

CURSO INTRODUCCIÓN AFTER EFFECTS

Edi Vieito

After effects es el programa lider en el mercado para la posproducción y creación de gráficos animados. En este curso intentaremos realizar una primera toma de contacto en la que el alumno consiga los conocimientos necesarios para poder abarcar un proyecto de principio a fin.

Día 1

Presentación y toma de contacto

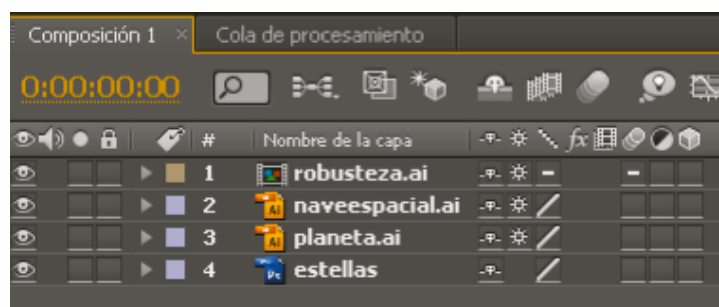
After effects es un programa multicapa con el que crear composiciones (vídeo, banners..) mezclando diferentes elementos(Imágenes, vídeos, ilustraciones..). Estos elementos se organizan en capas. El entorno de trabajo de After Effects es altamente parametrizable. Este entorno se organiza en diferentes paneles que muestran información sobre las capas.

Las capas son los elementos que forman una composición. Sin capas, una composición es sólo un fotograma vacío. Utilice tantas capas como sea necesario, para crear la composición. Algunas composiciones contienen miles de capas, mientras que otras composiciones contienen sólo una.

Las capas de After Effects son parecidas a las pistas de Adobe Premiere. La diferencia principal es que cada capa de After Effects no puede tener más de un elemento de material de archivo como su origen, mientras que la pista de Premiere suele contener varios clips. Las capas de After Effects también son similares a las de Photoshop, aunque la interfaz para trabajar con ellas es diferente. El panel Línea de tiempo de After Effects permite trabajar con las capas de forma similar a como se haría en el panel de capas de Photoshop.

Tipos de capas

- Capas de vídeo y audio basadas en elementos de material de archivo importado como, por ejemplo, imágenes fijas, películas y pistas de audio
- Capas que se crean en After Effects para realizar funciones especiales como, por ejemplo, cámaras, luces, capas de ajuste y objetos nulos
- Capas de color sólido basadas en elementos de material de archivo de color sólido creados en After Effects
- Capas sintéticas que alojan elementos visuales que se crean en After Effects como, por ejemplo, capas de forma y capas de texto
- Capas de precomposición, que utilizan las composiciones como sus elementos de material de archivo de origen



Cuatro capas tal como se visualizan en el panel Línea de tiempo

Cuando se modifica una capa, esto no afecta a su elemento de material de archivo de origen. Se puede utilizar el mismo elemento de material de archivo como origen de varias capas y hacerlo de forma diferente en cada instancia. Por ello podemos decir que es un programa que trabaja con el material online. Una buena técnica es organizar nuestros diferentes proyecyos en carpetas, todas ellas heredadas de una carpeta raíz de proyecto, para así en el momento de archivar el proyecto adherir también los archivos enlazados en el proyecto de after effects, de manera que si lo recuperamos y volvemos a abrir en otro momento todos nuestros archivos estén "online".

Los cambios realizados en una capa no afectan a las otras, a menos que se vinculen las capas específicamente. Por ejemplo, puede mover, girar y dibujar máscaras para una capa sin que afecte a las demás capas de una composición.

After Effects numera automáticamente todas las capas de una composición. De forma predeterminada, estos números se ven en el panel Línea de tiempo, al lado del nombre de la capa. El número se corresponde con la ubicación de esa capa en el orden de apilamiento. Cuando el orden de apilamiento cambia, After Effects cambia todos los números en consecuencia. El orden de apilamiento de las capas afecta al orden de procesamiento y, por tanto, al procesamiento de la composición en cuanto a previsualizaciones y resultado final.

