

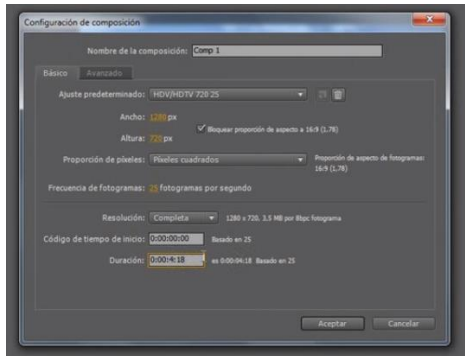
Laboratorio 7

Animación con Adobe After Effects CS4

Parte A. Animar fotografía (dinamismo)

Crear composición

1. Crear una nueva composición (tiempo 10 segundos)



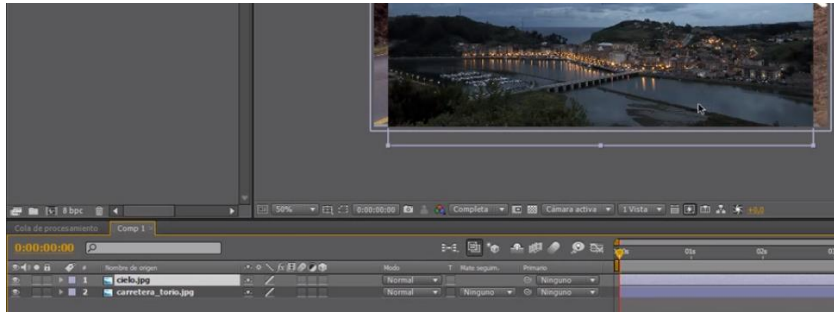
2. Agregar las imágenes cielo.jpg y carretera_torio.jpg a la composición
3. Arrastrar primero la imagen de carretera a la línea de tiempo



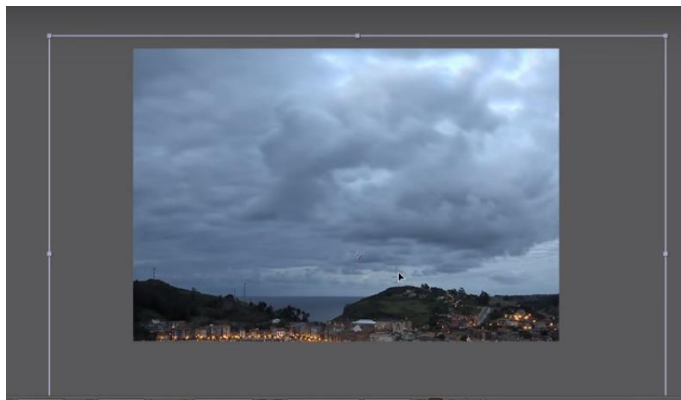
4. Ajustar la imagen carretera.jpg al ancho/alto de la composición (que no se vean los bordes de color negro)



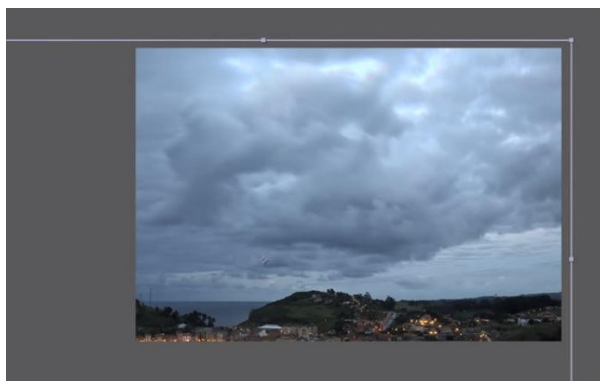
5. Arrastrar la imagen cielo a la línea del tiempo. La imagen cielo.jpg debe quedar superior a la imagen de la carretera (capas)



