

Bueno, pues aquí estamos. Os voy a explicar cómo hacer un video en el cual podamos lanzar rayos a lo Star Wars utilizando Adobe After Effects y con un resultado realmente asombroso.

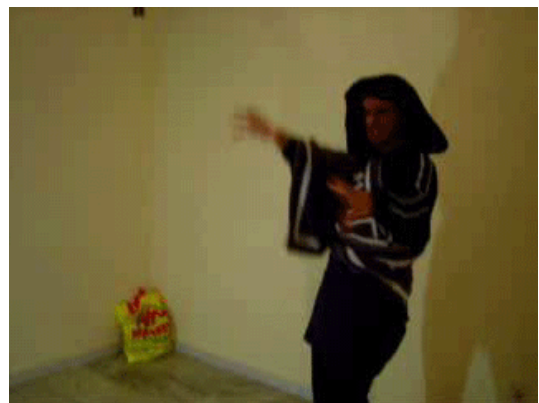
LOS PREPARATIVOS Y EL RODAJE

Todo lo que vamos a necesitar va a ser a nuestro "prota" el cual lanzará los rayos y la cámara con la que grabaremos. Si podéis vestiros para la ocasión como yo... pues aún más realista xD. A la hora de grabar nos bastará con un solo plano, aunque, claro está, eso os lo dejo a vuestra elección y dependiendo de vuestras dotes de interpretación. A mí me bastó con uno principal.

Como podéis observar, la escena se puede dividir en 2 partes: la "amenaza de muerte" y la posterior ráfaga de rayos (eso sí, todavía imaginarios). No hace falta ser muy buen actor para simular que estás lanzando rayos, solo basta con alzar las manos al frente y hacer un pequeño "tembleque" con ellas.



"morirás"



"chúpate estos rayos!!"

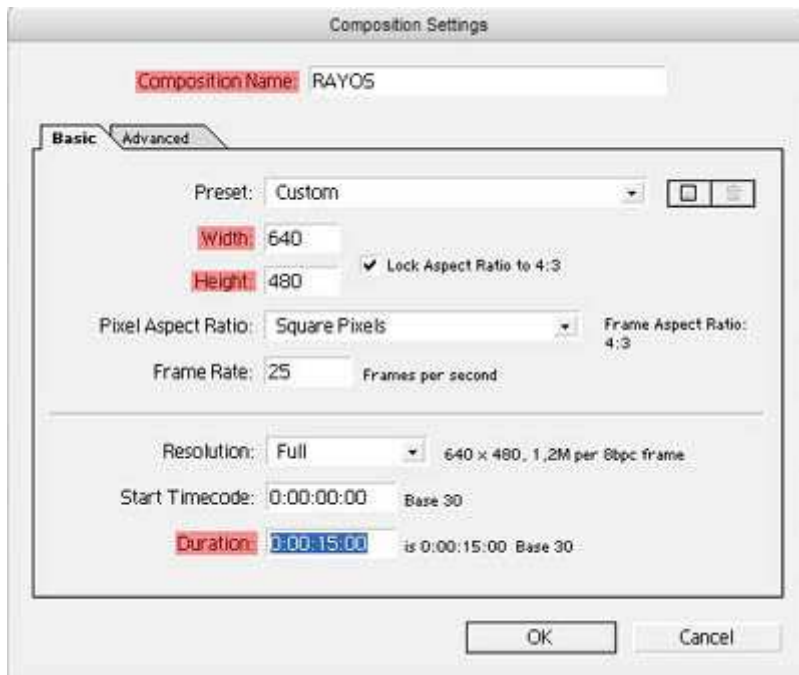
Fijaos que en la toma de la ráfaga hay bastante espacio libre en el lado en el cual más tarde irán los rayos.

Finalmente, pasaremos el video al PC.

CREACIÓN DEL EFECTO (USANDO AFTER EFFECTS)

Abrimos el After Effects y creamos un nuevo proyecto (File -> New -> New Project). Una vez creado éste, importamos nuestro(s) fragmento(s) de video(s) pinchando en "File -> Import -> File..".