Día 2

Propiedades básicas

Todas las capas tienen **propiedades**, muchas de las cuales se pueden modificar y animar. El grupo básico de propiedades que tienen todas las capas es el grupo Transformación, que incluye las propiedades Posición y Opacidad. Al agregar ciertas características a una capa (por ejemplo, al agregar máscaras o efectos, o al convertir la capa en capa 3D), la capa adquiere propiedades adicionales, recopiladas en grupos de propiedades.

Todas las propiedades de capa son **temporales**, es decir, pueden cambiar la capa con el paso del tiempo. Algunas propiedades de capa, tales como Posición, son también **espaciales**: pueden mover la capa en el espacio de la composición. Puede expandir el contorno de capa para mostrar las propiedades de la capa y cambiar sus valores. La mayoría de las propiedades dispone de un cronómetro. Todas las propiedades con un cronómetro pueden animarse; es decir, cambiar con el tiempo.

En el panel Línea de tiempo, puede cambiar la duración de una capa, el tiempo de inicio y el lugar en el orden de apilamiento de las capas. También puede cambiar cualquier propiedad de una capa en el panel Línea de tiempo.

Propiedades de capa

Para expandir o contraer un grupo de propiedades, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la capa o del nombre del grupo de propiedades. Para mostrar sólo una propiedad específica o grupo de propiedades, pulse su método abreviado de teclado. Para agregar una propiedad o un grupo de propiedades a las propiedades que aparecen en el panel Línea de tiempo, mantenga presionada la tecla Mayús mientras pulsa el método abreviado de la propiedad o grupo de propiedades. Para mostrar sólo propiedades cuyos valores predeterminados hayan sido modificados, pulse UU o elija Animación > Revelar propiedades modificadas. Para mostrar sólo propiedades que tengan fotogramas clave o expresiones, pulse U o elija Animación > Revelar propiedades de animación.

Los valores temporales de las propiedades de capa se pueden duplicar, copiar y borrar no sólo en la propia capa, sino entre diferentes capas. Sólo se pueden duplicar ciertos grupos de propiedades, incluidas las formas, las máscaras y los efectos. Sin embargo, no se pueden duplicar los grupos de propiedades del nivel principal como Contenido, Máscaras, Efectos y Transformaciones. Si intenta duplicar un grupo de propiedades del nivel principal, se duplicará, en su lugar, toda la capa.

Además de poder modificar y copiar los valores, en ocasiones nos interesa que una propiedad de una capa, sea idéntica a esa misma propiedad de otra capa. Para ello existe la asociación entre capas. Para sincronizar los cambios en las capas asignando transformaciones de una capa a otra capa, utilice la **asociación**. Tras convertir una capa en primaria de otra, esta otra se denomina **capa secundaria**. Cuando se asigna una capa primaria, las propiedades de transformación de la capa secundaria estarán subordinadas a la capa primaria en lugar de a la composición. Por ejemplo, si una capa primaria se mueve 5 píxeles hacia la derecha de su posición inicial, la capa secundaria también se mueve 5 píxeles hacia la derecha de su posición. La asociación es similar a la agrupación; las transformaciones realizadas en el grupo son relativas al punto de anclaje de la primaria. La asociación afecta a todas las propiedades de transformación, a excepción de Opacidad.

Una capa sólo puede tener una capa primaria, pero puede ser primaria de varias capas dentro de la misma composición.

Se pueden animar las capas secundarias independientemente de sus capas primarias. También puede emparentar con objetos nulos, que son capas ocultas.



Para emparentar una capa, en la columna Emparentar, haga clic en el menú de la capa que desea que sea secundaria, y seleccione en el menú el nombre de la capa primaria.

