

# Descubrir After Effects 7

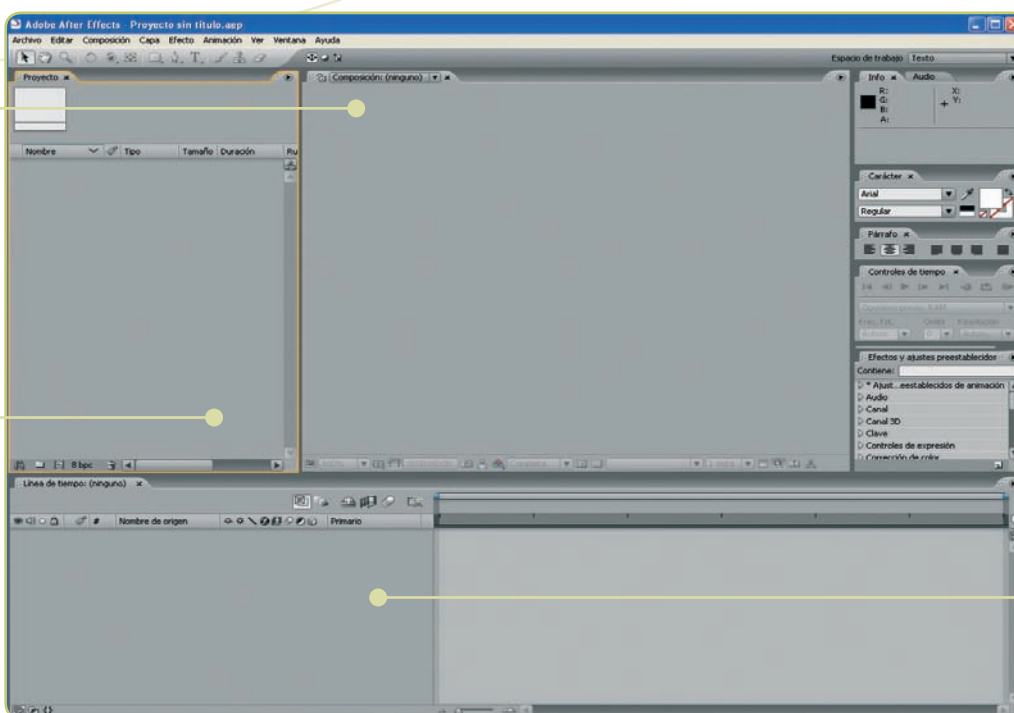
Vamos a poner las bases para que tú puedas empezar a explorar los cuatro elementos básicos de los 'Motion Graphics: imágenes, texto, música y animación

### Panel de Composición

Muestra la producción acabada. Muestra la animación realizada en cada capa por separado, puedes trabajar parte del movimiento de los elementos directamente desde este espacio.

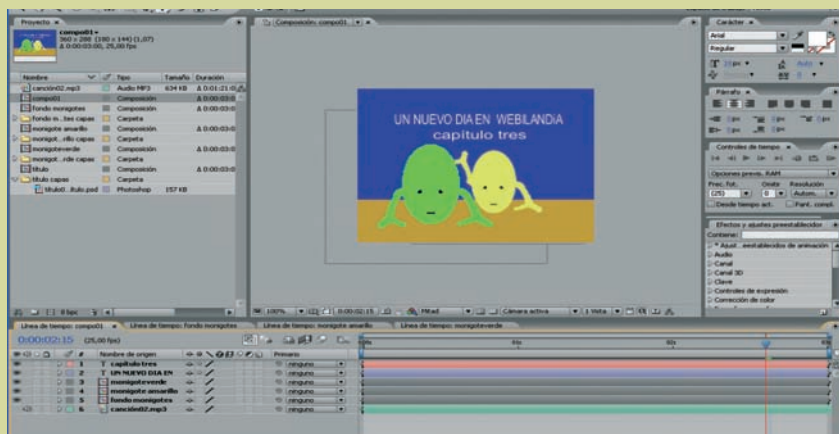
### Panel de Proyecto

Espacio donde aparecen las composiciones y todos los elementos usados en la producción. Vista en miniatura del archivo.



### Panel Línea de Tiempo

Espacio en el que se anima las propiedades de capa y se fijan los puntos en el que esa capa entra y sale de la composición. Presionando sobre las etiquetas de cada capa aparece una amplia selección de opciones que te permitirán ver y manipular los fotogramas clave.

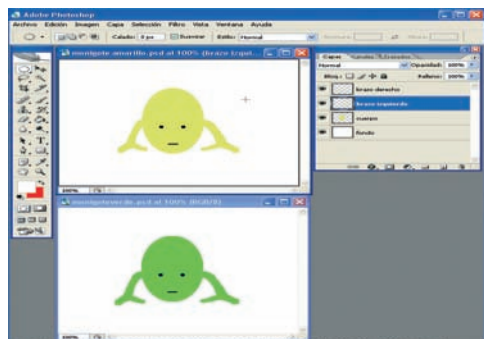


After Effects es difícil. Puedes coger clips de vídeo e imágenes fijas combinarlos y componerlos en capas en una línea de tiempo y animarlos, editarlos, distorsionarlos y pintar sobre ellos. Puedes controlar completamente todo lo que aparece en pantalla y si entiendes cómo funciona el programa puedes producir trabajos totalmente abstractos a partir de fondos y texturas, crear dibujos animados, o componer efectos especiales realistas para cine y TV. Es un programa amplio, repleto de funciones de alta tecnología, que se usa tanto para diseñar animaciones para webs como para trabajar efectos para películas. Nosotros empezaremos con una animación muy simple, daremos vida a un par de sencillos monigotes, introduciremos texto al que también daremos vida, y finalmente haremos que una ligera musiquilla acompañe el movimiento, cuando te hayas familiarizado con esta introducción ya tendrás una buena base para explorar el programa con buenos resultados.