6. Elegir la imagen Cielo (menú capa, opción pre-componer, colocar el nombre cielo)
7. Ajustar el tamaño de la capa cielo que supere el doble el tamaño de la composición

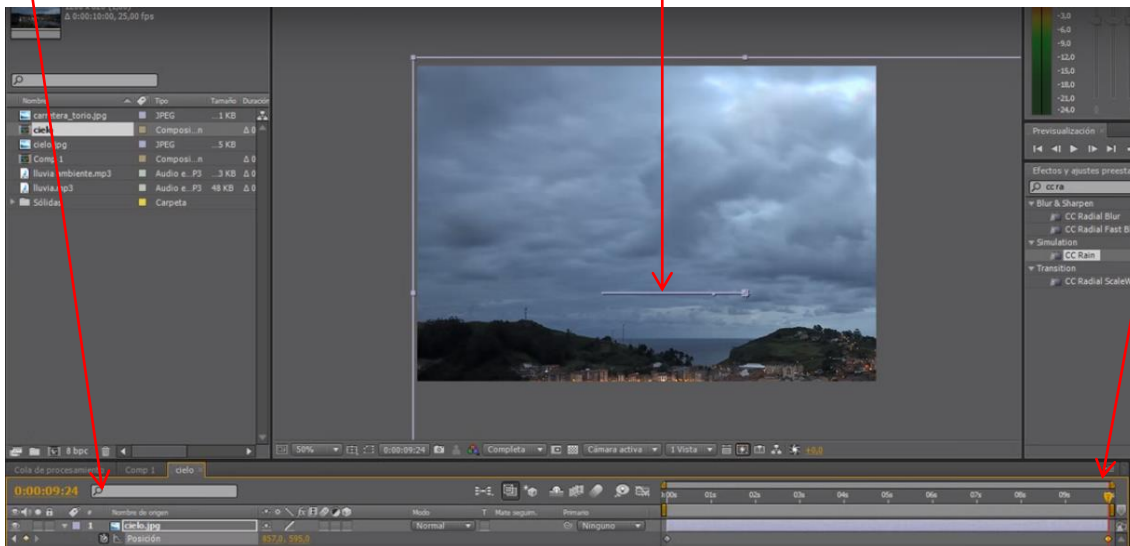


8. Mover la imagen cielo hacia la izquierda, hasta el borde coincida más o menos con el borde de carretera.

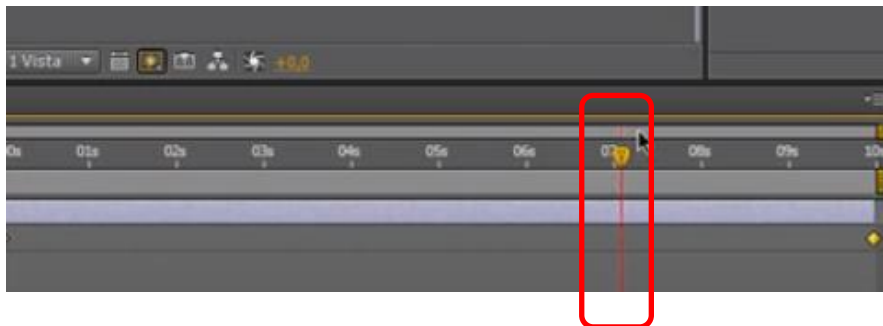


9. Mantener la capa cielo seleccionada. Presionar la tecla P (Posición)

10. Insertar fotograma clave (presionar icono de reloj), agregar un KeyFrame al final del video, desplazar la imagen de izquierda a derecha (para dar sensación de movimiento de las nubes)



11. Probar el desplazamiento moviendo la barra (amarilla) en la línea del tiempo. Observar el desplazamiento de la imagen cielo de izquierda a derecha.