Ahora lo siguiente será crear una composición sobre la que trabajar.(Composition -> New Composition..). Al hacer esto nos aparecerá una pantalla como la que se muestra a continuación. Nos fijaremos especialmente en la duración de la composición (0:00:15:00,es decir,15 segs) y en el tamaño de la misma (width: 640 Height: 480).



He resaltado en rojo los valores que he tenido que modificar.

Es preferible que le demos una duración un tanto más larga a la composición para no quedarnos cortos. Si ves que has calculado mal la duración y quieres alargarla, solo tienes que pinchar con el botón derecho debajo de tu última capa de la composición y darle a "composition settings..". Te saldrá la pantallita de antes.

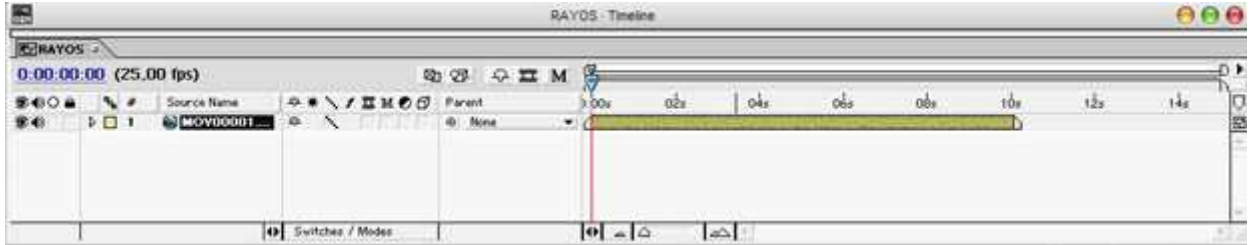


Este será el aspecto de nuestra ventana de proyecto

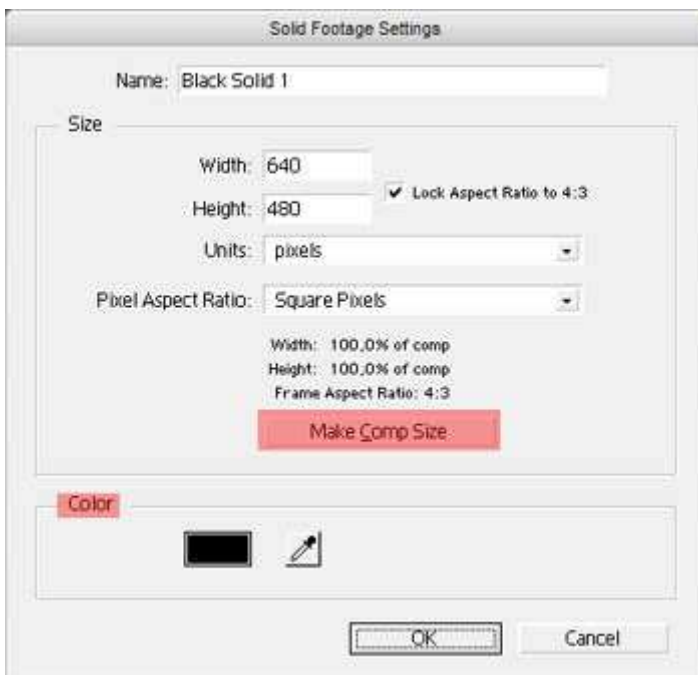


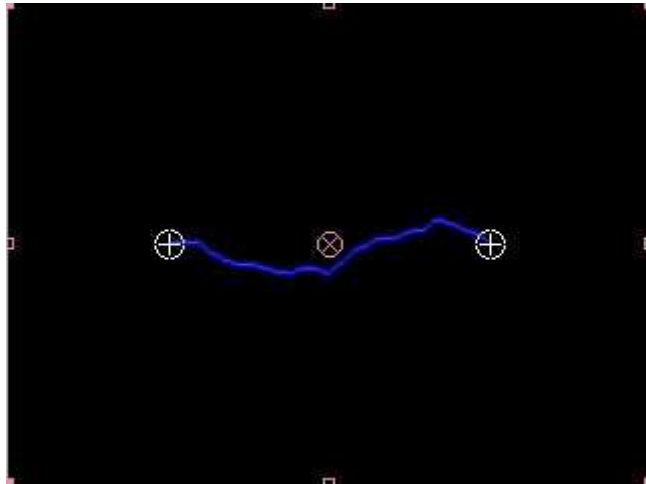
Ahora agregamos nuestro video a nuestra composición arrastrándolos desde la ventanita correspondiente al proyecto.

Se nos tiene que quedar una cosa así o por el estilo, dependiendo de los planos que hayamos utilizado.