Animación por keyframes

La animación es el cambio en el tiempo. Para animar una capa o un efecto cambie una o varias de sus propiedades en el tiempo. Por ejemplo, se puede animar la propiedad de Opacidad de una capa del 0% en el tiempo cero al 100% en el tiempo 1 segundo para hacer un fundido de la capa. Cualquier propiedad con un botón de cronómetro a la izquierda de su nombre en el panel Línea de tiempo o en el de Controles de efectos se puede animar. Las propiedades de una capa se animan utilizando fotogramas clave, expresiones o animas.

Los fotogramas clave se utilizan para definir parámetros para el movimiento, efectos, audio y otras muchas propiedades que, por lo general, se cambian con el paso del tiempo. Un fotograma clave marca el punto en el que se especifica un valor para una propiedad de capa como, por ejemplo, la posición en el espacio, la opacidad o el volumen de audio. Los valores entre los fotogramas clave se **interpolan**. Si utiliza fotogramas clave para crear un cambio a lo largo del tiempo, debe utilizar como mínimo dos fotogramas clave: uno para el estado al comienzo del cambio y otro para el nuevo estado al final del cambio.

Haga clic en un fotograma clave para mostrar información sobre su valor, velocidad y el método de interpolación en el panel Información.

Cuando el cronómetro está activo para una propiedad específica, After Effects define o modifica automáticamente un fotograma clave para la propiedad en el tiempo actual cuando se cambia el valor de la propiedad. Si el cronómetro está inactivo para una propiedad, dicha propiedad no tiene fotogramas clave. Si se cambia el valor de una propiedad de capa mientras el cronómetro está inactivo, el valor será el mismo durante toda la capa. Si se inhabilita el cronómetro, se eliminan todos los fotogramas clave para esa propiedad de capa y el valor constante de la propiedad se cambia al valor actual.

Antes de cambiar un fotograma clave, asegúrese de que el indicador de tiempo actual está colocado en un fotograma clave existente. Si cambia un valor de propiedad y el indicador de tiempo actual no está en un fotograma clave existente, After Effects agregará un nuevo fotograma. Sin embargo, si hace doble clic en un fotograma clave para modificarlo, la localización del indicador de tiempo actual no es relevante, ni cuando realice cambios en el método de interpolación del fotograma clave.

Textos

Como hemos comentado al principio existen diferentes tipos de capas en After Effects, y una de ellas muy importantes son los textos. Estos poseen características especiales (posibilidad de animarlos por grupos; carácter, palabra o línea) que se merecen una mención independiente. Las propiedades de animación funcionan prácticamente igual que otras propiedades de capa, excepto que sus valores sólo afectan a los caracteres seleccionados mediante los selectores del grupo de animación.

Punto de anclaje Puntos de anclaje para los caracteres: el punto en el que se realizan transformaciones, como el escalado y la rotación.

Posición Posición de los caracteres. Puede especificar valores para esta propiedad en el panel Línea de tiempo o modificarla si la selecciona en el panel Línea de tiempo y arrastra la capa en el panel Composición con la herramienta de selección, que se convierte en una herramienta de desplazamiento cuando se sitúa sobre caracteres de texto. Arrastrar con la herramienta de desplazamiento no afecta al componente z (profundidad) de Posición.

Escala Escala de los caracteres. Dado que la escala es relativa al punto de anclaje, los cambios al componente z de la Escala no tienen un resultado aparente a no ser que el texto tenga también una animación de Punto de anclaje con un valor z distinto de cero.

Sesgar Inclinación de los caracteres. El eje de sesgo especifica el eje a lo largo del cual se sesga el carácter.

Rotación, Rotación X, Rotación Y, Rotación Z Si las propiedades 3D por carácter están habilitadas, se puede definir por separado la rotación alrededor de cada eje. Si no es así, sólo está disponible Rotación, que es lo mismo que Rotación Z.

Anclaje de línea Alineación del espacio entre caracteres en cada línea de texto. El valor 0% especifica la alineación a la izquierda, 50% especifica la alineación al centro y 100% especifica la alineación a la derecha.