12. Regresar a la composición principal
13. Reproducir la composición, observar que la imagen cielo se mueven las nubes de izquierda a derecha dentro del recuadro en sí de la composición

Reemplazar un cielo (fijo, despejado) por otro cielo (animado, nublado)

14. Elegir capa cielo, presionar tecla T, bajar la opacidad al 0%. Observar que ahora se ve la imagen de la carretera
15. Utilizar la herramienta pluma o plumilla

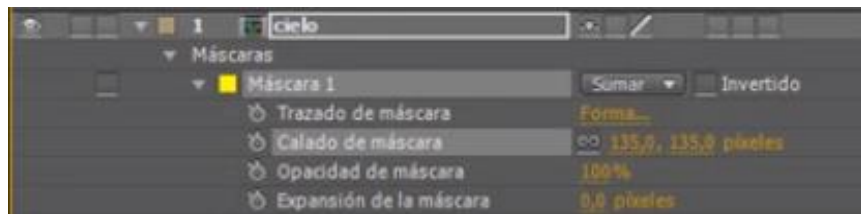


16. Recortar el borde del cielo fijo, poco a poco.



17. Cambiar la opacidad de la capa cielo al valor anterior (100%). Observar el resultado, sin embargo se observan los bordes entre ambas imágenes fácilmente.

18. Elegir la sección mascarar en la capa cielo, ver la opción Calado de máscaras y aumentar su valor hasta ver desaparecer el borde (aprox 135 píxeles).



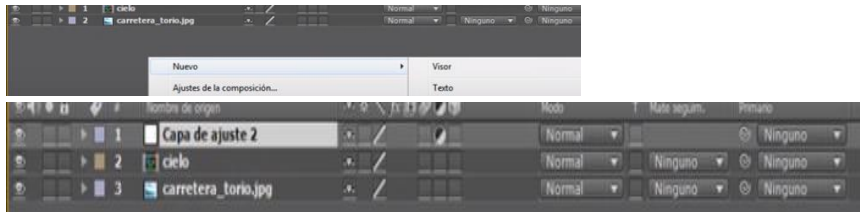
19. Observar resultados



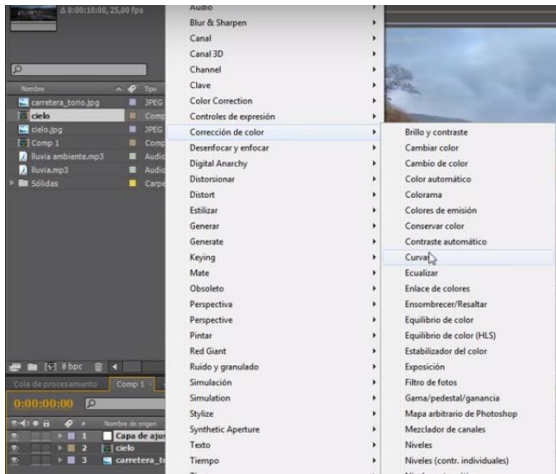
20. Probar la composición, observar cómo se mueven las nubes de izquierda a derecha.



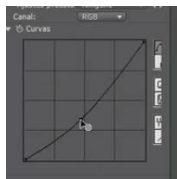
21. Click derecho cerca de donde están las 2 capas (carretera y cielo) y elegir nuevo, capa de Ajustes



