

Hola a todos. En este tutorial os voy a explicar cómo hacer un video de espadas láser, desde la creación del sable, hasta los sonidos y destellos de los sables.

PREPARACIÓN DEL RODAJE

No hace falta ser un friki hasta la médula para hacer tu video con espadas láser. Lo primero que vamos a tener en cuenta es la duración de la escena y haber entrenado un poco la “pelea” con unos palos (los de escoba sirven).

- Creación de un mango. Hombre, esto depende ya del presupuesto del que se disponga y de las ganas de imitar al de bricomanía. En Internet se pueden encontrar tutoriales muy buenos para la creación del mango con resultados absolutamente profesionales. Yo, como soy un poco ratero xD, utilizo un palo corto recubierto de papel de aluminio (más vulgarmente conocido como papel albal).



- Creación del sable. Como ya dije anteriormente, los palos de escoba sirven. Yo os aconsejo que os busquéis uno blanco ya que a la hora de editar el video, nos será más fácil ver donde está. También aconsejo que a lo largo del palo pongáis “guías” con cinta aislante oscura, ya que en algunos fotogramas no se ve del todo bien el abanico que forma el palo. Por supuesto, la parte del mango, si lo hacéis como yo, deberéis recubrirlo con papel de aluminio.



Si no disponéis de papel de aluminio ni palos de escoba o palos en general, unos posters enrollados os pueden hacer el avío.

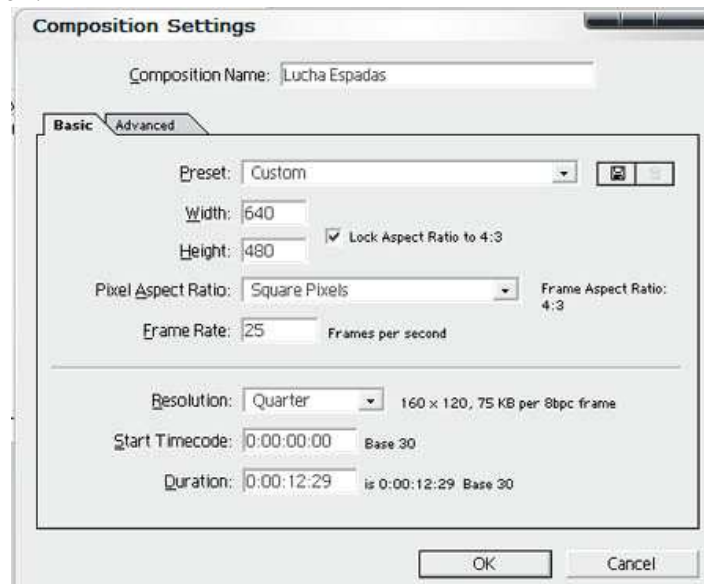
Para el momento de encender el sable y apagarlo os recomiendo que utilizéis tomas diferentes a la de la lucha. Parece una tontería pero simplifica muchísimo el montaje ya que si no, deberíais grabar el fondo primero para superponerlo en la hoja del sable o, por el contrario, inventaros el sable durante la pelea.

CREACIÓN DEL EFECTO UTILIZANDO ADOBE AFTER EFFECTS

Bueno, una vez hemos capturado el video en el ordenador, pasaremos a abrir el after effects y a importar los archivos de video. Yo os aconsejo que hagáis el montaje de toda vuestra peli en el Premiere y dejéis el after para el efecto en sí, así que sólo importaremos las tomas en las que aparezcan los sables. Para el tutorial yo solo voy a hacer una toma.



