

Universidad La Salle – Bolivia



Carrera de Ingeniería de Sistemas

Tema:

Edición con Adobe After Effects, Photoshop beta, Filmora y
Reaper

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	6
Introducción	6
Objetivos:.....	6
Desafíos y Consideraciones:	7
Desafíos.....	7
Consideraciones	7
Marco Teórico.....	8
After Effects	8
¿Qué puede hacer after effects?	9
Filmora	9
Funcionalidades	10
Efectos Especiales:.....	10
Adobe Premiere Pro	11
Características	11
Photoshop beta.....	12
Reaper	13
Marco Práctico	14
Video Realizado en After Effects	¡Error! Marcador no definido.
Resultado final	¡Error! Marcador no definido.
Video Realizado en Blender	¡Error! Marcador no definido.
Modelo Hecho en Blender:	¡Error! Marcador no definido.
Articulaciones del Esqueleto:.....	¡Error! Marcador no definido.
Manipulación de Articulaciones por Fotogramas:	¡Error! Marcador no definido.
Desplazamiento en Ejes X, Y y Z del Modelado:	¡Error! Marcador no definido.
Video Realizado en Filmora	¡Error! Marcador no definido.
Actualización 1	¡Error! Marcador no definido.
Video Mejorado en After Effects y Filmora	14
Resultado final	18

Video Realizado en Adobe Premiere Pro, Photoshop Beta, Firefly IA & Fimora.....	19
Manejo de Sonido en Reaper.....	25
Modificación de los audios de los videos para ser envolventes (8D).....	25
Conclusiones:	29
Bibliografía.....	29

Índice De Ilustraciones

Ilustración 1 After Effects	8
Ilustración 4 Adobe Premiere Pro	11
Ilustración 5 Photoshop beta	12
Ilustración 6 Reaper	13
Ilustración 7 Creación de Video	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 8 Configuración de Solidos	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 9 Modelo En Blender	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 10 Articulacion del Esqueloto	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 11 Manipulación de Articulaciones.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 12 Desplazamiento eje X,Y,Z.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 13 Efecto de Transición.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 14 Captura del nuevo Video	14
Ilustración 15 Motion Tranking	15
Ilustración 16 Aplicacion de Capa solida	15
Ilustración 17 Efectos Sobre la capa	16
Ilustración 18 Colocación de puntos	16
Ilustración 19 trackeo frame por frame	16
Ilustración 20 Movimiento de Sable	17
Ilustración 21 Sonido.....	17
Ilustración 22 Manejo de Sonido.....	18
Ilustración 23 Resultado Final Mejorado	18
Ilustración 24 Ejemplo deTrend	19
Ilustración 25 Video de referencia 1	19
Ilustración 26 Video de Referencia 2.....	20
Ilustración 27 Selección del Cuerpo	20
Ilustración 28 Promp Ejemplo 1	21
Ilustración 29 Prompt Ejemplo 2	21
Ilustración 30 Imágenes para cambio de escena	21
Ilustración 31 Fondo ejemplo 1	22
Ilustración 32 Fondo ejemplo 2.....	22
Ilustración 33 Exportando el video.....	22
Ilustración 34 Importando a Adobe Premiere	23
Ilustración 35 Duración a las imágenes.....	23
Ilustración 36 Unión de las imágenes.....	24
Ilustración 37 Controlando tiempos	24

Ilustración 38 Efecto Blanco y Negro.....	25
Ilustración 39 Conclusión de Video	25
Ilustración 40 Plugin dear VR MICRO	26
Ilustración 41 Efecto FX.....	26
Ilustración 42 Interfaz.....	27
Ilustración 43 Configuración de la pista.....	27
Ilustración 44 Modificación de la pista	28
Ilustración 45 Modificación de elevación	28
Ilustración 46 Resultado Final.....	28

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:

- Mejorar la calidad visual de las animaciones y efectos especiales: Utilizar Adobe After Effects para crear animaciones más suaves y efectos visuales más realistas, aumentando así la calidad general de la producción.
- Optimizar el uso de Photoshop beta para la edición de imágenes: Utilizar Photoshop beta de manera más eficiente para retocar imágenes, crear gráficos atractivos y mantener una coherencia visual en todo el proyecto.
- Explorar las capacidades de Reaper para sonido: Aprender a utilizar Reaper de manera efectiva para mejorar la calidad del audio en el proyecto, incluyendo la eliminación de ruidos no deseados y la mezcla de pistas de audio.
- Implementar nuevas transiciones y efectos visuales en las secuencias de video: Experimentar con nuevas transiciones y efectos visuales en Adobe After Effects para hacer que las transiciones entre escenas sean más atractivas y coherentes con la narrativa.

- Mejorar la narrativa y la estructura del proyecto: Revisar y ajustar la narrativa del proyecto para asegurarse de que sea clara y efectiva. Utilizar Adobe After Effects para realizar la presentación visual de la historia.
- Establecer un flujo de trabajo más eficiente: Identificar y eliminar cuellos de botella en el flujo de trabajo, asegurando una producción más rápida y eficiente sin comprometer la calidad del proyecto.

Desafíos y Consideraciones:

Desafíos

- Lograr animaciones y efectos visuales realistas y de alta calidad puede ser intensivo en cuanto a tiempo y recursos.
- Photoshop beta puede tener una curva de aprendizaje, y la optimización del flujo de trabajo puede llevar tiempo.
- Aprender un nuevo software de audio puede ser desafiante, especialmente si los miembros del equipo no tienen experiencia previa.
- Garantizar que las nuevas transiciones y efectos visuales se integren de manera coherente con la narrativa existente del proyecto.
- Reestructurar la narrativa puede requerir cambios significativos en el contenido existente, lo que puede ser complicado y llevar tiempo.
- Identificar y eliminar cuellos de botella en el flujo de trabajo puede requerir una revisión exhaustiva de los procesos actuales.