22. Click derecho sobre la capa de ajustes, elegir corrección de color, curvas



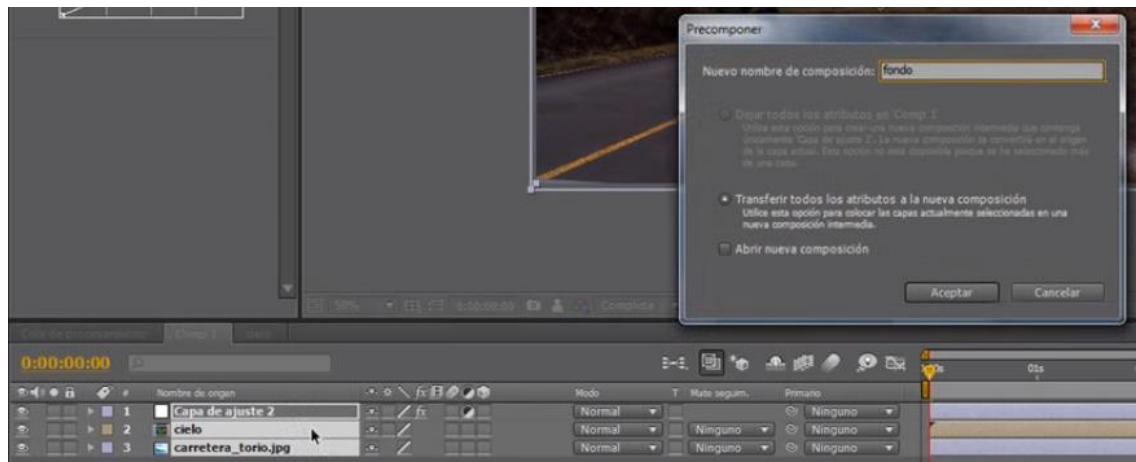
23. Oscurecer la imagen tanto se quiera quede (al gusto), mover la línea curva en el recuadro que acaba de aparecer hasta llegar al punto deseado



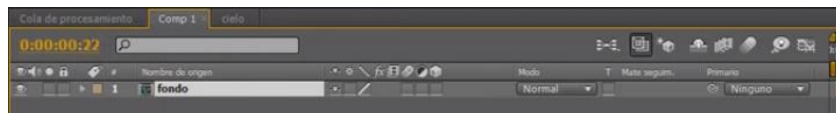
24. Observar resultados



25. Seleccionar las 3 capas juntas (con tecla shift o mayúscula), luego precomponer (menú capa, opción pre-componer, colocar el nombre fondo)



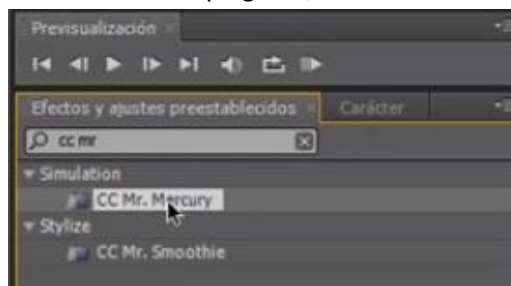
26. Observar que ahora hay una sola capa llamada fondo



27. Duplicar la capa fondo (control+D). Aparecen 2 capas fondo (fondo y fondo1). Cambiar el nombre a la primera a: gotas

Parte B. Crear efecto de gotas de lluvia sobre la pantalla o lente fotográfica (lluvia artificial)

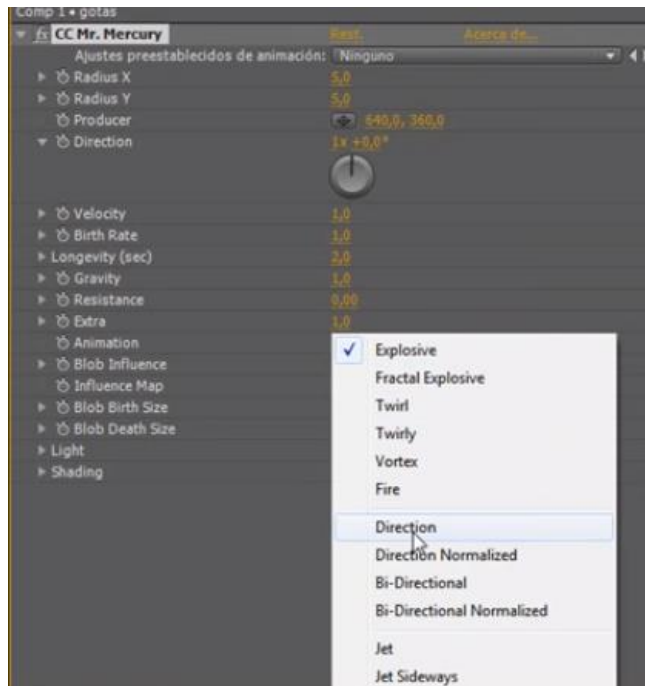
28. Seleccionar la capa gotas, buscar el efecto CC Mercury en el panel de efectos.