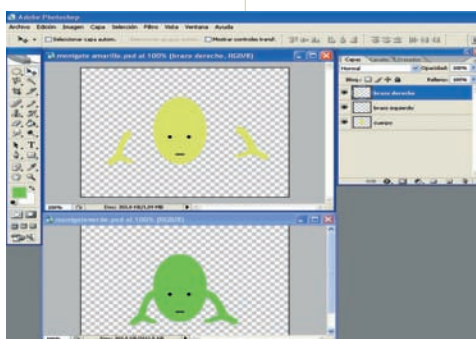
## 1 CREA UN PAR DE MONIGOTES

Haz un par de monigotes sencillos con algún programa gráfico. Nosotros lo hemos hecho con Photoshop. Genera un fichero para cada dibujo y crea una capa diferente para cada parte que desees mover, no te olvides dar a cada capa el nombre de la parte del cuerpo.



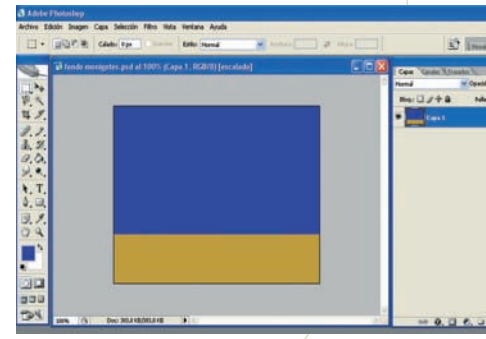
## 2. TRANSPARENCIAS

Elimina la capa de fondo para que sea transparente, si no te llevarías a After Effects un fondo opaco que te molestaría. Dale de tamaño una anchura 360 píxeles y 288 de altura, así te coincidirá con las medidas del clip y no te traerá complicaciones añadidas. Guarda en formato PSD ya que conserva las capas.



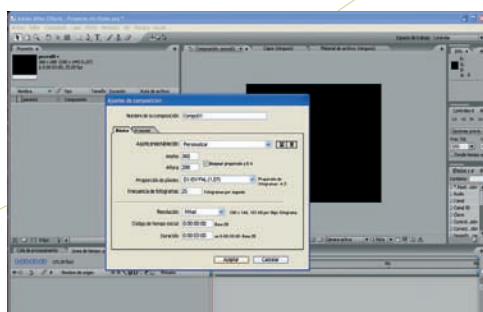
## 3 CREA UN FONDO

Genera otro archivo con un fondo muy simple de colores planos. Ten en cuenta que los colores no hagan que se puedan confundir personajes y fondo, No gastes ni dos minutos, cuando domines After Effects ya podrás sacar partido a tus creaciones, ahora lo importante no es la ilustración. Dale el mismo tamaño que los monigotes.



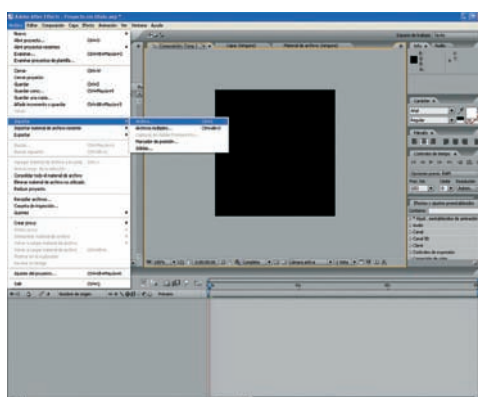
## 4 CREA UNA COMPOSICIÓN

Abre el programa After Effects, ve a Composición>Nueva composición, se abrirá el cuadro de ajustes, en Ajustes preestablecidos marca la opción Pal D1/DV, marca la casilla de bloquear proporción y modifica el ancho a la mitad, esto te permitirá más agilidad mientras trabajas. En la casilla de Duración indícale 3 segundos: 0:00:03:00.



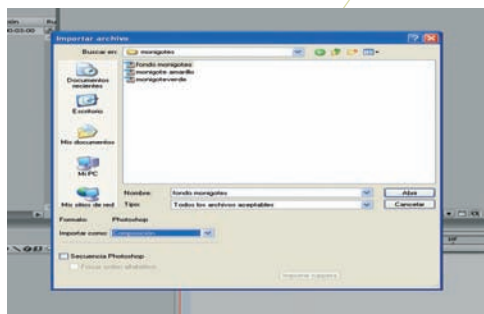
## 5 IMPORTA ARCHIVO

Abre Archivo>Importar>archivo... y en el menú que te aparece de Importar archivo selecciona el archivo que has creado y deseas importar.



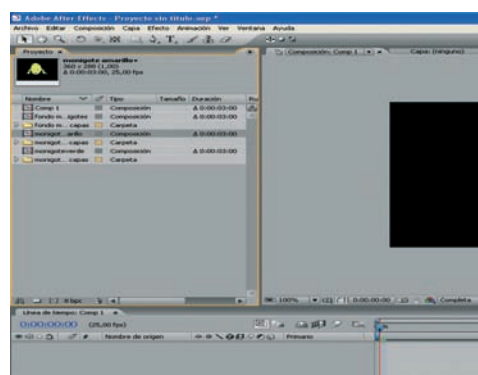
## 6. IMPORTA SIN PROBLEMAS

Selecciona Importar como: -composición-. Asegúrate que la casilla de Secuencia Photoshop esté desactivada. Haz clic en Abrir y ya tendrás el primer monigote en la pequeña pantalla de Proyecto. Importa el resto de archivos, y ya lo tendremos todo a punto para trabajar con After Effects.