Consideraciones

- Se debe planificar el tiempo y los recursos necesarios para mejorar la calidad visual de las animaciones y efectos visuales.
- Proporcionar capacitación o recursos de aprendizaje para el equipo y considerar la inversión en tiempo para dominar las herramientas de Photoshop beta.
- Planificar tiempo para la capacitación y la práctica en el uso de Reaper para sonido, y considerar la contratación de expertos en audio si es necesario.
- Realizar pruebas y revisiones frecuentes para asegurarse de que las adiciones visuales se integren de manera coherente con la narrativa existente.
- Realizar un análisis detallado de la narrativa actual y planificar cuidadosamente los cambios antes de la implementación.

- Fomentar la colaboración estrecha entre los miembros del equipo y considerar la implementación de software de gestión de proyectos para optimizar el flujo de trabajo de manera eficiente.

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.

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 2 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 lía 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.

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro es un software de edición de video desarrollado por Adobe y publicado como parte de Adobe Creative Cloud. Está orientado a la edición de vídeos profesionales, mientras que su derivado, Adobe Premiere Elements, apunta al mercado de consumidores. Lanzado en 2003, luego de una reescritura de código, Adobe Premiere Pro es el sucesor de Adobe Premiere, originalmente lanzado en 1991, el cual contiene funciones más avanzadas.

Ilustración 2 Adobe Premiere Pro



Elaboración: Fuente Propia

Características

Cuenta con una interfaz personalizable, por defecto organizada en espacios de trabajo que coinciden con las etapas de la edición: ensamblaje, edición, color, efectos, audio y títulos.

Permite el trabajo con múltiples secuencias (líneas de tiempo), que además pueden ser jerarquizadas, unas dentro de otras. Aparte de medios, las líneas de tiempo admiten una serie de elementos especiales como capas de ajuste (mismo concepto que en Photoshop), títulos, composiciones de After Effects y gráficos esenciales.

Posee incorporado una librería de efectos, que es extensible mediante la instalación de plugins. Las propiedades de los efectos se pueden animar mediante un sistema de fotogramas clave. Posibilita la creación de máscaras en la zona donde se desee aplicar el efecto, siendo útil en la generación de viñetas, correcciones de color, etc.

En cuanto a especificaciones técnicas, la máxima resolución que se admite es 16k X 10k 32 bits por canal, tanto en RGB como YUV. Mediante el motor Mercury Playback Engine, la GPU (siempre que sea compatible) puede ser utilizada para potenciar tanto las previsualizaciones como el renderizado.

Photoshop beta

Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos, crear mapas de bits y GIFs, y hacer diseños e ilustraciones. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas.

Las aplicaciones y funciones beta de Adobe son una forma sencilla de probar funciones y aplicaciones preliminares, que nos ayudan a solucionar problemas y compartir comentarios e ideas que nos ayudarán a mejorar y dar forma a los futuros productos de Adobe. También puede utilizar versiones beta junto con las versiones lanzadas de las aplicaciones.

Ilustración 3 Photoshop beta



Elaboración: Fuente Propia

Conoce más sobre la aplicación de las herramientas clave en nuestro artículo Las 16 principales herramientas de Adobe Photoshop.

- Filtros: Te permiten atribuir un estado de ánimo, resaltar colores o corregir la tonalidad de una imagen original.
- Texturas: La herramienta de pincel da un toque de textura a tus imágenes. Existen muchos tipos de pinceles, por ejemplo, pinceles de texturas de rocas, humo o fuego,

que le aportan realismo a una imagen. Incluso en Photoshop puedes crear tus propios pinceles.

- Luz y efectos: Photoshop lee la composición total de una imagen y la visualiza a través de un gráfico, en el que puedes modificar cada aspecto: luces, sombras y tonalidades. También te permite jugar con efectos luminosos como focos, desenfoques y reflejos.
- 3D: Desde que se lanzó la versión CS3, puedes crear imágenes tridimensionales en Photoshop.

Reaper

Una DAW (Digital Audio Workstation) es una herramienta básica en la producción musical, pues estos programas nos permiten grabar, editar, mezclar y masterizar audio digital y MIDI. Por lo tanto, son el software principal para cualquier trabajo de producción de audio, música, post-producción para cine, video, podcast, etc.

Existen muchas opciones tanto para PC como para Mac: Logic Pro, Cubase, Ableton Live, Pro Tools, Reason, etc. La oferta es muy vasta y a veces puede ser confuso tener tantas opciones.

Ilustración 4 Reaper



Elaboración: Fuente Propia

REAPER posibilita que los miembros del equipo utilicen una interfaz de arrastrar y soltar para importar, organizar, renderizar, realizar fundidos cruzados, cambiar el tamaño, realizar bucles, recortar, dividir y mezclar audio, video y medios de imágenes fijas en múltiples pistas. Permite que los miembros del personal graben audio en múltiples discos y en varios formatos de audio en frecuencias de muestreo según las preferencias y requisitos individuales. La herramienta de transformación también permite a los empleados optimizar las operaciones de

desplazamiento de afinación, estiramiento de tiempo y visualización espacial desde una plataforma unificada.

REAPER ofrece una API que permite a las empresas integrar la plataforma con varias soluciones de terceros. Con la herramienta de integración de complementos de efectos especiales, los empleados pueden incrustar complementos en paneles de control de pistas y mezcladores, como ReaXcomp, ReaEQ y ReaFIR.