Bueno, ahora nos movemos por la línea de tiempos hasta encontrar el momento justo en el que empezarían a salir los rayos de nuestras manos. Una vez colocados ahí, creamos un sólido nuevo, de color negro y del tamaño de la composición. Para ello pulsamos (habiendo seleccionado antes el timeline) "Layer -> New -> Solid". Éste sólido será una de las tantas capas de rayos que le queramos poner.

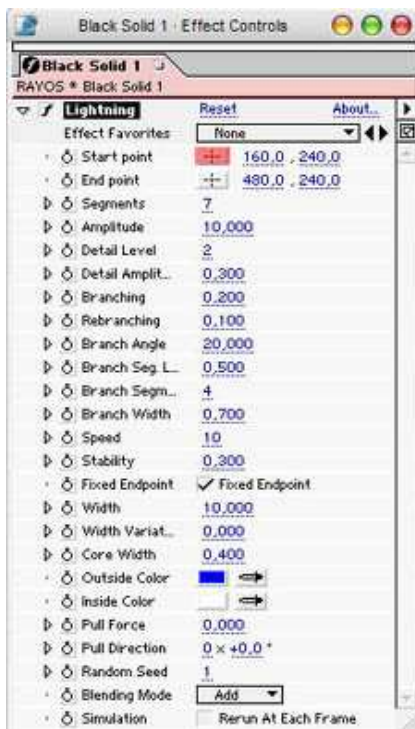




Una vez creado el sólido justo en el momento de inicio de los rayos, vamos a aplicar el efecto. Para ello nos vamos a "Effect -> Render -> Lighting". Ahora solo vemos un rayo muy feo encima de un fondo negro, no os desesperéis. Lo más importante ahora mismo es quitarse de en medio ese "maldito" fondo negro, que lo conseguiremos pinchando en "Layer -> Blending Mode -> Screen". Adiós fondo negro!

Bueno! manos a la obra! a partir de aquí empieza el verdadero trabajo.

Lo primero que debemos hacer es colocar los puntos entre los cuales aparecerá nuestro rayo. Así que pinchamos en la ventana de control del efecto sobre la cruz que hay en "Start Point" y pinchamos sobre la zona de la mano de la cual saldrá el rayo (yo lo he situado muy cerca del centro de la palma).

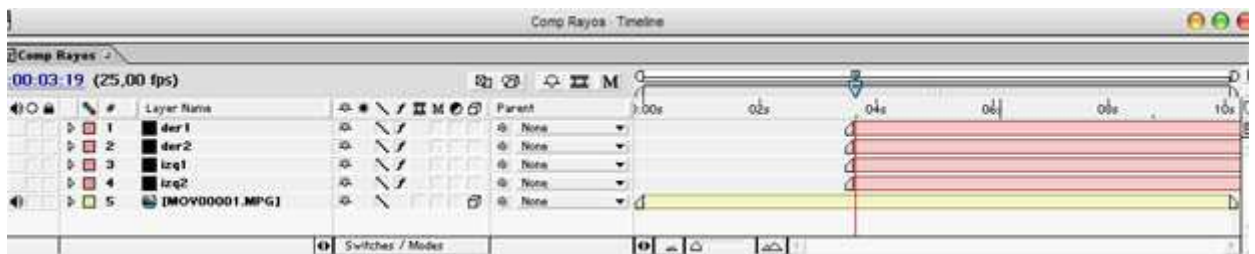


Ahora que lo tenemos situado, vamos a ver detenidamente algunos de los muchos parámetros que tiene este efecto. Yo, personalmente, he utilizado estos valores (los que no aparezcan se sobreentiende que no se han cambiado):