## 7 PANEL PROYECTO

Ahora puedes visualizar el contenido del último archivo que has importado en el panel Proyecto. Si te mueves con el cursor por la lista de archivos del mismo panel aparecerá en la pantalla las otras imágenes.



### TAMAÑO DEL ARCHIVO

Si quieres ver exactamente qué es lo que estás haciendo After Effects tiene que renderizar todo lo que has preparado. Así que cuanto más pequeño sea tu archivo más ágil podrás trabajar. Debes encontrar la proporción ideal entre un tamaño apropiado para ver bien lo que haces y la potencia de tu ordenador para renderizar.

### ESPACIO UTILIZADO

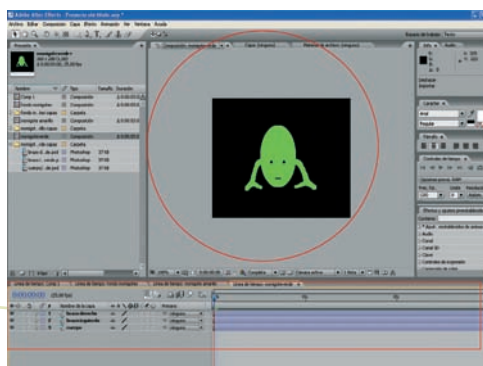
Cuando importas archivos a After Effects, estos no ocupan espacio, dado que el programa no copia los archivos, lo que hace es crear un vínculo de referencia en el panel Proyecto.

### CAPAS

Si hay algún archivo que no ves en el monitor, antes de desesperarte, mira si necesitas modificar el orden de las capas. Para mover las capas selecciona su nombre y desplázala a la nueva posición.

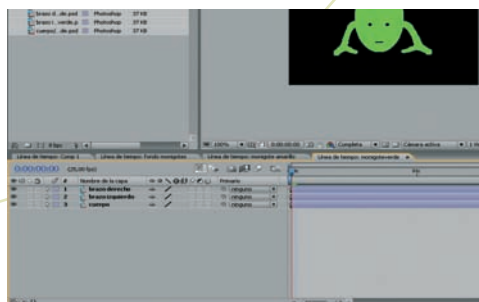
## 8. PANEL COMPOSICIÓN

Si haces doble clic en el archivo que te interesa de la lista o sobre la imagen visualizada en Proyecto verás esa imagen en el panel de Composición y a su vez también aparecerán los archivos y sus capas en la Línea de tiempo.



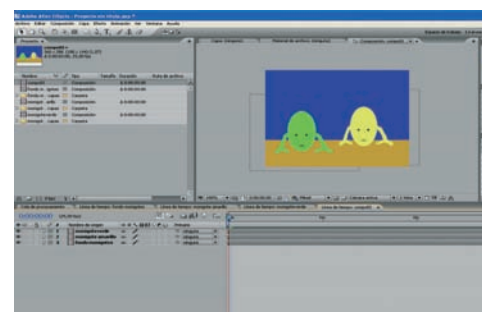
## 9. PANEL LÍNEA DE TIEMPO

Dedica un momento a hacer unas pruebas, entender el entorno es garantía de necesitar menos tiempo más tarde. Ve a la Línea de Tiempo, aparece un pestaña para cada fichero en el que has hecho doble clic; si paseas por cada pestaña verás que hay una lista, Nombre de capa, que son las mismas capas que tu has creado en el programa gráfico.



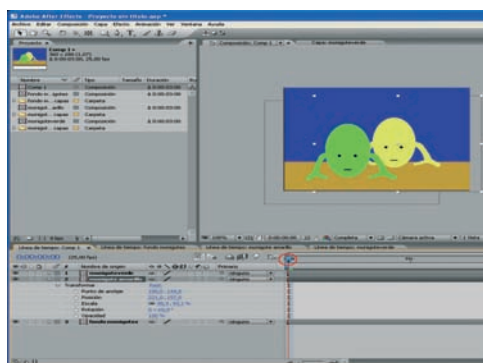
## 10. PREPARA LA COMPOSICIÓN

Arrastra todos los archivos importados que tienes en el panel de Proyecto, que sean Tipo: Composición, a la Línea de tiempo de la Composición, verás la imagen de todos juntos en Composición y a la vez la pestaña de la Línea de tiempo de Composición te mostrará la lista de los archivos. Aquí vendrás para modificar los monigotes y a las otras pestañas para partes de los monigotes.



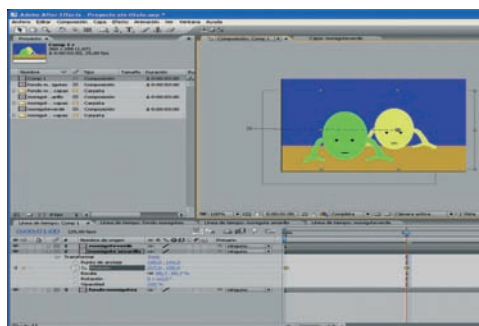
## 11. CREANDO EL MOVIMIENTO

Desde la Línea de Tiempo de la pestaña de la Composición, sitúate en la Línea del monigote que quieras que se mueva. Asegúrate que el cabezal de la Línea de tiempo está en la posición inicial. Abre la pista del monigote apretando la flecha situada a la izquierda del nombre del fichero en la lista de Nombre, presiona la flecha Transformar.