Espaciado interlineal Espacio entre las líneas de texto de una capa de texto multilínea.

Desplazamiento de caracteres Número de valores Unicode que se desplazarán los caracteres seleccionados. Por ejemplo, el valor 5 hace avanzar los caracteres de la palabra cinco pasos alfabéticos, por lo que la palabra **offset** se convierte en **tkkxjy**.

Valor del carácter Nuevo valor Unicode para los caracteres seleccionados que sustituye cada carácter con otro al cual representa el nuevo valor. Por ejemplo, un valor de 65 sustituye todos los caracteres de una palabra por el carácter Unicode 65(**A**), por lo que la palabra **valor** se convierte en **AAAAA**.

Rango de caracteres Especifica límites en el carácter. Esta propiedad aparecerá siempre que se agregue a una capa la propiedad Desplazamiento de caracteres o Valor del carácter. Elija Conservar mayúsculas y minúsculas y dígitos, para mantener los caracteres en sus respectivos grupos. Los grupos incluyen mayúsculas y minúsculas latinas, dígitos, símbolos, katakana japonés, etc. Elija Unicode completo para permitir cambios ilimitados en los caracteres.

Desenfoque Cantidad de desenfoque gaussiano que se agrega a los caracteres. Los valores de desenfoque horizontal y vertical se pueden especificar por separado.

Día 3

Máscaras

Las máscaras son una herramienta muy importante en after effects. Permiten la visibilidad o no de partes concretas de una capa, además dependiendo de en que tipo de capa se coloquen, pueden tener más cualidades. A su vez también existen muchos efectos que sólo funcionan en capas con máscaras.

Una capa puede poseer más de una máscara (spline cerrado o no). Estas máscaras poseen modos de fusión. Los modos de fusión para varias máscaras de la misma capa se denominan modos de máscara. Algunos efectos incluyen sus propias opciones de modo de fusión. Para obtener más información, consulte las descripciones de cada efecto.

Las máscaras pueden realizarse mediante formas preestablecidas o con la herramienta pluma de after effects. Las máscaras se pueden modificar a lo largo del tiempo y poseen además de las características básicas, otras propias, como : forma de máscara, calado y extensión.

Rotoscopia

Uno de los empleos básicos de las mascarar era la creación de rotoscopias. Una rotoscopia es la sustracción de un elemento individual de un video, ya sea una persona un animal o una cosa. Ya que ese elemento podía estar en movimiento, la máscara debía animarse a lo largo del tiempo, y esto podía ser una tarea tediosa. Desde la versión CS5, After effects posee una herramienta de rotoscopia automática.

Día 4

Espacio 3D

Los objetos básicos que se manipulan en After Effects son capas planas bidimensionales (2D). Al convertir una capa en tridimensional (3D), la propia capa permanece plana, pero adquiere propiedades adicionales: Posición (z), Punto de anclaje (z), Escala (z), Orientación, Rotación X, Rotación Y, Rotación Z y Opciones de material.

Cualquier capa puede ser una capa 3D, excepto las capas sólo de audio. Los caracteres individuales de las capas de texto pueden ser subcapas 3D, cada una con propiedades 3D propias. Una capa de texto con la opción Todas las capas de cámara y de luz tienen propiedades 3D.

De manera predeterminada, las capas tienen una profundidad (posición del eje z) de 0. En After Effects, el origen del sistema de coordenadas se encuentra en la esquina superior izquierda; x (anchura) aumenta de izquierda a derecha, y (altura) aumenta desde la parte superior hacia la inferior y z (profundidad) aumenta de cerca a lejos. Algunas aplicaciones 3D y de vídeo utilizan un sistema de coordenadas con una rotación de 180 grados alrededor del eje x; en estos sistemas, y aumenta desde la parte inferior a la superior y z de lejos a cerca.