Marco Práctico

Video Mejorado en After Effects y Filmora

Obviamente al iniciar de nuevo en esto debemos grabarnos tener un video en el cual le añadiremos los efectos de sable laser, algunas recomendaciones es hacer movimientos lentos para que no sea difícil el tranquearlos luego y tener un objeto rígido al cual le vamos a poner el sable laser.

Ilustración 5 Captura del nuevo Video



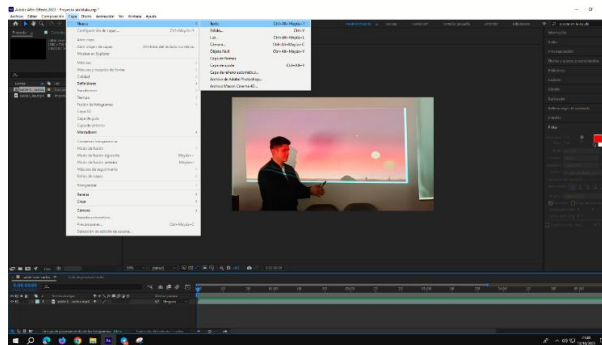
Elaboración: Fuente Propia

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 6 Motion Tracking

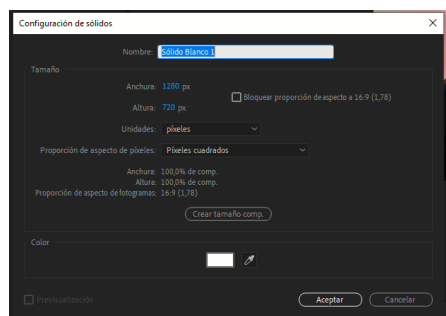


Elaboración: Fuente Propia

- 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.

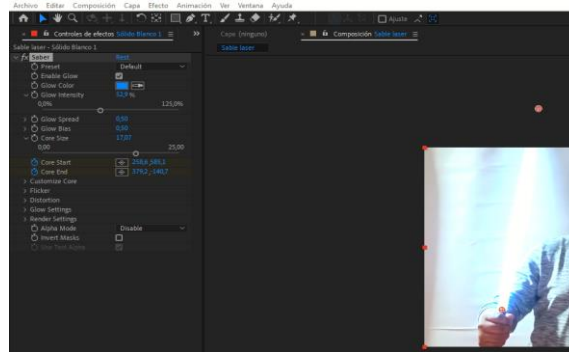
Ilustración 7 Aplicacion de Capa solida



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 más nos ayuda es el hecho de poder moverlo fácilmente.

Ilustración 8 Efectos Sobre la capa



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 colocación de los puntos del sable laser en cada frame que nosotros vayamos a necesitar

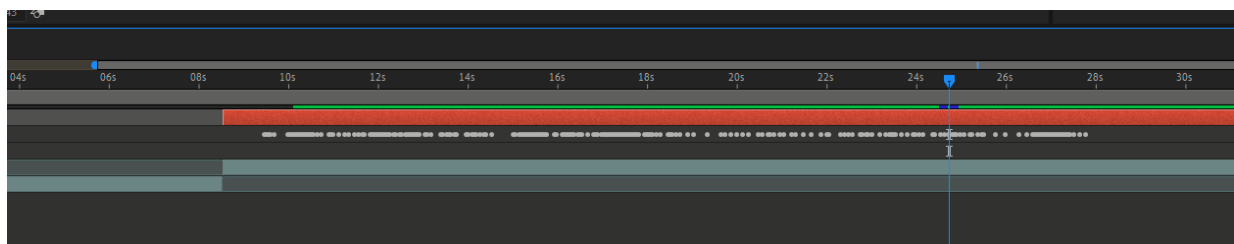
Ilustración 9 Colocación de puntos



Elaboración: Fuente Propia

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:

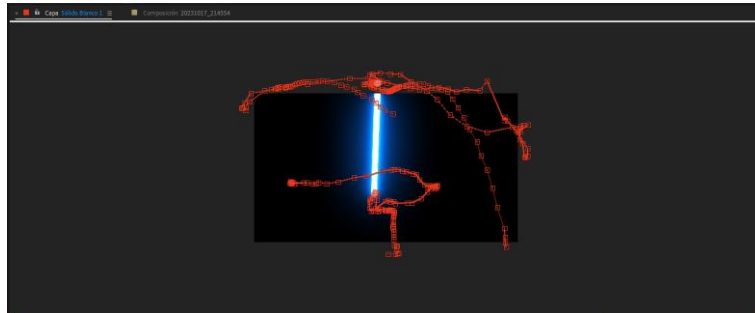
Ilustración 10 trackeo frame por frame



Elaboración: Fuente Propia

Pero ahora como podemos ver que el Sable va en la dirección que queremos pues simplemente nos posicionamos dentro de la capa solida que creamos y se nos mostrara como es el movimiento y aquí vemos que difiere del anterior modelo por el hecho de que el video fue grabado ya no a 30 fps sino a unos 60 fps para una mayor fluidez en cuestión de calidad.