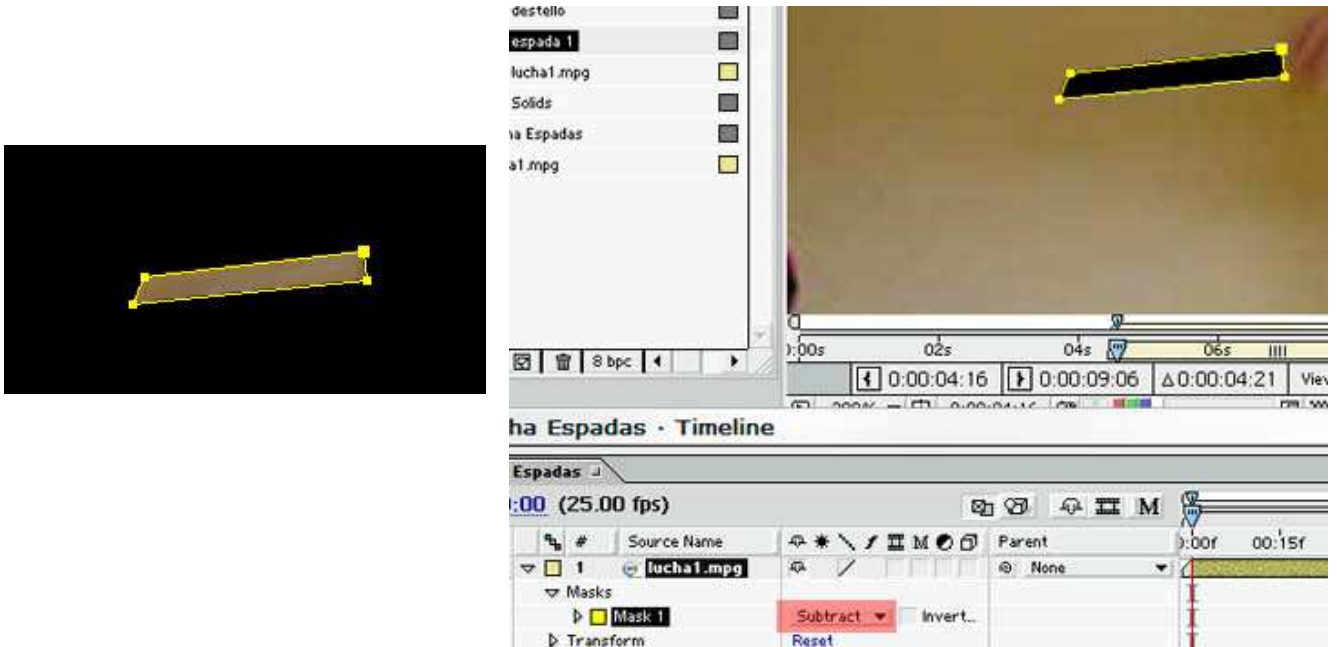
Ahora pasamos a crear una composición con la misma resolución que el video capturado y de una duración aproximada a la de nuestra toma. No os preocupéis si os pasáis de duración.



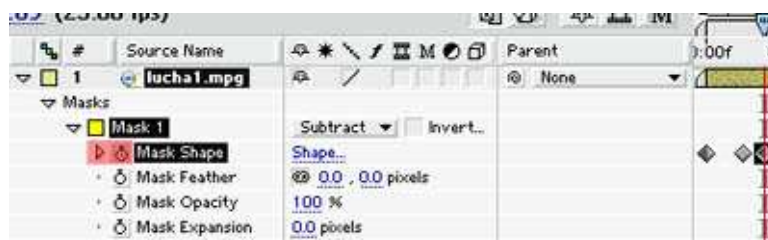
Bueno, pues lo siguiente que debemos hacer es colocarnos en el instante justo en el que se empieza a ver la/s espada/s. Hacemos doble clic en la capa de video, seleccionamos la herramienta pluma y hacemos una máscara alrededor del abanico creado por la hoja de nuestro sable. Ojo, siempre la de un mismo personaje. Este paso habrá que repetirlo tantas veces como personajes con sable tengamos en nuestra toma.



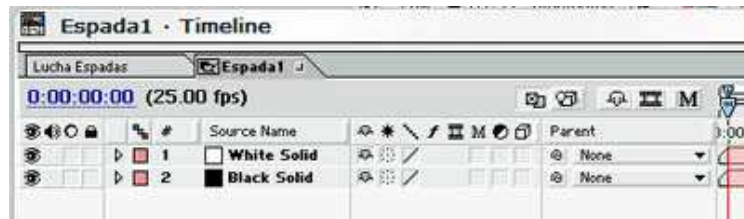
Cuando cerremos la mascara solo veremos la zona recortada y nos seria muy difícil seguir la trayectoria del sable. Para solucionar este pequeño problema, abrimos la pestaña correspondiente a la capa de video, ahora la de la mascara que acabamos de crear y cambiamos el modo a “Subtract”. Ahora veremos un cuadrado negro en la zona de la mascara.