Puede transformar una capa 3D correspondiente al espacio de coordenadas de la composición o de la capa o un espacio personalizado mediante la selección de modo de eje. Puede agregar efectos y máscaras a las capas 3D, componer capas 3D con capas 2D, y crear y animar capas de cámara y de luz para ver o iluminar capas 3D desde cualquier ángulo.

Al igual que en todas las máscaras, las coordenadas de una máscara en una capa 3D se encuentran en el espacio de coordenadas 2D de la capa.

Espacio 2.5

Una técnica que no pasa de moda es el empleo del llamado “espacio 2.5”, esto se refiere a la colocación de capas 2D en un entrono de tres dimensiones, así como la adición de elementos 3D cómo pudieran ser cámaras y luces.

Para la realización de animaciones, 2.5 es recomendable realizar un trabajo previo en Photoshop, el primo hermano de nuestra herramienta preferida (AE), nos permitirá realizar una composición básica en la que observaremos si funcionan o no los elementos , antes de disponerlos en el eje Z.

Se recomienda trabajar con composiciones en Photoshop del doble de tamaño del que se valla a emplear en el proyecto de After Effects. Después para que no emplee muchos recursos, calculando la imagen de elementos que se encuentren fuera de plano, activaremos el botón de  y le daremos el tamaño de nuestro cuadro de visualización.

Para conseguir un efecto de profundidad y tridimensionalidad en los movimientos debe usar una cámara. En after effects existen dos tipos de cámaras principalmente: Las de uno y dos nodos.

Las cámaras de un nodo son más fáciles de animar. Únicamente poseen como variable la propia posición de la cámara. Son cámaras orientadas en las que para orientarse hacia algún sitio debe girarse la cámara.

Las cámaras de dos nodos son cámaras más complicadas en las que existen dos variables independientes. La primera variable es la posición de la cámara, en la que se dirige mediante keyframes la orientación y posición de la cámara. La otra variable es el objetivo, o dicho de otro modo, hacia donde queremos ver. Estas cámaras consiguen movimientos más elaborados a base de estas dos variables, sin embargo son más difíciles de usar.

Una buena práctica es linchar el movimiento de una cámara a un nulo, para así poderle añadir propiedades y que sean parametrizables de una forma más cómoda. Al poder heredarse propiedades básicas, como la rotación y la posición, conseguiremos por ejemplo de una manera muy sencilla, añadiendo en nuestra capa nula anidada una expresión de aleatoriedad en el giro, que la cámara quede mucho más realista y natural.

Día 5

Postproducción y efectos

El arte final de una pieza se consigue mediante adición de efectos y utilización en algunos casos de herramientas de tracking y estabilizado. También es muy interesante destacar la interactividad existente entre las capas, heredada de su hermano pequeño (Photoshop).

Modos de fusión de capas

Los modos de fusión de capas controlan cómo se fusiona o interactúa cada capa con las capas inferiores. Los modos de fusión para las capas de After Effects (antes denominados **modos de capas** y a veces denominados **modos de transferencia**) son idénticos a los modos de fusión de Adobe Photoshop.

La mayoría de los modos de fusión modifican sólo valores de color de la capa de origen, no el canal alfa. El modo de fusión Agregación de alfa (Windows) o Adición de alfa (Mac OS) afecta al canal alfa de la capa de origen, y los modos de fusión de silueta y estencil afectan a los canales alfa de las capas inferiores.

Los modos de fusión no se pueden animar directamente mediante fotogramas clave. Para cambiar un modo de fusión en un momento dado, divida la capa en ese punto y aplique el nuevo modo de fusión a la parte de la capa restante. También puede utilizar el efecto Aritmética compuesta, cuyos resultados son similares a los de los modos de fusión pero pueden cambiar con el tiempo. Cada capa tiene un modo de fusión, incluso si ese modo de fusión es el modo de fusión Normal predeterminado.