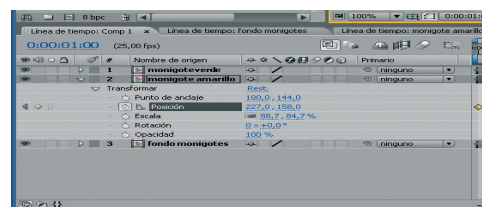
## 12. CREA FOTOGRAMAS CLAVE

De las opciones de Transformar presiona el cronómetro que hay dibujado a la izquierda de Posición, verás que en el segundo 0 de la Línea de tiempo has generado un rombo amarillo, es el fotograma clave inicial. Arrastra el cabezal de tiempo hasta el segundo 1, mueve el monigote hacia donde desees que se dirija, habrás generado otro rombo amarillo, es decir, otro punto clave.



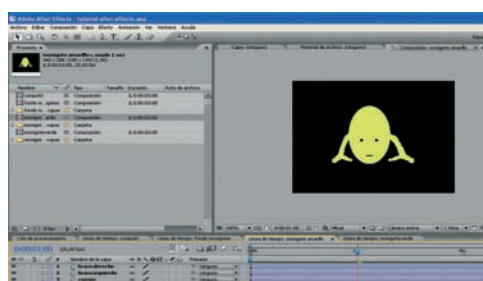
## 13. CREA FOTOGRAMAS CLAVE

A la izquierda del icono del cronómetro hay un punto amarillo con dos flechas en direcciones opuestas sirven para desplazarse de punto clave a punto clave, el rombo que hay en medio sirve para quitar y añadir puntos clave.



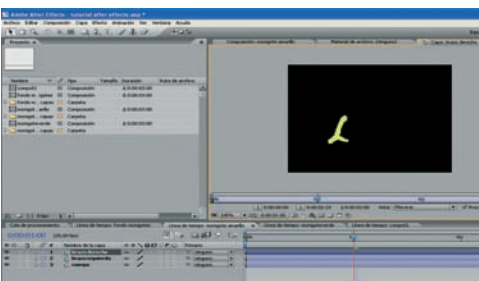
## 14. LAS CAPAS

En el anterior paso has creado un desplazamiento del monigote, ahora moveremos una de las partes. Así que iremos a la Línea de tiempo del monigote y la abriremos. Aquí trabajaremos los movimientos de las partes, verás que ahora en la pantalla de Composición está únicamente el muñeco a animar y en Nombre de Capa hay todas las capas que tu habías creado. Es ahora cuando se agradece haber dado nombre a cada capa según el contenido.



## 15. MUEVE LAS PARTES

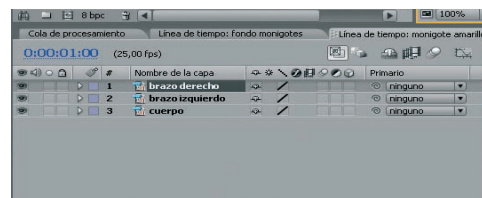
Haz doble clic en el nombre de la capa en la que hay la parte a mover. Te aparecerá en la pantalla únicamente esta parte. Arrastra el punto de giro (pivot point) al punto que corresponderá la articulación base del movimiento.



**A.E tiene muchas opciones, si te pierdes no pruebes a ver si aciertas, vuelve atras y repitelo fijandote bien.**

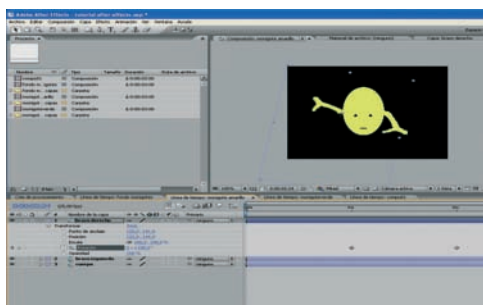
## 16. MUEVE LAS PARTES

Vuelve al monigote, utilizando la pestaña superior; y desplaza la parte a mover en su posición original. Cuando ya has abierto todas las capas de un monigote también puedes desplazarte de una capa a otra desde el menú desplegable del Visor de Capas.



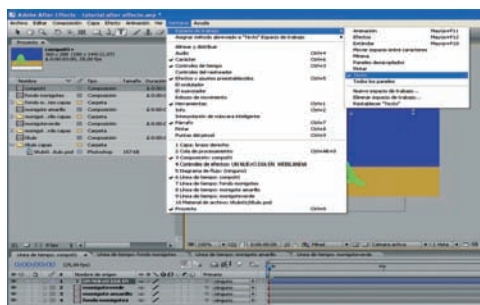
## 17 MOVIMIENTO DE ROTACIÓN

Abre la opción Transformar de la capa a animar, presiona el Cronómetro de Rotación. Asegúrate de estar en el segundo 1 y modifica los datos del apartado Rotación, cuando le des al Enter aparecerá en la pantalla el desplazamiento que has creado. Crea un par más de fotogramas clave. Vamos a darnos el gusto de visionar los movimientos básicos que hemos creado.



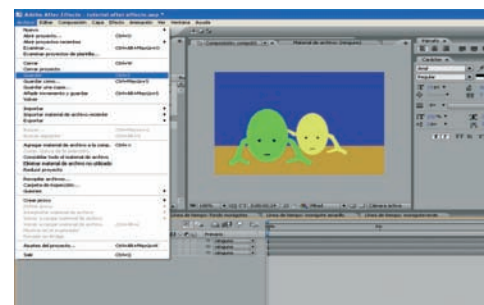
## 18 MIRA LOS MOVIMIENTOS

Para ver el movimiento creado abre la composición que has generado, cuando veas en pantalla la composición debes ir a Controles de Tiempo y darle al play. Si quieres ver el movimiento de las partes sólo tienes que abrir el monigote y darle al play. Puedes empezar a visionar desde el punto que quieras y acabar cuando quieras, sólo has de desplazar el cabezal al punto que desees y... play.