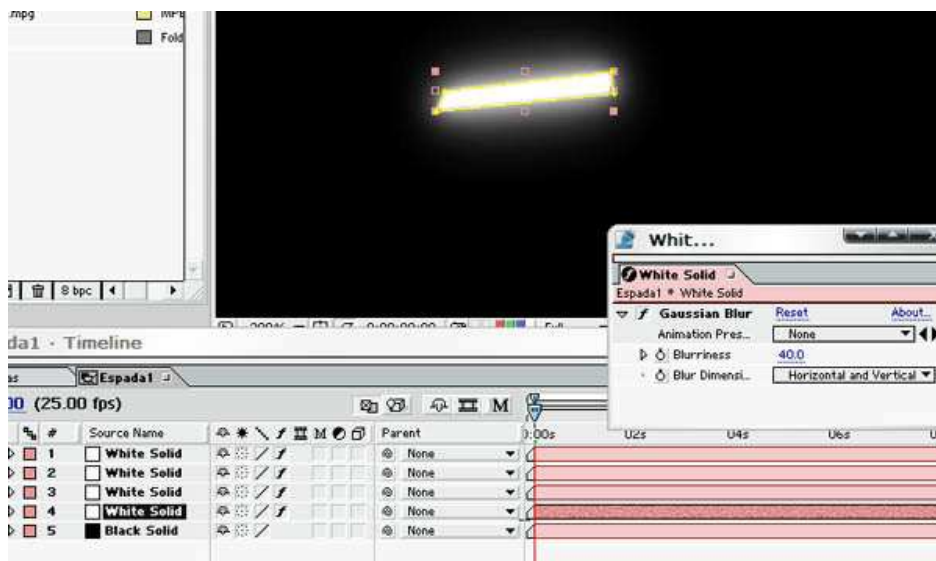
El siguiente paso es animar la máscara para poder hacer el seguimiento del sable, para ello pinchamos sobre el relojito que hay a la izquierda del parámetro “Mask Shape”. Ahora iremos trasladándonos por la línea de tiempos y modificando la máscara para que siempre se superponga a la hoja de nuestro sable. Esta es la parte más latazo de nuestro efecto. Si tienes una buena calidad de video, puedes probar con la herramienta “Tracker” que incluyen las versiones 6 y posteriores. Ya pondré un tutorial relacionado con esta herramienta que tanto trabajo nos puede ahorrar.



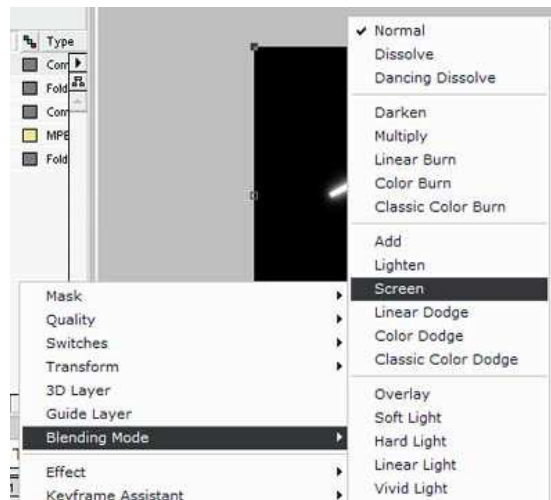
Una vez creada la espada, pasamos a crear otra composición de la misma duración y resolución que la anterior. La llamaremos Espada1. Creamos un sólido de color negro puro y otro de color blanco puro. La capa de color blanco quedará en primer plano mientras que la negra será la que haga de fondo.



Volviendo a la composición anterior (la de las máscaras), seleccionamos la línea “Mask Shape” y le damos a copiar. Volvemos a la composición Espada1 y, estando al comienzo del “timeline”, seleccionamos la capa del sólido blanco y le damos a pegar. Como podremos observar se nos habrán creado muchos fotogramas clave y veremos que tenemos un recuadro blanco que es nuestro sable. Ahora le aplicamos un efecto “Gaussian Blur” de “blurriness” 1 (dependiendo de lo cerca que esté la hoja del sable, daremos un valor de 1,2 o 3. Cuanto más lejana, más desenfoque). Seleccionamos esta capa y la duplicamos 3 veces (dispondremos finalmente de 4 capas) y dejamos la “original” (de las copias) en primer plano. En la capa siguiente, cambiamos el valor del “blurriness” a 10. El de la siguiente a 20 y el otro a 40. Ojo! estos son los valores adecuados para mi escena, para vuestra escena tendréis que hacerlo en la relación 1/2/4 ó 2/4/6, dependiendo de la lejanía de vuestra escena.



Ya tenemos nuestro efecto casi terminado. Insertamos la composición Espada1 por encima de la capa de video (a la que previamente habremos quitado las máscaras existentes) y cambiamos su “Blending Mode” a “Screen” para eliminar el fondo negro.