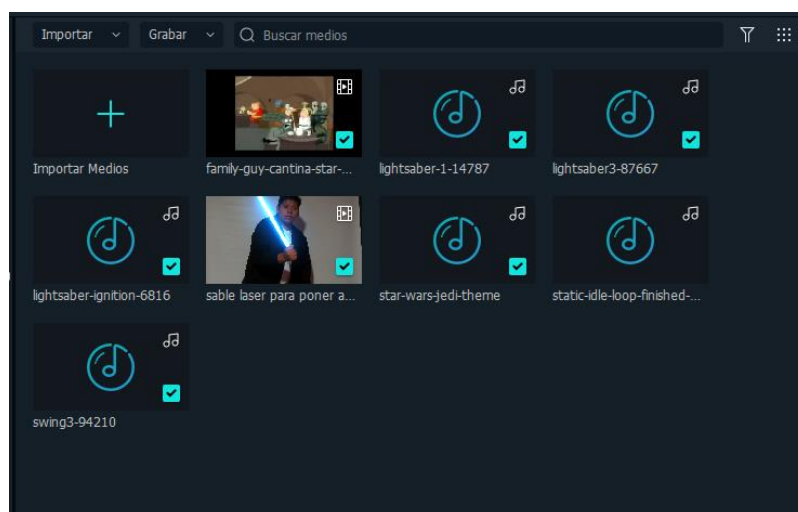
Ilustración 11 Movimiento de Sable



Elaboración: Fuente Propia

Ahora para añadirle más estética y hacer que este video con efectos especiales de Sable de Luz parezca más a lo que vemos en las películas utilizare filmora simplemente por el hecho de que en el adobe manejar los sonidos se me hacia un poco más complicado realizarlo de esta manera resulta de una manera sencilla desde mi punto de vista, la vista desde el filmora quedaría de la siguiente manera.

Ilustración 12 Sonido



Elaboración: Fuente Propia

Importamos los archivos dentro de fimora el video y los sonidos y los vamos colocando sobre la línea de tiempo para poder editarlo.

Ilustración 13 Manejo de Sonido



Elaboración: Fuente Propia

En primer plano se encuentra nuestro video, seguido los sonidos del sable laser en cada movimiento realizado para darle un poco más de realismo y ya por ultimo vemos una música de ambientación para darle un toque dramático a la escena.

Se llevaron a cabo las animaciones, el seguimiento frame por frame y finalmente la implementación del sonido para lograr un efecto de la espada de luz o lightsaber en movimiento, incluyendo el encendido, apagado y las transiciones, cada una con su respectivo sonido e incluso una música de fondo

Resultado final

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

Ilustración 14 Resultado Final Mejorado



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 Efectos con la ayuda de filmora para que sea posible su realización.

Video Realizado en Adobe Premiere Pro, Photoshop Beta, Firefly IA & Fimora

El objetivo dentro de este video es el simular un trend en el cual las imágenes van cambiando al son de la música de fondo, imagen de referencia:

Ilustración 15 Ejemplo deTrend



Elaboración: Fuente Propia

Primeramente, debemos tener un video de nosotros en el cual estemos en una posición que sea fácil para poder hacer el recorte de la misma, importante verificar la iluminación del escenario pues más adelante se verá que se tuvo problemas con la iluminación y además igual mente se verá más adelante que el fondo del video no esté en movimiento para hacer que este efecto se vea de buena manera:

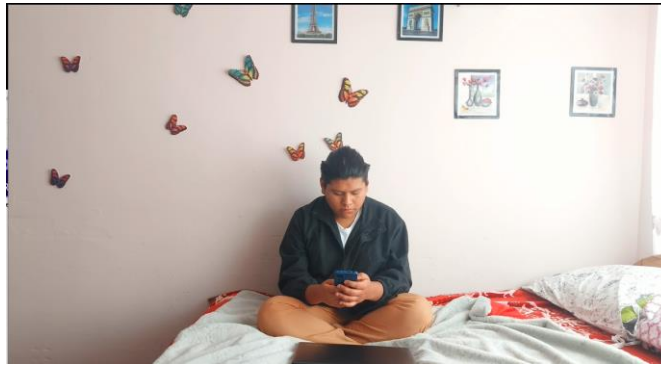
Nuestras imágenes de referencia:

Ilustración 16 Video de referencia 1



Elaboración: Fuente Propia

Ilustración 17 Video de Referencia 2

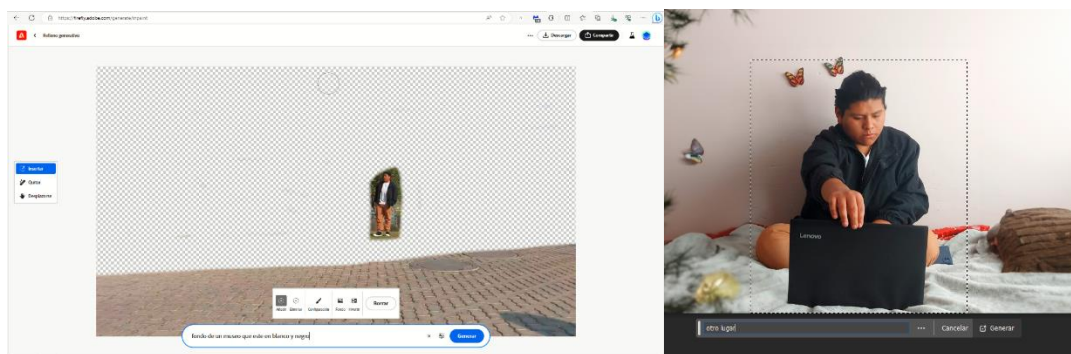


Elaboración: Fuente Propia

Esta misma imagen la pasamos a Photoshop beta la cual es la que tiene como herramienta la generación de fondo y de imágenes por medio de Inteligencia artificial y como hacemos esto, pues:

Con la herramienta de pincel poligonal o de recorte cuadrado seleccionamos nuestro cuerpo o lo que queramos que sea el foco del efecto que deseamos buscar:

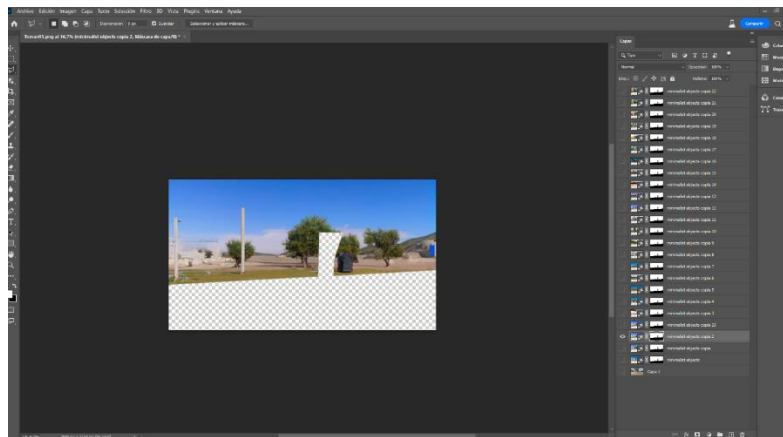
Ilustración 18 Selección del Cuerpo



Elaboración: Fuente Propia

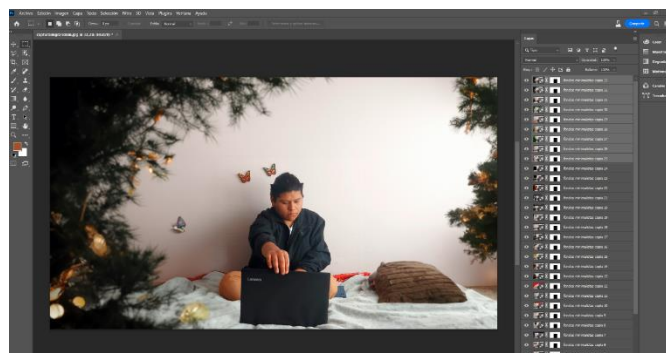
Una vez seleccionadas nuestras imágenes le ponemos el prompt de con el cual queremos generar otros fondos para poder realizar el cambio de escena y que el efecto luzca de buena manera.

Ilustración 19 Promp Ejemplo 1



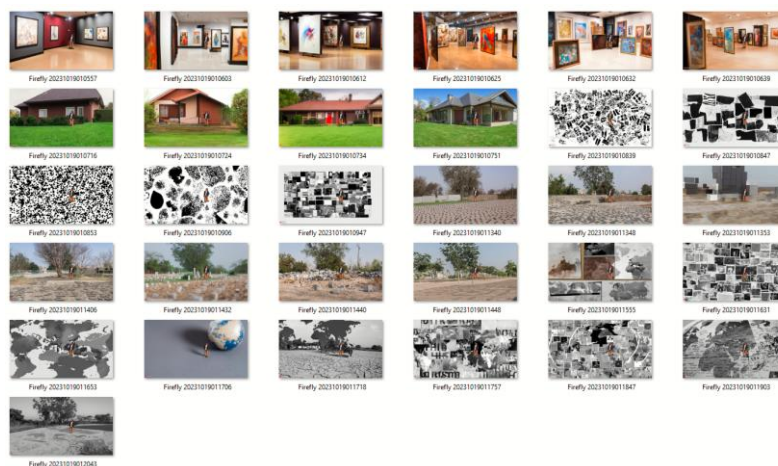
Elaboración: Fuente Propia

Ilustración 20 Prompt Ejemplo 2



Elaboración: Fuente Propia

Ilustración 21 Imágenes para cambio de escena



Elaboración: Fuente Propia

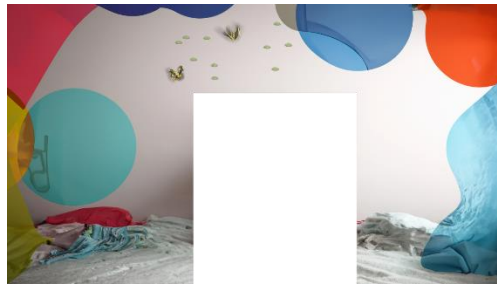
Y haciendo eso una y otra vez mínimo se pueden generar 15 fondos diferentes, pero en mi caso hice unos 25 para cada video y no se llegue a ver repetitivo mas una vez.

Ilustración 22 Fondo ejemplo 1



Elaboración: Fuente Propia

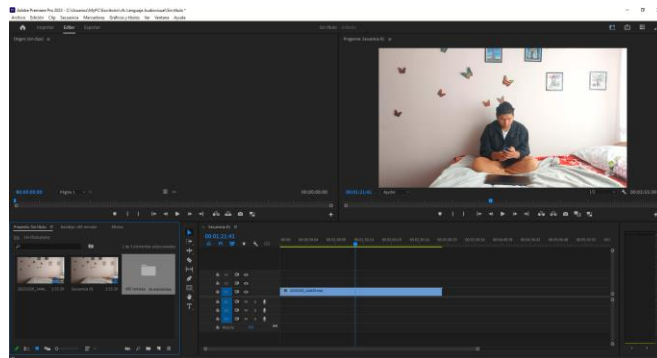
Ilustración 23 Fondo ejemplo 2



Elaboración: Fuente Propia

Algo importante a destacar es que al momento de exportar en photoshop debemos hacerlo con un fondo transparente para que el video quede de buena manera y no se sobre pongan las imágenes, con todo esto preparado podemos pasar al Premiere Pro para comenzar la edicion del video.

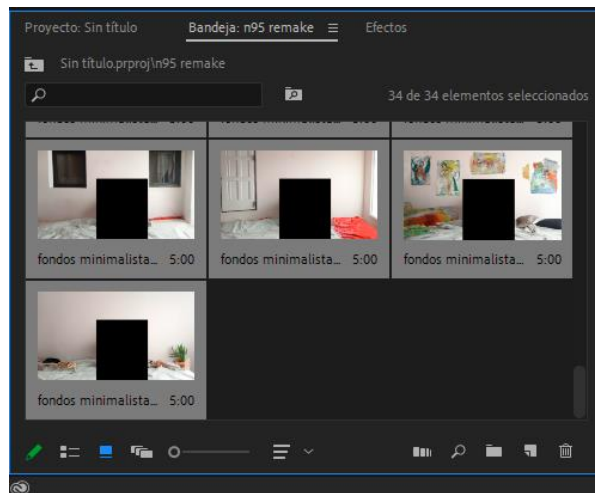
Ilustración 24 Exportando el video



Elaboración: Fuente Propia

Con nuestro video ya importado en premiere pasamos a importar las imágenes que generamos con ayuda de la IA.