En las siguientes descripciones se utilizan estos términos:

El **color de origen** es el color de la capa o trazo de pintura al que se aplica el modo de fusión. El **color subyacente** es el color de las capas compuestas situadas por debajo del trazo de pintura o capa de origen en el orden de apilamiento de capas, en el panel Línea de tiempo. El **color resultante** es el resultado de la operación de fusión, el color del compuesto.

Los modos de fusión de estencil y silueta utilizan el canal alfa o los valores de luminancia de una capa para modificar el canal alfa de todas las capas inferiores. El uso de estos modos de fusión difiere del uso de un mate de seguimiento, que sólo afecta a una capa. Los modos de estencil atraviesan todas las capas, por lo que, por ejemplo, se pueden mostrar varias capas a través del canal alfa de la capa de estencil. Los modos de silueta bloquean todas las capas inferiores a la capa con el modo de fusión aplicado, por lo que se puede crear un agujero a través de varias capas a la vez. Para impedir que los modos de fusión de silueta y estencil atraviesen o bloqueen todas las capas inferiores, realice una precomposición de las capas a las que desee que afecten y anídelas en la composición.

Tipos de modos de fusión

Normal El color resultante es el color de origen. En este modo se ignora el color subyacente. Normal es el modo predeterminado.

Disolver El color resultante de cada píxel es el color de origen o el color subyacente. La probabilidad de que el color resultante sea el color de origen depende de la opacidad del origen. Si la opacidad del origen es del 100%, el color resultante es el color de origen. Si la opacidad del origen es del 0%, el color resultante es el color subyacente. Disolver y Disolver con variación no funcionan en capas 3D.

Disolver con variación Igual que Disolución, excepto que la función de probabilidad se vuelve a calcular para cada fotograma, por lo que el resultado varía con el tiempo.

Oscurecer Cada valor del canal de color resultante es el más bajo (más oscuro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Multiplicar Para cada canal de color, multiplica al valor del canal de color de origen por el valor del canal de color subyacente y divide el resultado por el valor máximo de píxeles de 8 bpc, 16 bpc o 32 bpc, dependiendo de la profundidad de color del proyecto. El color resultante nunca tiene más brillo que el original. Si uno de los colores de entrada es negro, el color resultante es negro. Si uno de los colores de entrada es blanco, el color resultante es el otro color de entrada. Este modo de fusión simula un dibujo realizado con varios rotuladores sobre papel o la colocación de varios geles enfrente de una luz. El resultado de fusionar con un color distinto de blanco o negro cada capa o trazo de pintura con este modo de fusión es un color más oscuro.

Subexposición de color El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color de la capa subyacente mediante el aumento del contraste. El blanco puro de la capa original no cambia el color de la capa subyacente.

Subexposición de color clásico Es el modo Subexposición de color de After Effects 5.0 y versiones anteriores, ahora denominado Sobreexposición de color clásico. Se utiliza para mantener la compatibilidad con proyectos más antiguos; en los demás casos se utiliza Subexposición de color.

Subexposición lineal El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color subyacente. El blanco puro no produce cambios.

Color más oscuro Cada píxel resultante es del color más oscuro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más oscuro es similar a Oscurecer, pero no funciona en canales de color independientes.

Agregar Cada valor del canal de color resultante es la suma de los correspondientes valores del canal de color del color de origen y del color subyacente. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada.

Aclarar Cada valor del canal de color resultante es el más alto (más claro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Pantalla Multiplica los complementarios de los valores de canal y, a continuación, toma el complementario del resultante. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada. Utilizar el modo Pantalla es similar a superponer dos negativos de película diferentes e imprimir el resultado.

Sobreexposición de color El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color de la capa subyacente mediante la reducción del contraste. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Sobreexposición de color clásico Es el modo Sobreexposición de color de After Effects 5.0 y versiones anteriores, ahora denominado Sobreexposición de color clásico. Se utiliza para mantener la compatibilidad con proyectos más antiguos; en los demás casos se utiliza Sobreexposición de color.