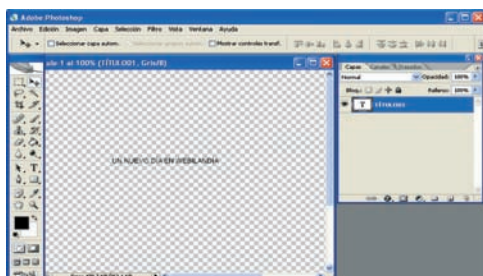
## 19 GUARDA TU TRABAJO

Guarda tu trabajo antes de empezar el siguiente paso. Ya sabes... Archivo>Guardar. Te aconsejaría que para probar el siguiente paso, primero cerraras el proyecto que tienes abierto y hicieras la primera prueba en un archivo nuevo, cuando no te dé problemas, pasa a hacerlo dentro del Proyecto que estabas trabajando. ¡Si se simplifican los problemas...te ahorras tiempo!



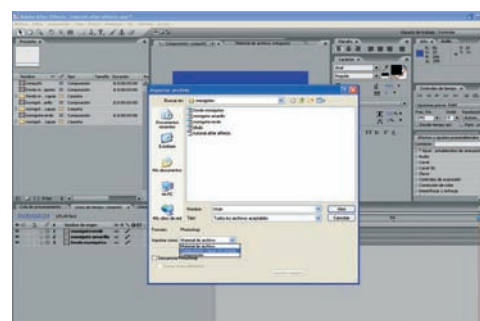
## 20 PREPÁRATE PARA CREAR LOS TÍTULOS

Abre algún programa gráfico para preparar los títulos, Crea una capa de Texto y escribe un título, con tres o cuatro palabras te será suficiente para poder ver los efectos que crees. Utiliza una tipo Arial 12 y ,aunque yo haya puesto el título en negro para que se vea, tu ponle un color claro que contraste con los colores que has utilizado en tu composición, ya que sino te dará problemas para visualizarlo bien cuando estés en A. E. Elimina la capa de fondo.



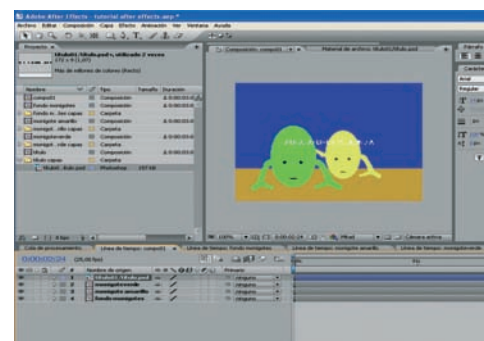
## 21 IMPORTA EL ARCHIVO DE TEXTO

Ve a Archivo>Importar>Archivo (cuando hagas proyectos más ambiciosos ten en cuenta que la opción Archivo>Importar>Archivos Múltiples sirve cuando tienes muchos archivos o en diferentes carpetas a importar) cuando tengas seleccionado el archivo, en el menú desplegable de Importar como, selecciona la opción: Composición capas recortadas.



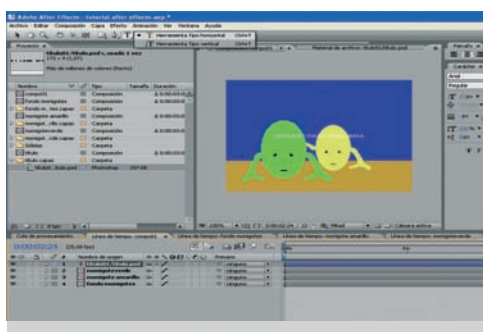
## 22 EL TEXTO IMPORTADO

Una vez tienes el texto en el panel de Proyecto, arrástralo al panel de Línea de tiempo y ponlo encima de las otras capas. Tienes el texto a punto para modificar desde la opción Transformar de la Línea de tiempo, pero no para modificar el formato de párrafo o de texto propiamente dicho. El siguiente paso es la clave para poder modificar el texto desde After Effects.



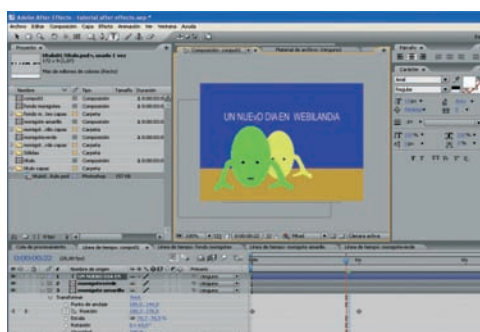
## 23 MODIFICA EL TEXTO EN AFTER EFFECTS

Ve a Capa>Convertir a texto editable, después haz clic sobre la Herramienta Tipo Horizontal (aparecerá en ese mismo instante, en la misma línea, un icono que permite conmutar los paneles de Párrafo y Texto) ahora ya puedes trabajar sobre el texto importado en el panel de Composición.



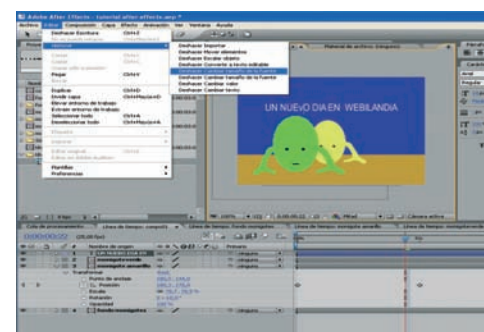
## 24 RECTIFICA ERRORES

Ahora selecciona el texto, puedes rectificar las faltas,, cambiar la tipo, adaptar el color, puedes hacer un trazo sobre el relleno, esto te será muy útil si necesitas que las letras contrasten más sobre el fondo. Cuando desees salir del texto seleccionado solo tienes que ir a la herramienta de selección (flechita situada en el margen izquierdo de la barra de herramientas).