Ilustración 25 Importando a Adobe Premiere

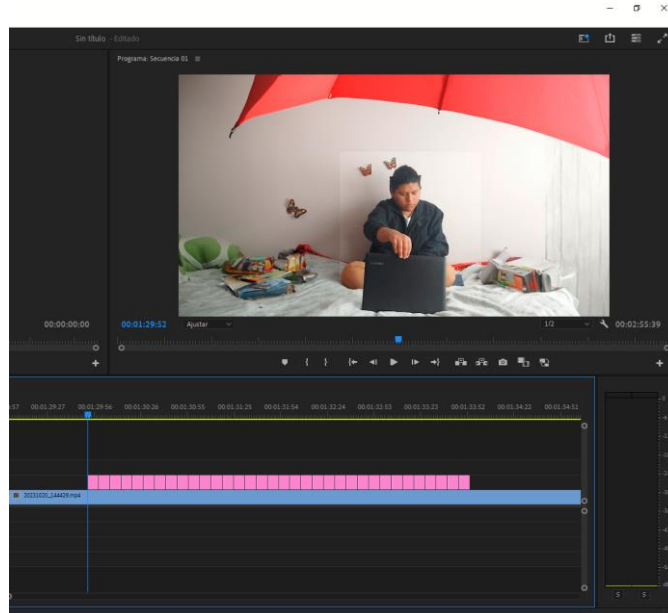


Elaboración: Fuente Propia

Seleccionamos todas nuestras imágenes y para no poner uno por uno lo que es el beat de la canción hacemos lo siguiente

Le añadimos primera mente una duración a las imágenes para que cambien cada vez entre si y no sea muy larga la transición de imagen a imagen.

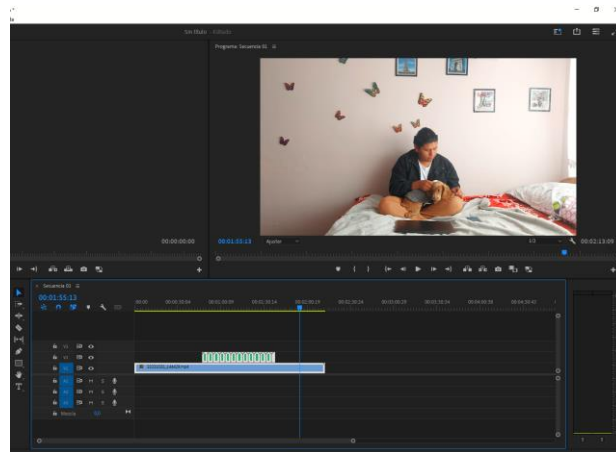
Ilustración 26 Duración a las imágenes



Elaboración: Fuente Propia

Todas las imágenes las pasamos encima de nuestro video y ya podemos ver como va cambiando y se notan las imágenes que pusimos ahora es momento de unirlos o anidarlos para que sean solo una toma y no estar copiando imagen por imagen.

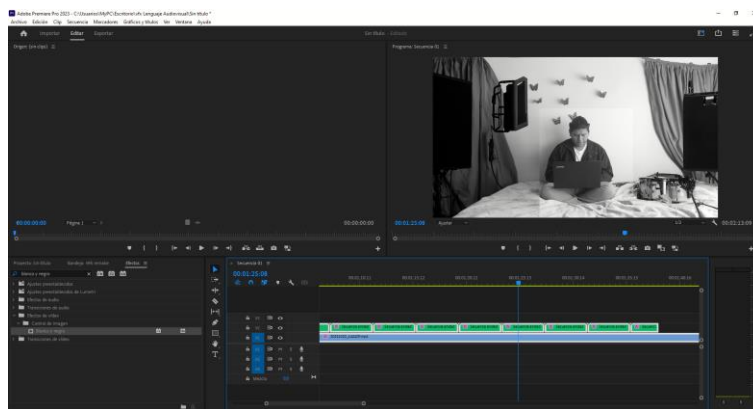
Ilustración 27 Unión de las imágenes



Elaboración: Fuente Propia

Una vez anidadas nuestras imágenes las vamos copiando y pegando cuanto queramos para que terminen en el punto que nosotros vayamos a querer esto para darle una duración específica y controlada.

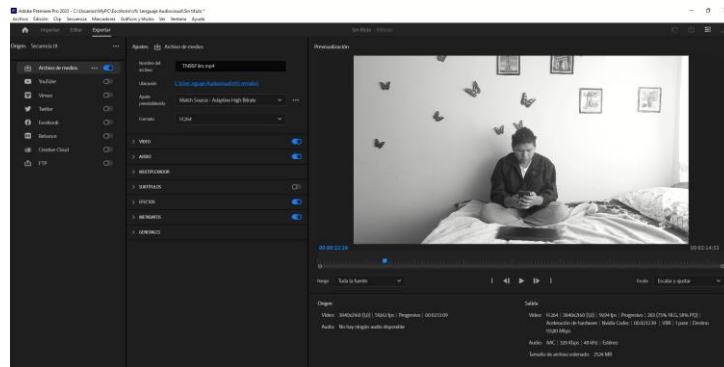
Ilustración 28 Controlando tiempos



Elaboración: Fuente Propia

Para hacer que el video sea lo mas parecido al trend utilizamos un efecto que esta dentro de premiere pro que es el de blanco y negro en ambas capas la de las imágenes anidadas como en el video y asi terminariamos con el mismo ahora pasamos a filmora para añadirle el sonido o la cancion