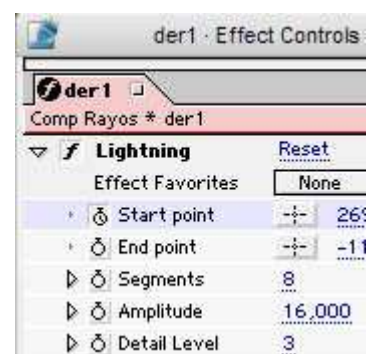
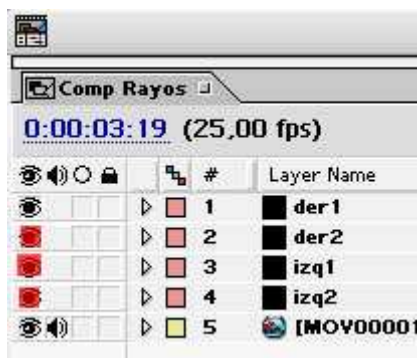
Segments: 8 // Amplitude: 16,000 // Detail Level: 3 // Branch Segments: 11 // Speed: 2 // Core Width: 290

Os aconsejo que los cambiéis a vuestro gusto ya que no hay 2 videos iguales y cada uno tiene sus propias necesidades

Una vez modificados los valores a nuestro gusto, seleccionaremos la capa de nuestro rayo y la duplicaremos tantas veces como creamos necesarias para crear más cantidad de rayos pulsando en "Edit -> Duplicate".(Ojo! de cada rayo salen varios más! no vayáis a crear muchas capas). Yo la dupliqué 3 veces, es decir, acabé con 4 capas de rayos, 2 por mano y creo que hay suficientes rayos. Después de estas transformaciones, el timeline tendrá un aspecto similar a este:



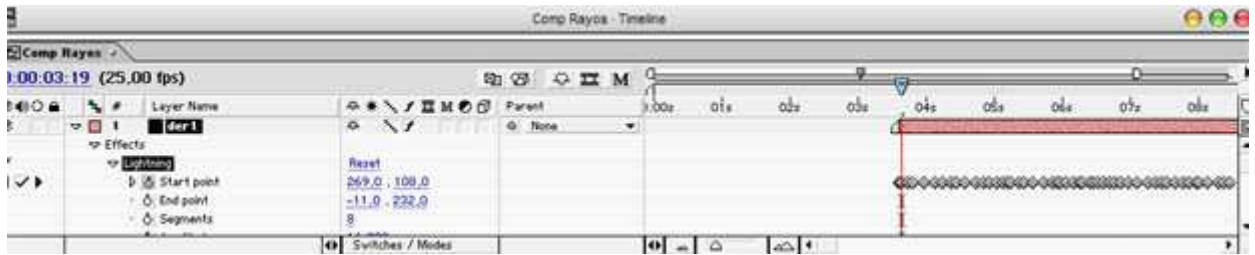
Ahora nos toca quizá lo más pesado de este efecto, ya que debido a que el after effects (que yo sepa) no tiene la herramienta "traker", tendremos que animar el punto de inicio conforme se va moviendo nuestra mano. Para ello, primero ocultaremos las capas duplicadas para mayor comodidad y en la ventana de los parámetros del efecto pinchamos sobre el reloj que aparece a la izquierda de "Start Point". Al hacer esto, estamos activando el modo de animación de ese valor.



ocultamos las capas que no nos hacen falta en el timeline y activamos el modo animación del valor "Start Point".