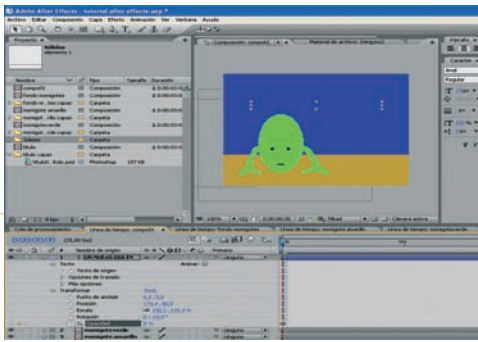
## 25 ...Y SI ME EQUIVOCO

Si te equivocas tienes algunas opciones en el menú de Editar. La primera es el Deshacer de siempre, otra sería situarte encima de la opción Historial y verás como te muestra las diferentes acciones que has ido realizando, desplázate hasta la que desees eliminar; haz clic y se eliminará la acción y sus antecesoras. Otra opción es borrar; pero eliminará el archivo o capa, no la acción.



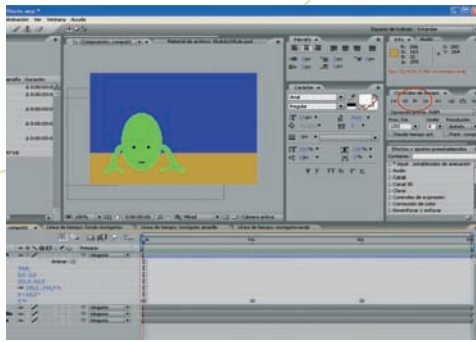
## 26 DA VIDA AL TÍTULO

Continúa sobre la Línea de tiempo de la capa de texto. Abre las opciones clicando sobre la flecha que hay a la izquierda, y entra en Transformar, vamos a variar la opacidad. Abre el cronómetro de Opacidad, sitúa el cabezal de tiempo a cero. Introduce el valor 0 en Opacidad, y ahora Enter. Mueve el cabezal al siguiente segundo, introduce el valor 50 y enter, ve al segundo 2, introduce el valor 100 y Enter.



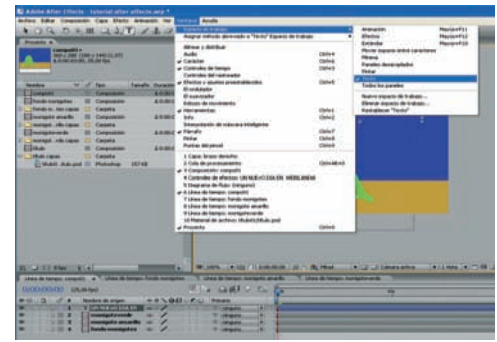
## 27 VISUALIZA MOVIMIENTOS

Mueve el cabezal de tiempo a 0. Ve a Controles de Tiempo y haz clic en Reproducir, verás la imagen en movimiento en el panel de Composición. Comprueba como la opacidad del título varía y como a partir del segundo dos se mantiene la opacidad al 100 por cien hasta el final. Como puedes comprobar lo que has aprendido para animar los monigotes te sirve igual para generar efectos en los textos.



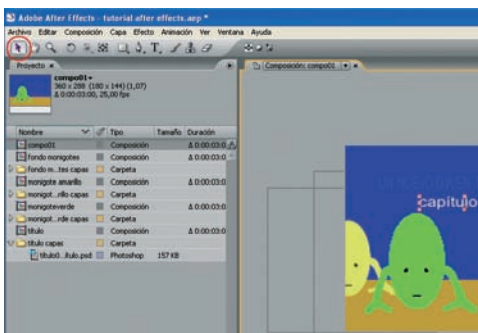
## 28 CREA UN SUBTÍTULO DESDE AE

Crearemos un subtítulo directamente desde After Effects, así podrás adaptar según necesidad si importar o crear directamente. Ve a Ventana>Espacio de trabajo>Texto, haz clic en un espacio del panel Composición. Fíjate en la Línea de tiempo, se ha generado automáticamente una nueva capa de texto.



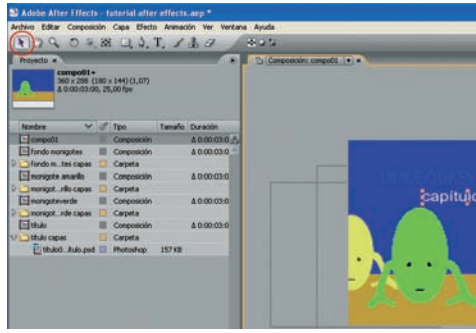
## 29 COORDINA LOS TÍTULOS

Dale los valores que desees, tipo de letra, color... y escribe tu subtítulo con tres palabrecjas al azar ya te servirá. Cuando lo tengas hecho asegúrate que el Cabezal de tiempo está al inicio y dale a Reproducir. Podrás ver si se superponen título y subtítulo, si quieres ajustar alguno de los dos.



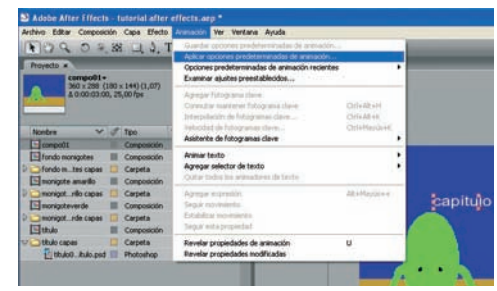
## 30 MODIFICAR.

Ahora ya tienes la composición arreglada vamos a hacer que el subtítulo entre de una manera más interesante. Para ajustar la posición inicial sólo tienes que presionar la Herramienta de Selección.