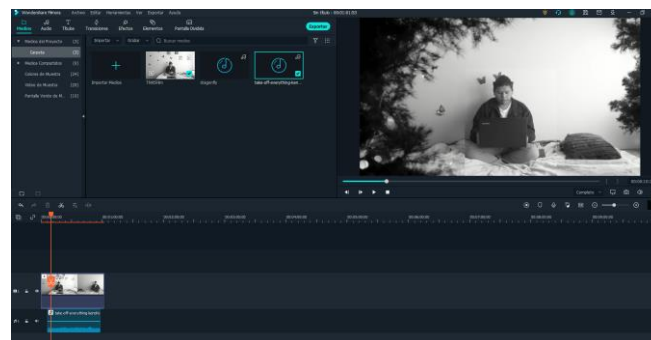
Ilustración 29 Efecto Blanco y Negro



Elaboración: Fuente Propia

Video exportado.

Ilustración 30 Conclusión de Video



Elaboración: Fuente Propia

Y aquí solo coordinamos el inicio de la canción para que en el momento en el cual cambien las imágenes inicie el mismo y con ello concluiría la realización de este video aunque los resultados finales no salieron como se esperaba por algunos fallos a la hora de la toma de los videos se tiene un final que es aceptable para cada uno.

Manejo de Sonido en Reaper

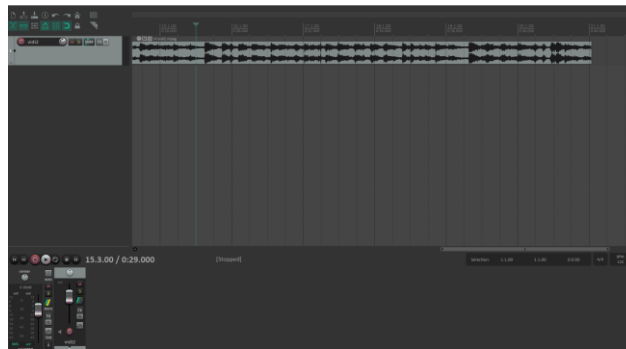
Modificación de los audios de los videos para ser envolventes (8D)

Con el objetivo de poder tener un audio de manera envolvente para conseguir una mejor experiencia audiovisual con los videos realizados, se modificaron las pistas del material audiovisual para que utilicen 8 canales y no solo 2 como es de costumbre.

Para la manipulación del audio de los videos se realizó la extracción de los archivos de sonido de cada video, posteriormente se exportó las pistas a la herramienta Reaper.

Ya dentro del software se instaló el plugin de una herramienta muy útil: “dear VR MICRO”.

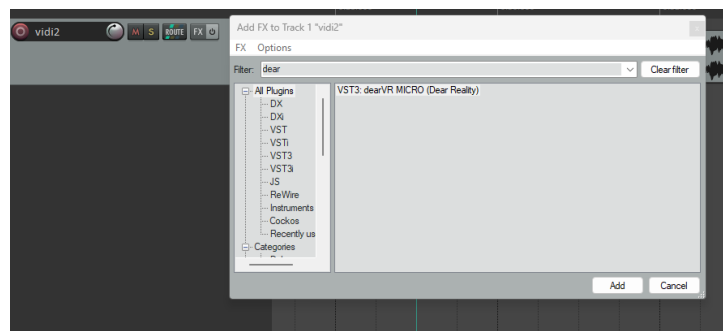
Ilustración 31 Plugin dear VR MICRO



Elaboración: Fuente Propia

Posteriormente se seleccionó la opción de activar un efecto FX a la pista que tenemos en lista, en la barra de búsqueda seleccionamos dear VR MICRO.

Ilustración 32 Efecto FX

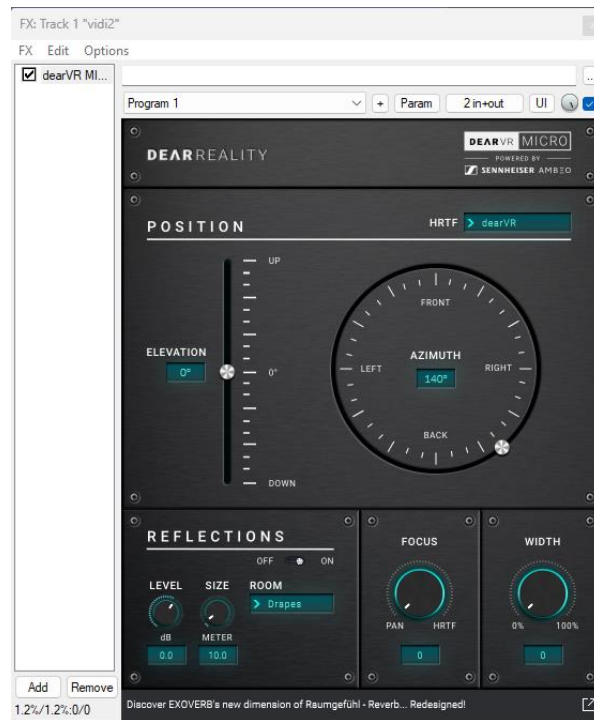


Elaboración: Fuente Propia

Nos aparecerá una interfaz donde podremos modificar varios parámetros en el audio que tenemos en lista, como la posición del sonido en grados alrededor de un centro que sería nuestra cabeza, así mismo la elevación simulando una posición del sonido en eje Y.

Entre otras herramientas tenemos el espacio que va a albergar el efecto dentro de las direcciones ya mencionadas, además de dimensionar un sitio o cuarto para simular el sonido, controlando rebotes, distancias, reverberaciones, etc.