Pues ahora, manos a la obra! Cada cierto numero de fotogramas iremos haciendo fotogramas clave.¿Como? pues simplemente moviéndonos por la línea de tiempos unos pocos fotogramas y, como ya hicimos para situar la posición de inicio de "Start Point", pinchamos en la crucecita y luego en la zona de la mano correspondiente. Sabremos que se ha creado un fotograma clave porque, si desplegamos la capa (pinchando en el

triángulo de la izquierda), nos aparecerá una especie de rombo pequeño debajo de dicha capa. Una vez hecho esto durante todo el tiempo que dura la ráfaga de rayos, el timeline tendrá un aspecto similar a este:



Una vez hecho esto ya tenemos una capa animada, deberemos hacer lo mismo con las otras 3 animándolas conforme a la mano correspondiente. Importante!!: para que los rayos no sean todos iguales, se recomienda cambiar un poco los valores del efecto de cada capa para que parezca más real.

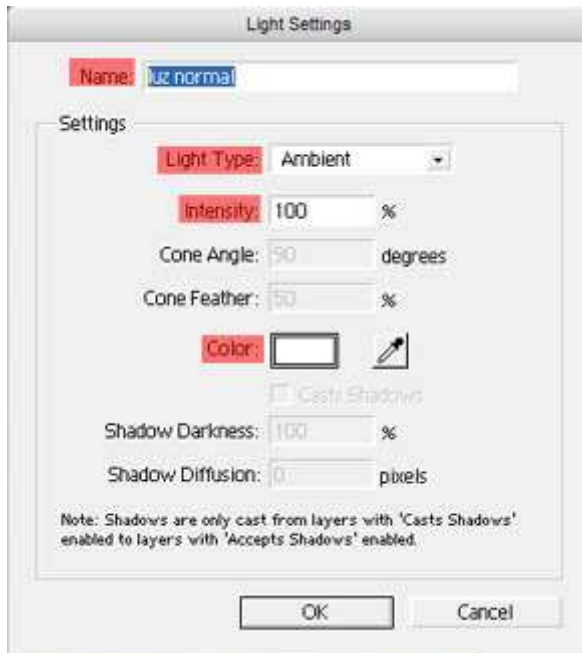
Si tenemos más de un plano al que queremos añadirle el efecto de los rayos, deberemos repetir este proceso (creación de capas y animación) para todos los planos afectados.

Una vez animadas todas las capas, el video está prácticamente terminado. Tan solo nos queda 1 paso por hacer: crear el brillo del chisporroteo de los rayos. Para esto vamos a crear 2 luces, una blanca y otra de un color parecido al de nuestros rayos (por defecto azul). Como las luces trabajan en "3D", a la capa del video le tendremos que activar los valores 3D pinchando en el timeline, en la zona correspondiente al 3D (tiene la imagen de 1 cubo). Si tenemos más de un plano, también se lo activamos.

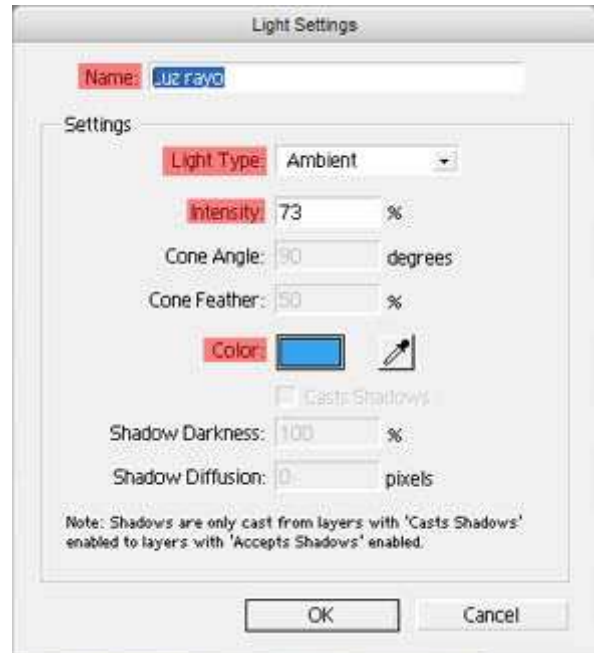


En esta imagen podéis ver que las luces están creadas, ha sido un fallo a la hora de capturar.