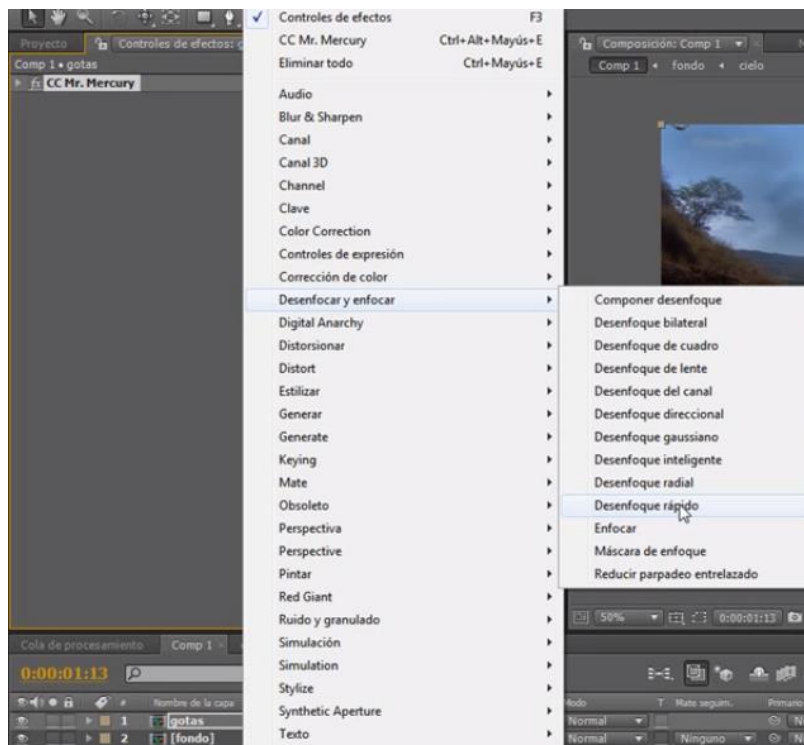
29. Arrastrar y soltar el efecto CC Mercury sobre la capa gotas
30. Si se reproduce la composición, se observan gotas pero aún no de forma lluviosa



31. Ir al panel de parámetros del efecto CC Mercury, ir al parámetro animación y elegir dirección (click sobre el)



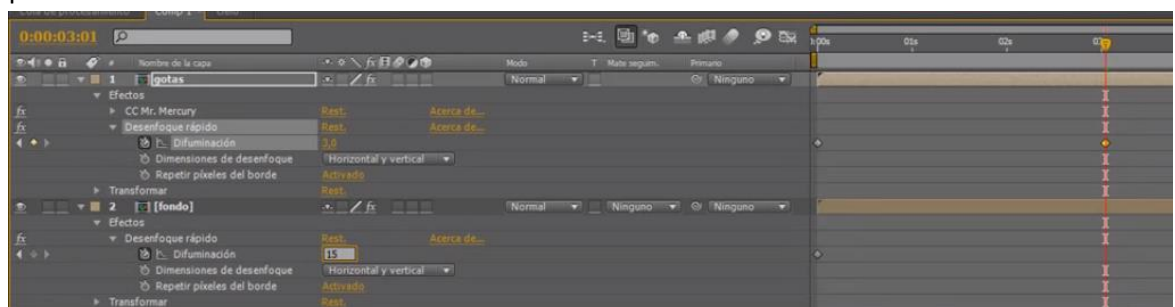
32. Cambiar el valor de la propiedad Radio X a 160 aproximadamente y Radio Y a 150 aproximadamente (al gusto)
33. Cambiar el valor de la propiedad velocidad a 0, el valor de la propiedad gravedad a 0.2, birth rate a 0.5, blob death size a 0.62
34. Cambiar valores en propiedad Light, dentro de este está el parámetro Light Direction, cambiar a 0x +66°
35. Cambiar valores en la propiedad shadding, dentro de este está el parámetro diffuse, cambiar a 0.0
36. Cambiar el parámetro influence map a constant blob (objetivo: mantener las gotas constantes)
37. Cambiar longevity a 5
38. Observar resultados reproduciendo la composición
39. Aplicar a la capa gotas el efecto, desenfocar rápido