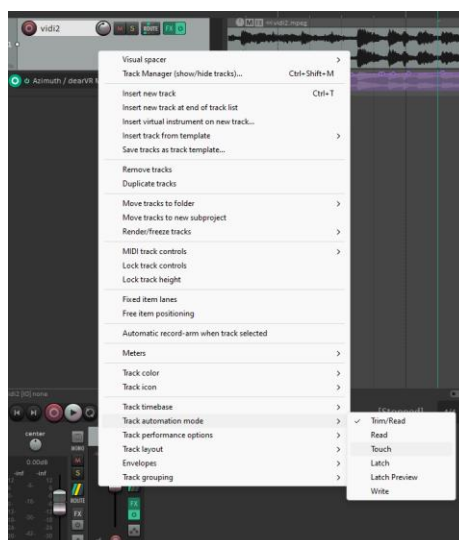
Ilustración 33 Interfaz



Elaboración: Fuente Propia

Después procedemos a configurar la pista en lista, para que guarde los cambios que vayamos realizando en el audio con la herramienta, cambiando de su estado inicial a Touch, dando a entender que estamos manipulando la pista.

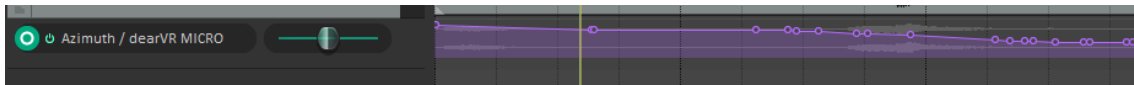
Ilustración 34 Configuración de la pista



Elaboración: Fuente Propia

Empezamos a modificar la pista y veremos cómo va apareciendo una nueva sección debajo de la pista de audio en lista, que gráficamente nos muestra las modificaciones que estamos realizando en cuanto a posición del sonido, primeramente, con las direcciones en X:

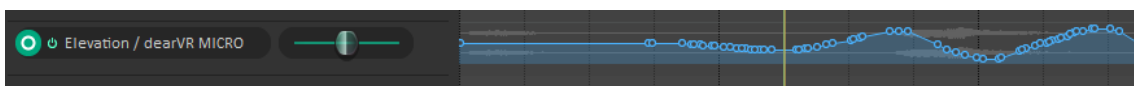
Ilustración 35 Modificación de la pista



Elaboración: Fuente Propia

Ahora en las modificaciones de elevación:

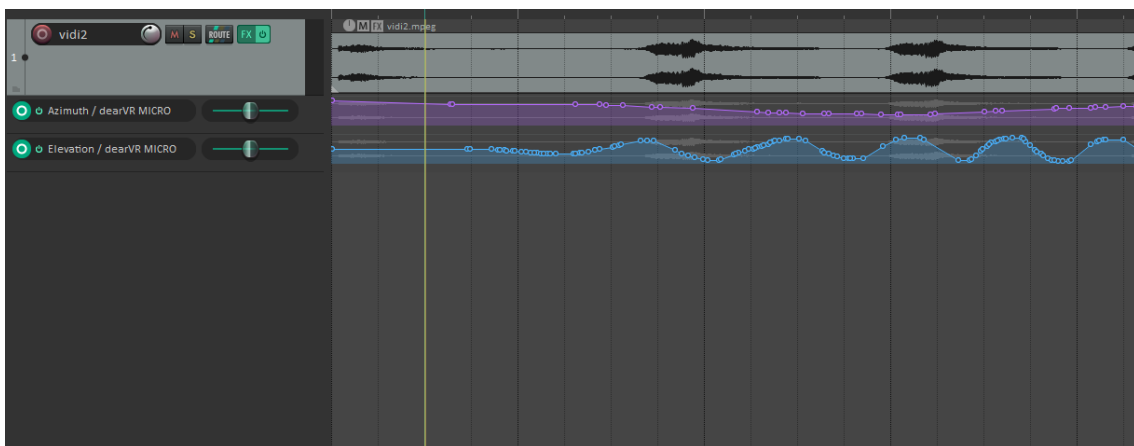
Ilustración 36 Modificación de elevación



Elaboración: Fuente Propia

Así pues, podremos escuchar finalmente el resultado hasta que sea el más correcto, para luego exportarlo y renderizarlo en el formato de nuestra preferencia, nuestro entorno de trabajo quedaría así:

Ilustración 37 Resultado Final



Elaboración: Fuente Propia

Se realizó el mismo proceso con los videos a presentar, para poder luego insertar el audio modificado en el entorno de After Effects, cumpliendo el objetivo de tener un audio envolvente que mejore la experiencia de visualización de los videos presentes.

Conclusiones:

Después de un arduo proceso de trabajo y dedicación, las mejoras en nuestro proyecto anterior utilizando software como Adobe After Effects, Photoshop beta, Filmora y Reaper para sonido han dado sus frutos. La inversión de recursos y tiempo ha valido la pena, ya que la calidad visual y auditiva del proyecto se ha elevado significativamente. La capacitación y recursos proporcionados al equipo han permitido una transición exitosa a las nuevas herramientas, y la curva de aprendizaje de software como Photoshop beta y Reaper para sonido se ha superado con éxito. Las adiciones de nuevas transiciones y efectos visuales se han integrado de manera coherente, realzando la narrativa sin comprometer su fluidez. La optimización del flujo de trabajo ha impulsado la eficiencia de producción, y el compromiso continuo del equipo ha sido clave para el éxito de este proyecto mejorado. Las métricas de éxito han demostrado un impacto positivo en la calidad y eficacia del proyecto, consolidando nuestra posición como creadores de contenido de alta calidad.

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>.