Ahora creamos las luces. Pinchamos en "Layer -> New -> Light" y ponemos las opciones que indico a continuación:



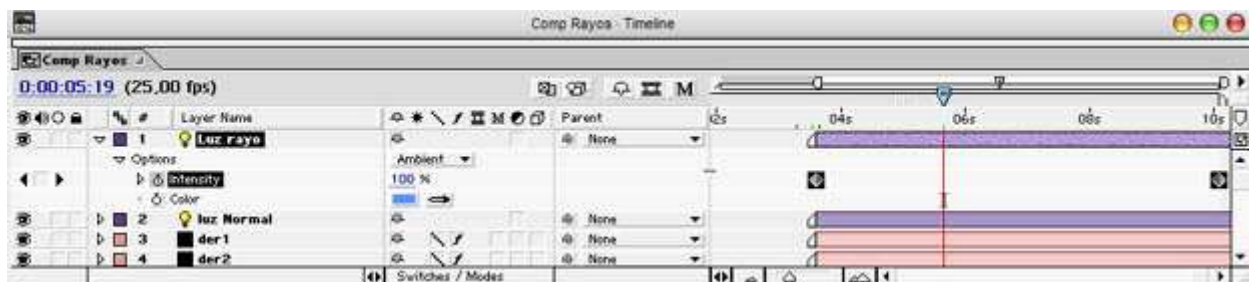
Luz Blanca



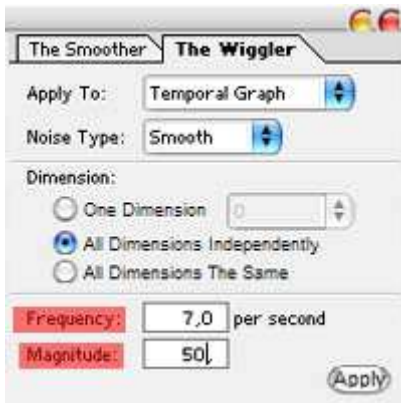
Luz rayo

(da igual el valor que le deis a intensity puesto que lo vamos a modificar más adelante)

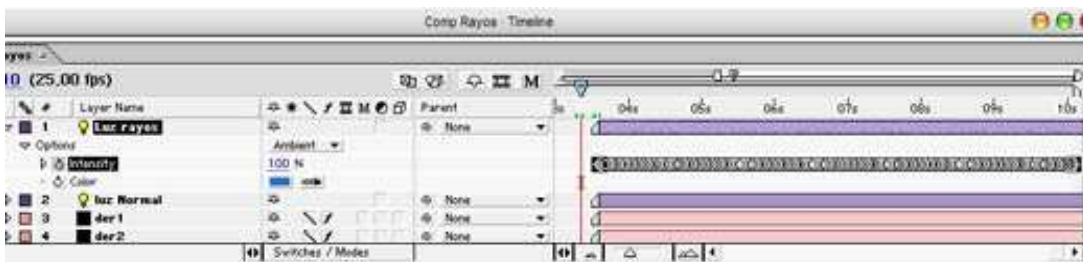
¿Para qué sirve cada una de las luces? pues bien, la luz blanca nos sirve para mantener la iluminación inicial de nuestra escena, ya que si sólo le ponemos la azul, toda la escena se verá azul. Probad a desactivar esta luz y comprenderéis perfectamente lo que digo. Ya queda poquito para terminar nuestro video. Ahora lo único que nos queda por hacer es conseguir el efecto de parpadeo de "luz rayo", que se consigue animando el valor "intensity" cada cierto tiempo. Pero un momento, no os pongáis a hacerlo ya, porque os voy a decir un truco para no tener que ir manualmente cada 8 fotogramas a cambiar el valor de "intensity". Id al primer fotograma en el que salgan los rayos y cread un fotograma clave para "intensity" con valor "100%". Ahora id al ultimo fotograma en el que aparezcan los rayos y cread otro fotograma clave con las mismas características. Manteniendo pulsado el botón "SHIFT" de vuestro teclado, seleccionad los dos fotogramas.



