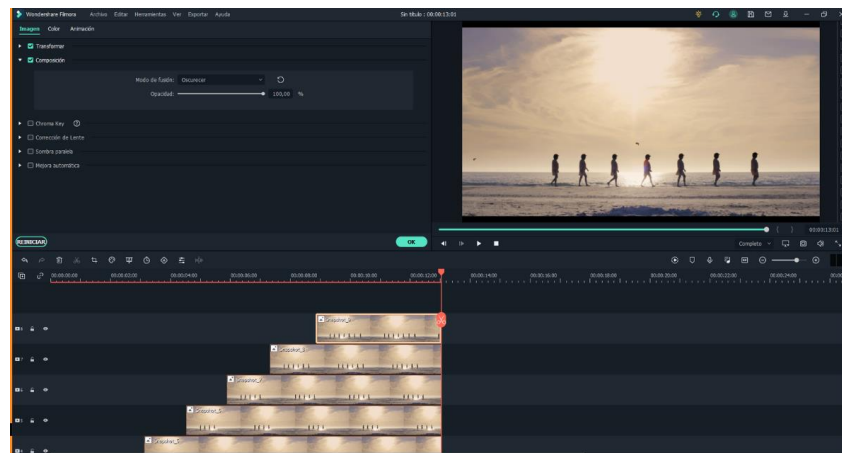


Elaboración: Fuente Propia

Video Realizado en Filmora

En Filmora, un software de edición de video fácil de usar, puedes agregar efectos de transición para darle un toque profesional a tus videos, en este ejemplo aremos un video de transición donde la persona q va caminando va dejando sombras de transición.

Ilustración 10 Efecto de Transición



Elaboración: Fuente Propia

Conclusiones:

La práctica de creación de una espada de luz que involucró Adobe After Effects, Blender y Filmora ha sido una experiencia reveladora en la exploración de las capacidades de estas destacadas herramientas de posproducción y edición de video. A lo largo del proceso, se adquirieron conocimientos fundamentales sobre la creación de efectos visuales y animaciones, así como la comprensión de las dimensiones y propiedades visuales de la espada de luz.

Más allá de las habilidades técnicas desarrolladas, esta práctica subraya el potencial de Adobe After Effects, Blender y Filmora para fomentar la creatividad y dar vida a conceptos audaces en el campo de la producción audiovisual. Estas herramientas brindan un amplio abanico de posibilidades para la creación de efectos visuales sorprendentes y la narración visual cautivadora, lo que las convierte en recursos esenciales para cineastas, diseñadores gráficos y creadores de contenido en constante búsqueda de nuevas formas de comunicar e impactar a sus audiencias. La simulación de una espada de luz no solo ha sido un ejercicio técnico, sino también un recordatorio de las infinitas oportunidades creativas que Adobe After Effects, Blender y Filmora ofrecen a aquellos que desean elevar la calidad de sus proyectos visuales.

Bibliografía

- ❖ Adobe. (2023). <https://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>.
- ❖ Euroinnova, D. O. (2023). <https://www.euroinnova.bo/blog/que-es-after-effects>.
- ❖ Lautrec, T. (2023). <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-adobe-after-effects>.
- ❖ Review, P. (2011 - 2023). <https://www.profesionalreview.com/2022/02/20/blender-que-es-y-para-que-se-utiliza/>.
- ❖ Tiempo, E. (2023). <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/que-es-filmora-y-para-que-funciona-758606>.