Sobreexposición lineal El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color subyacente mediante el aumento del brillo. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Color más claro Cada píxel resultante es del color más claro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más claro es similar a Aclarar, pero no funciona en canales de color independientes.

Superposición Multiplica o filtra los valores de los canales de color de entrada según el color subyacente. El resultado mantiene los resalte y las sombras en la capa subyacente.

Luz suave Oscurece o aclara los valores de los canales de color de la capa subyacente, según el color de origen. El resultado es similar a proyectar un punto de luz difuso sobre la capa subyacente. Para el valor de cada canal de color, si el color de origen es más claro que el gris al 50%, el color resultante es más claro que el color subyacente, como si se sobreexpusiera. Si el color de origen es más oscuro que el gris al 50%, el color resultante es más oscuro que el color subyacente, como si se subexpusiera. Una capa con negro o blanco puro pasa a ser notablemente más oscura o clara, pero no se convierte en negro o blanco puro.

Luz fuerte Multiplica o filtra los valores de los canales de color de entrada según el color de origen original. El resultado es similar a proyectar un punto de luz llamativo sobre la capa. Para el valor de cada canal de color, si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara como si se filtrara.

Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece como si se multiplicara. Este modo es útil para crear la apariencia de sombras en una capa.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores reduciendo o aumentando el brillo, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el brillo. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se reduce el brillo.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o reduciendo el contraste, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el contraste. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se aumenta el contraste.

Luz focal Sustituye los colores, dependiendo del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, los píxeles más oscuros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más claros que el color subyacente no cambian. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, los píxeles más claros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más oscuros que el color subyacente no cambian.

Mezcla dura Mejora el contraste de la capa subyacente que está visible bajo una máscara en la capa de origen. El tamaño de la máscara determina el área contrastada; la capa de origen invertida determina el centro del área contrastada.

Diferencia Para cada canal de color, resta el valor de entrada más oscuro del más claro. Al pintar con blanco se invierten los valores del color de fondo, mientras que el negro no produce cambios.

Si tiene dos capas con un elemento visual idéntico que desea alinear, coloque una capa encima de la otra y defina el modo de fusión de la capa superior como Diferencia. A continuación, puede mover una capa o la otra hasta que los píxeles del elemento visual que desea alinear sean todos negros (lo que significa que las diferencias entre los píxeles son cero y, por tanto, los elementos están apilados exactamente encima de cada uno).

Diferencia clásica Es el modo Diferencia de After Effects 5.0 y versiones anteriores, ahora denominado Diferencia clásica. Se utiliza para mantener la compatibilidad con proyectos más antiguos; en los demás casos se utiliza Diferencia.

Exclusión Crea un resultado similar al del modo Diferencia, pero con menor contraste. Si el color de origen es blanco, el color resultante es el complementario del color subyacente. Si el color de origen es negro, el color resultante es el color subyacente.

Tono El color resultante tiene la luminancia y la saturación del color subyacente, y el tono del color de origen.

Saturación El color resultante tiene la luminancia y el tono del color subyacente, y la saturación del color de origen.

Color El color resultante tiene la luminancia del color subyacente, y el tono y la saturación del color de origen. Este modo de fusión mantiene los niveles de gris en el color subyacente. Este modo resulta útil para colorear imágenes de escala de grises y teñir imágenes en color.

Luminosidad El color resultante tiene el tono y la saturación del color subyacente, y la luminancia del color de origen. Este modo es el contrario del modo Color.

Diseñar alfa Crea un estencil con el canal alfa de la capa.

Diseñar luma Crea un estencil utilizando los valores de luminancia de la capa. Los píxeles más claros de la capa son más opacos que los más oscuros.

Silueta alfa Crea una silueta con el canal alfa de la capa.