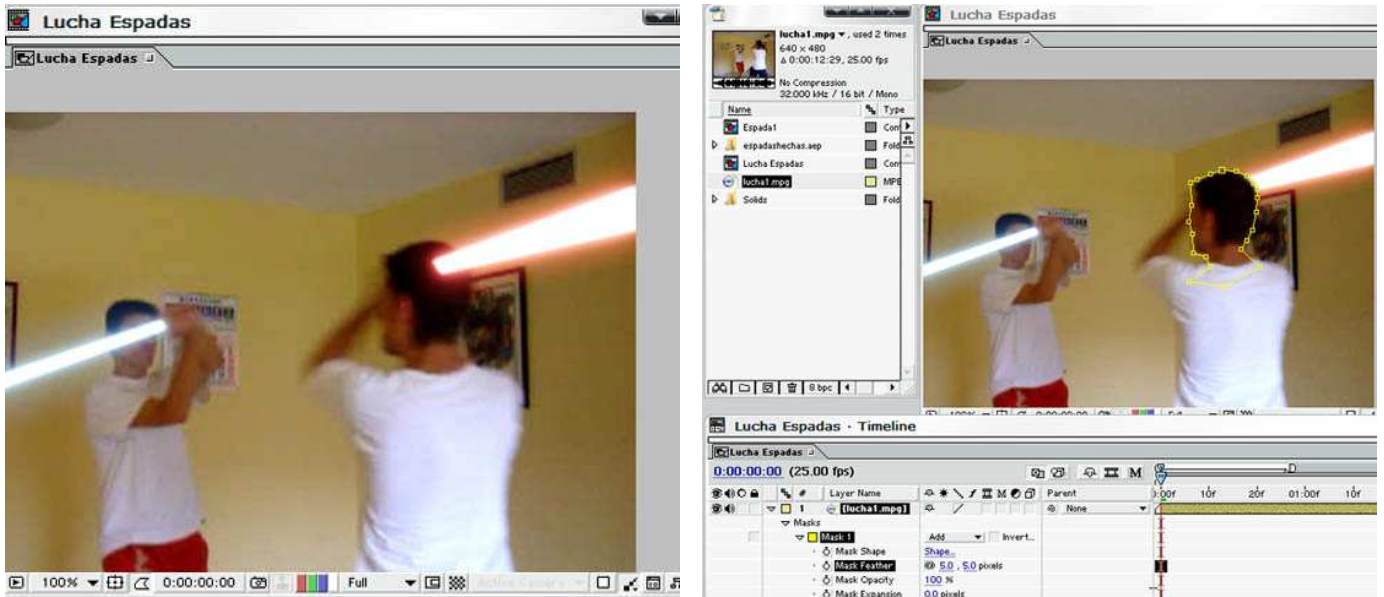


Para conseguir una espada con un look un tanto redondeado, a esta capa aplicadle el efecto “Distort” -> “Median” con un valor “Radius” de 1 o 2, dependiendo de la lejanía de las espadas (yo utilicé 2).

Ahora pasamos a darle color a nuestra espada, para ello aplicamos el efecto “Adjust” “Color Balance”. Activamos la casilla de “Preserve Luminosity” y viajamos en el tiempo hacia el parvulario para recordar como se forman los colores: Morado=Azul+Rojo, Cyan=Azul+Verde..... Después de este repaso a los colores, seleccionamos el color que nos apetezca para nuestro sable ajustando los valores de rojo, verde y azul en los tonos altos y un poco en los medios. Colores como el rojo quedan muy bien si les damos el 100%, pero otros como el azul, es aconsejable no dárselo y mezclarlo con un poco de verde. En fin, esto ya es a gusto del consumidor.



Una vez hemos hecho las espadas, nos damos cuenta de que siempre están por delante de todo y nos “atraviesa” en los movimientos. No os preocupéis, colocad otra capa del video, esta vez por encima de las espadas y hacéis máscaras animadas (como las de las espadas pero en modo “Add”) de todas las partes del cuerpo u objetos que queden por delante del sable. Una vez hemos hecho estas máscaras, para conseguir un efecto más realista, cambiamos el valor de “Mask Feather” (Esta opción nos suaviza los bordes de la máscara) a unos 4 ó 5 pixels.



El ultimo paso a seguir es eliminar la máscara en nuestra capa de video original (la primera que hicimos) para que no se vean esquinitas negras en la espada por culpa del efecto Median.