Nos vamos a "Window -> The Wiggler" e introducimos unos valores similares a los que yo he puesto.



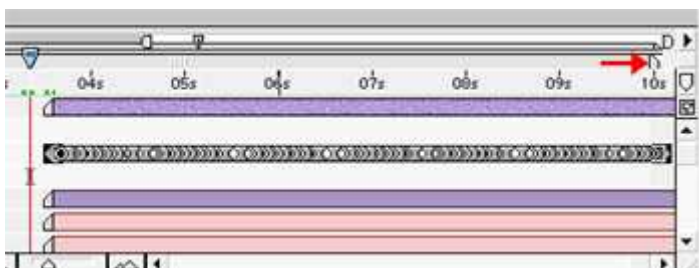
Ahora por último le dais a "Apply" y veréis cómo se han creado muchos fotogramas clave en vuestro intervalo de tiempo, más concretamente, 7 por segundo que es el valor que hemos introducido en "Frequency". El rango "Magnitude" sirve para especificar el rango que puede tomar el valor a partir del que le hemos introducido, es decir, nuestra luz tomará valores desde el 50% hasta el 150%.



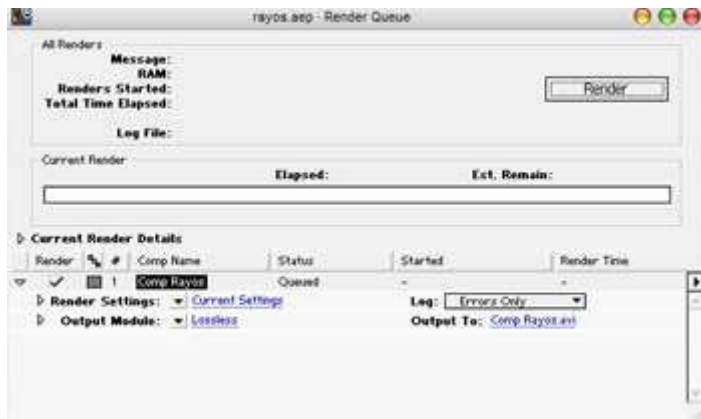
Pues con esto ya tenemos nuestro video finalizado, ahora sólo queda exportarlo y disfrutar con él.

RENDER FINAL

Ahora que ya tenemos el video terminado, antes de "renderizarlo", es aconsejable que le señalemos los límites porque a veces se escapan fotogramas negros al final del proyecto. Para evitarlo, deslizaremos un poco la pestañilla de render (señalada en la imagen).



Una vez delimitado el video, pinchamos en "Composition -> Make Movie.." nos preguntara donde queremos guardar el video y su nombre. Al aceptar se nos abrirá una pantalla con la siguiente:



Si pinchamos en "Current Settings" nos saldrá una ventanita en la que apenas tendremos que tocar nada, si acaso en los campos "Quality" y "Resolution", que, para mi efecto puse "Best" y "Full" respectivamente.

Aceptamos y ahora le damos a la opción que hay en "Output Mode" ("Lossless" en la imagen). Esta ventana que nos aparecerá es para determinar el tipo de archivo, la compresión que le vamos a dar al video, inclusión y calidad del sonido... en fin, los cambios de esos valores ya os lo dejo a vosotros..

Ahora lo que viene creo que es fácil, le damos al botón de "render" y en unos minutos ya tendremos el video listo para ser visualizado.

Gracias por leer mi tutorial.

Para alguna duda o comentario: frank_flm@yahoo.es