40. Marcar la opción repetir píxeles del borde y dar el campo difuminación un valor de 15



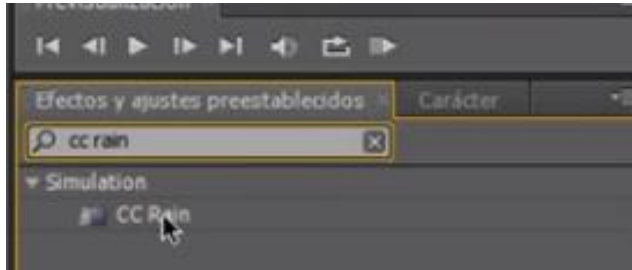
41. Reproducir composición, ver resultados
42. Copiar el efecto desenfoque utilizado en la capa cielo y pegarlo en la capa carretera. En carretera cambiar el valor de difuminación a 0
43. Llevar la animación a un punto en la línea del tiempo más adelante, ejemplo segundo 3 o 4 de si animación. Agregar key frames en difuminacion en las 2 capas
44. Capa gotas, cambiar el campo difuminacion a 3 en la línea del tiempo mencionada en el punto anterior
45. Capa fondo, cambiar el campo difuminacion a 15 en la línea del tiempo mencionada previamente.



Esto crea que se enfoque y desenfoque el fondo con respecto a las gotas para dar apariencia realista

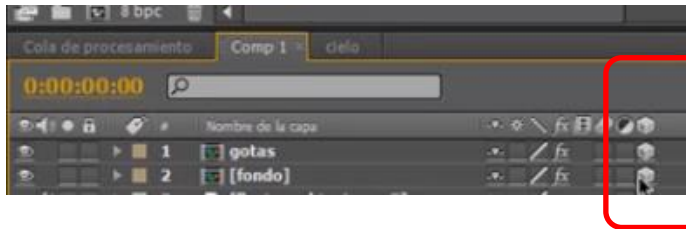
Parte C. Crear efecto de lluvia sobre la carretera