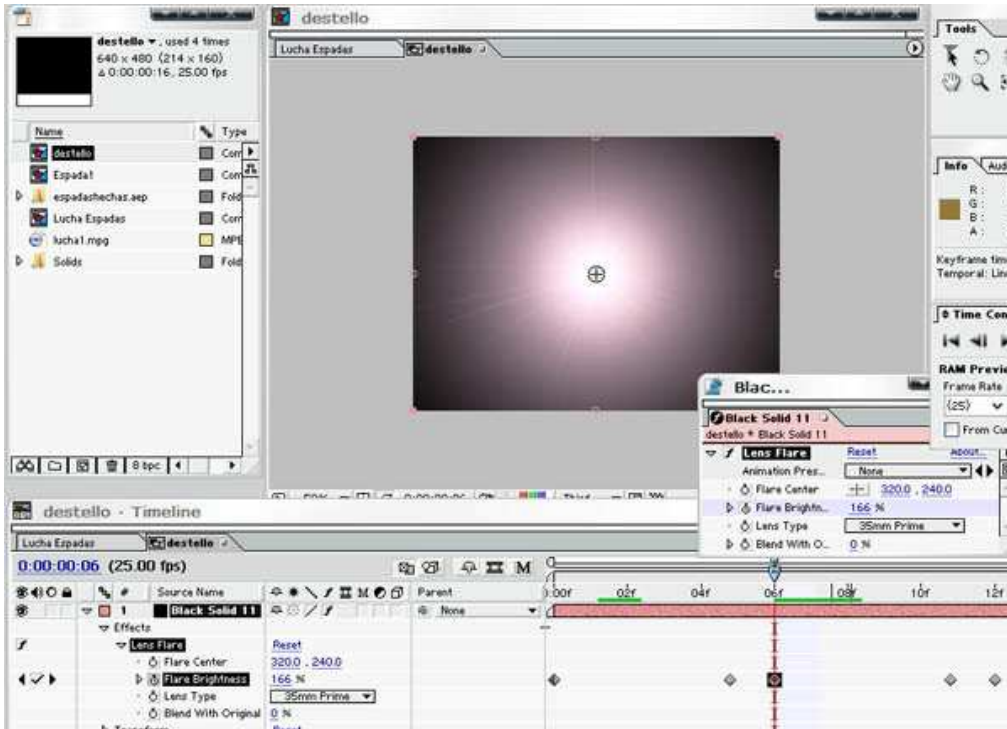
Si sólo tenemos una espada en la toma, ya hemos terminado a falta de ponerle los sonidos que os dejo a vuestra elección. Aquí os podéis descargar un banco de sonidos de sables auténticos y de demás efectos de star wars:

<http://www.theforce.net/fanfilms/postproduction/soundfx/soundfx02.asp>

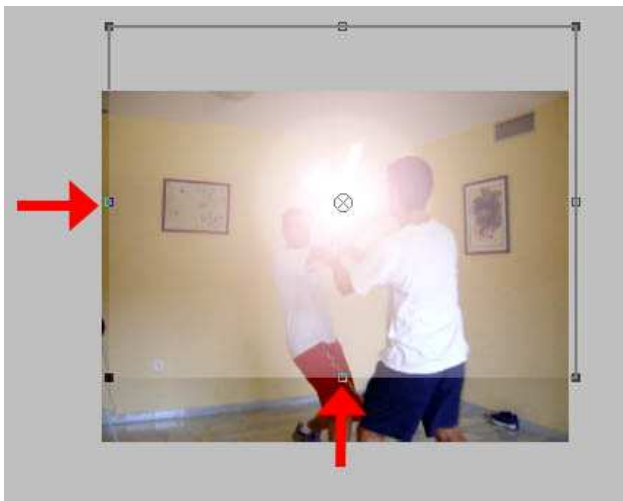
Si por el contrario hay más de un sable en la toma, ya sabéis lo que os toca... volver a repetir todo el proceso de hacer las máscaras, crear la composición auxiliar, desenfoques gaussianos, corrección de color... ¿Qué capa de espada debo poner por encima? Da igual, porque cuando se superpongan, no se va a notar cual está por encima de cual.

Finalmente, para crear los destellos para los choques de las espadas vamos a crear una composición que se llame “Destello” de una duración de 16 frames. Creamos un sólido de color negro al cual le aplicamos el efecto “Render” “Lens Flare”. Centramos nuestro lens flare en 320-240 y cambiamos el tipo a "35mm prime". Animamos el valor “brightness” en 5 pasos:

- 0% en 0
- 0% en 4
- 166% en 6
- 166% en 10
- 0% en 12



En último lugar, vamos insertando los brillos en cada choque (“Blending Mode” “Screen”) de espadas teniendo especial cuidado en que no se nos partan por la composición, esto lo arreglaremos expandiendo la capa de destello.



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 como la siguiente:



Si pinchamos en "Render 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"