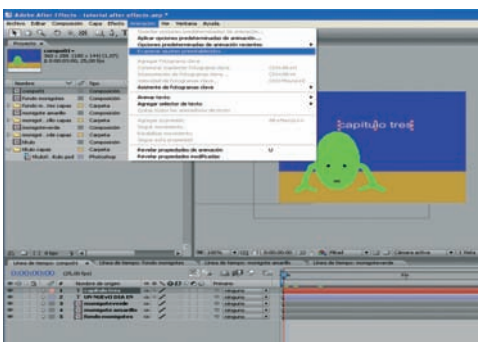
## 31 AJUSTES PREESTABLECIDOS

Para animar texto lo más fácil y resultón es utilizar las animaciones preestablecidas del propio programa. Haz clic sobre la capa del título a animar en la Línea de tiempo y pon el Cabezal al inicio. Ve a Animación>Aplicar opciones predefinidas de animación. Encontrarás unas cuantas posibilidades entre ellas una de texto. Pero hay otra manera más práctica de conseguir lo mismo, mira el siguiente paso.



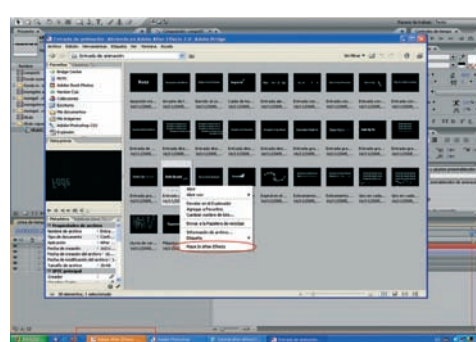
## 32 RASTREA LOS AJUSTES CON BRIDGE

La opción de Bridge nos permite examinar y probar las animaciones antes de aplicarlas. Ve a Animación>Examinar ajustes preestablecidos. Haz doble clic en la carpeta Texto y doble clic en Entrada de animación. Ahora puedes probar con cada posibilidad que te ofrecen y ver en Vista previa el movimiento que generará.



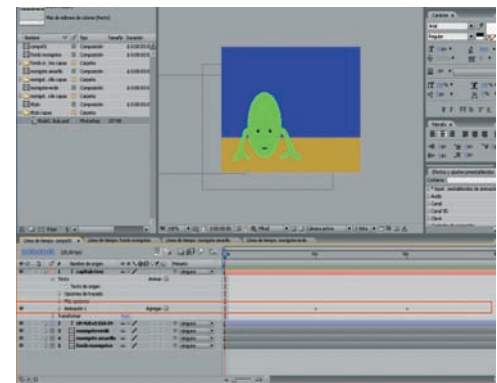
## 33 ESCOGE EL EFECTO

Nosotros hemos escogido la opción Entrada Gradual y volteo. Haz doble clic sobre el icono del efecto escogido o bien clicas el botón derecho del ratón y selecciona del menú desplegable Place in AE. Verás como el icono minimizado del programa AE se muestra de color anaranjado en lugar de azul, señal que la acción ya ha sido traspasada a tu composición. Vuelve a tu composición.



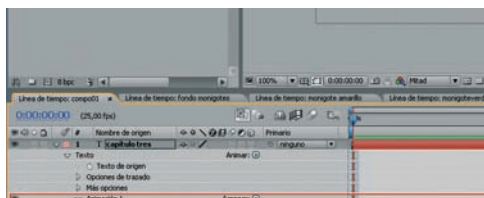
## 34 APLICA EL EFECTO

Ve a la capa de Texto a la que has aplicado el efecto. Presiona la flecha de la izquierda, cuando se haya abierto presiona la flecha de Texto, verás que hay una nueva línea: Animación 1, aquí tenemos la animación con todas sus propiedades y todos sus fotogramas clave.



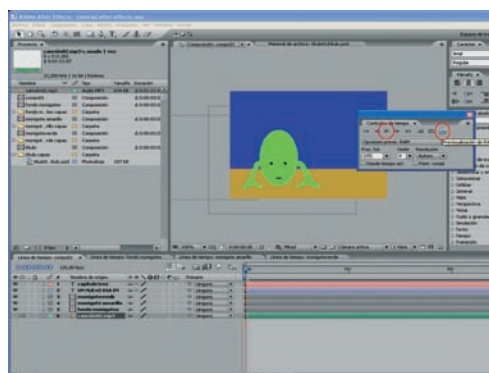
### 35 MODIFICA LOS AJUSTES PREESTABLECIDOS

Si vas abriendo las flechitas, verás que hay muchas opciones para modificar, pero ahora sólo nos interesa que sepas que hay esta opción y que podrás adaptar los efectos. Por ahora únicamente variaremos el momento de inicio para que su entrada sea posterior al primer título. Será muy fácil, en la opción Desplazamiento pasaremos el fotograma clave del segundo 0 al segundo 1, arrastra el botón amarillo hasta el segundo 1...y ya está. Clica en reproducir y verás que bien funciona todo.



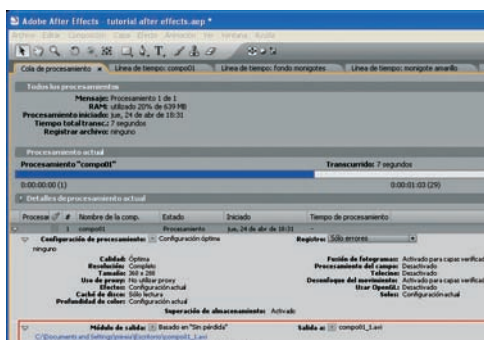
### 38 PREVISUALIZACIONES

Ahora vamos a reproducir toda la animación, cada vez que hemos añadido una capa hemos aumentado el peso, en el panel de controles de tiempo podemos previsualizar nuestro clip haciendo clic en Reproducir, o bien clicando Previsualización de RAM. Seguramente esta segunda opción será la mejor; pero todo depende de la capacidad de memoria RAM que tengas en tu ordenador. Ahora ya puedes ver toda la composición.