46. Elegir la capa fondo, buscar el efecto CC Rain en el panel de efectos y arrastrarlo sobre la capa fondo

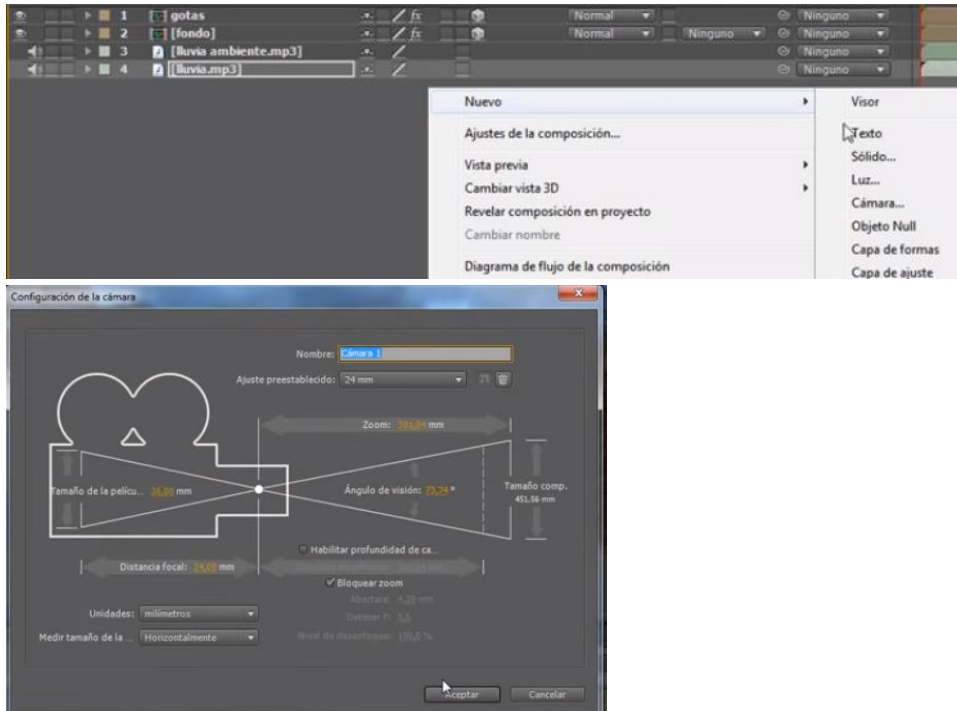


47. Agregar un sonido de lluvia (buscar en internet: ambiente lluvia.mp3)

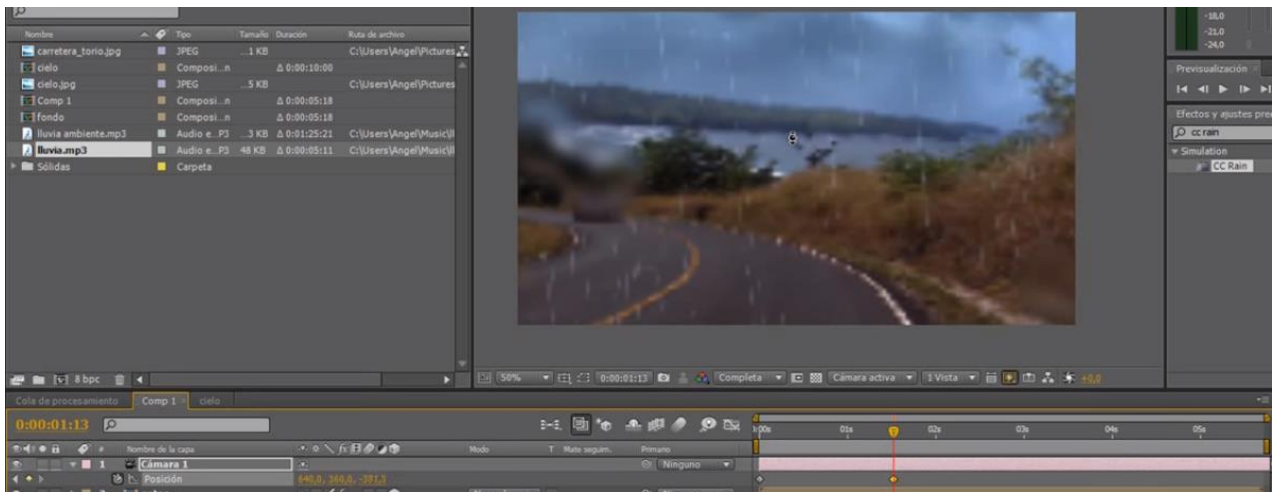
48. Para dar más realismo, agregar efecto cámara. Marcar las capas gotas y lluvia en 3D



49. Crear un nuevo objeto cámara



50. Agregar key frames en segundos superiores, casi al final del video, con la tecla P ajustar la posición. En los key frames superiores ajustar la posición con un zoom, para así dar la sensación de aproximación al paisaje de fondo (como al venir en un auto).



51. Ver resultados.
52. Exportar la composición y listo.