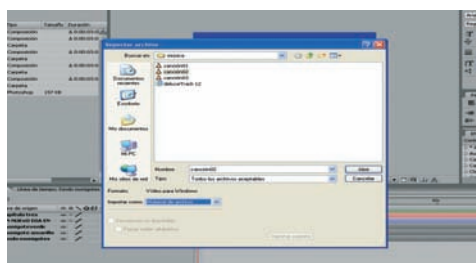
### 41 PROCESAMIENTO

Asegúrate que está activa la casilla de Audio, en caso contrario clica en Módulo de Salida y dentro verás la casilla audio, actívala desde aquí. Haz clic en Procesar, verás como la línea de Procesamiento actual va llenándose de azul a medida que avanza la preparación del clip. Cuando concluya oírás un sonido que te avisa. ¡Ya está la peliulita hecha!



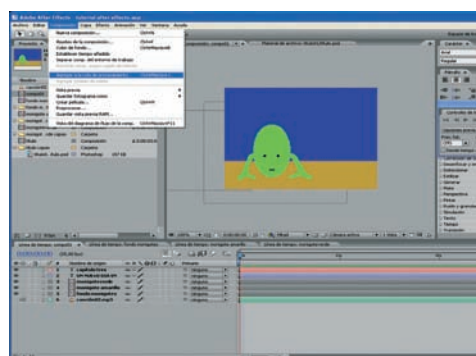
### 36 A POR LA MÚSICA

After Effects acepta determinados archivos de audio, mira el detalle en el texto lateral. Ve a Archivo<Importar archivo... escoge una canción... verás que a diferencia de las otras importaciones que hemos realizado, en Importar como, sólo hay la opción Material de archivo. Abre el archivo.



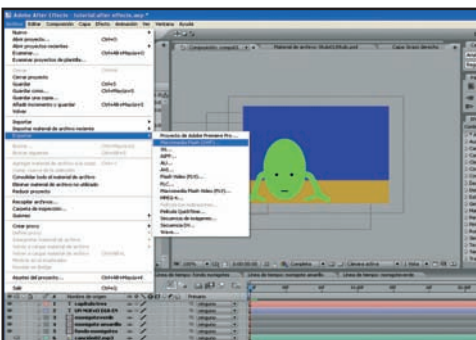
### 39 PROCESAR PARA SALIDA TV

Vamos a procesar el clip que hasta ahora sólo hemos podido previsualizar y lo prepararemos para poder ver por TV. Selecciona la composición creada en el panel de Proyecto. Ve a Composición<Agregar a la cola de procesamiento. Verás que se abre el panel inferior de Cola de Procesamiento. Mira en Detalles de procesamiento actual, aparece el nombre de tu composición en la lista de Nombre de la composición.



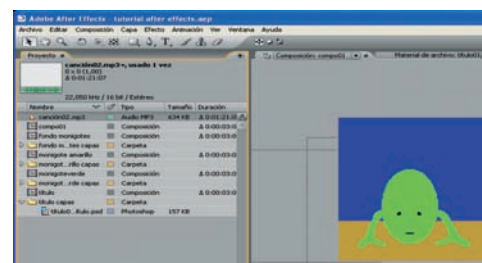
### 42 CLIP PARA WEB

Si lo que quieres es exportar tu clip para web haz lo siguiente. Ve a Composición<Ajustes de Composición, y en Ajustes Preestablecidos selecciona Vídeo web, 320x240, Resolución: Completa, quizás tengas que ajustar algún elemento. Selecciona Archivo>Exportar>Módulo de Salida de Configuración SWF asegúrate que la casilla de Audio está activa. Acepta las opciones que te da por defecto.



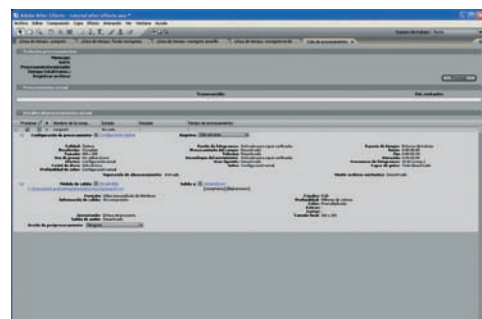
### 37 LA MÚSICA EN LA LÍNEA DE TIEMPO

El archivo de música que has importado ahora aparece en la lista del panel Proyecto. Arrástralo al panel de Línea de tiempo y suéltalo al final de la lista de capas. Asegúrate que el cabezal de reproducción está al principio porque ahora vamos a hablar de como reproducir sin problemas.



### 40 CONFIGURACIÓN PROCESAMIENTO

Haz clic en la flecha del margen superior derecho del panel y dale a la opción Maximizar cuadro. Abre las flechitas de Configuración de procesamiento y Módulo de salida, date dos minutejos para ver toda la información que te dan sobre tu composición. Dejaremos los valores que nos da el programa por defecto, únicamente le indicaremos el lugar donde guardar el archivo. En Salida: clica sobre el nombre en azul y escoge el sitio en el que se va a guardar, haz clic en Guardar.



### FORMATOS DE AUDIO COMPATIBLES CON AFTER EFFECTS 7

Puedes importar los siguientes tipos de archivo de audio:

- Advanced Audio coding (AAC)
- AU (requiere Quicktime)
- Formato de archivo de intercambio de audio (AIFF; requiere Quicktime)
- MP3 (requiere Quicktime)
- Vídeo para windows (AVI, WAV)
- Wave (wav)