Silueta luma Crea una silueta con los valores de luminancia de la capa. Crea transparencias en las áreas pintadas de la capa, permitiendo ver las capas subyacentes o el fondo. El valor de luminancia del color de fusión determina la opacidad del color resultante. Los píxeles más claros del origen producen más transparencia que los píxeles más oscuros. Al pintar con blanco puro se crea una opacidad del 0%. La pintura con negro puro no produce cambios.

Agregación de alfa (MS Windows) o Adición de alfa (Mac OS) Compone la capa con normalidad, pero agrega canales alfa complementarios para crear un área uniforme de transparencia. Es útil para eliminar los bordes visibles de dos canales alfa que están invertidos entre sí o los bordes del canal alfa de dos capas contiguas que se van a animar.

Premul luminiscente Impide el recorte de los valores de color que superan el valor del canal alfa después de la composición, agregándolos a la composición. Es útil para componer efectos de lente o luz procesados, como un destello de lente, desde material de archivo con canales alfa premultiplicados. También pueden mejorar los resultados al componer material de archivo a partir de software de halos de color de otros fabricantes. Al aplicar este modo, es posible que obtenga los mejores resultados si cambia la interpretación del material de archivo de origen con alfa premultiplicado a alfa recto.

Efectos

Los efectos, son filtros que se pueden aplicar sobre las capas para conseguir un acabado diferente. Una capa permite la adición de más de un efecto sobre ella. La mayor parte de los efectos son temporales, y funcionan en modo de pila, de manera que el ultimo efecto trabajara como base la capa anterior con todos los efectos que tenga aplicados.

Existen cientos de efectos en After effects. La selección de uno u otro dependerá del efecto que queramos conseguir. Sus nombres suelen ser muy descriptivos y dan una idea del resultado que consiguen.

Lista de efectos

Efectos de canal 3D

Efecto Extracción de canal 3D
Efecto Mate de profundidad
Efecto Profundidad de campo
Efecto EXtractoR
Efecto Niebla en 3D
Efecto ID de mate
Efecto IDentificador

Efectos de audio

Efecto Atrás
Efecto Graves y agudos
Efecto Retardo
Efecto Desdoblamiento y coro
Efecto Recorrido alto-bajo
Efecto Modulador
Efecto Ecualización paramétrica
Efecto Reverberación
Efecto Mezclador estéreo
Efecto Tono

Efectos de desenfoque y enfoque

Efecto Desenfoque bilateral
Efecto Desenfoque de cuadro
Efecto Desenfoque radial CC*
Efecto Desenfoque rápido radial CC*
Efecto Desenfoque vectorial CC*
Efecto Desenfoque del canal
Efecto Componer desenfoque
Efecto Desenfoque direccional
Efecto Desenfoque rápido
Efecto Desenfoque gaussiano
Efecto Desenfoque de lente
Efecto Desenfoque radial
Efecto Reducir parpadeo entrelazado
Efecto Enfocar
Efecto Desenfoque inteligente
Efecto Máscara de enfoque

Efectos de canal

Efecto Niveles de alfa
Efecto Aritmética
Efecto Fusionar
Efecto Cálculos
Efecto Composición CC*
Efecto Combinador de canales
Efecto Aritmética compuesta
Efecto Invertir
Efecto Mínimo/máximo
Efecto Quitar los halos de color
Efecto Establecer canales
Efecto Establecer mate
Efecto Cambiar canales

Efecto Composición sólida

Efectos de corrección de color

Efecto Color automático
Efecto Contraste automático
Efecto Niveles automáticos
Efecto Brillo y contraste
Efecto Colores de emisión
Efecto Desplazamiento de color CC*
Efecto Tonos CC*
Efecto Modificar color
Efecto Cambio de color
Efecto Mezclador de canales
Efecto Equilibrio de color
Efecto Equilibrio de color (HLS)
Efecto Enlace de colores
Efecto Estabilizador del color
Efecto Colorama
Efecto Curvas
Efecto Ecualizar
Efecto Exposición
Efecto Gamma/pedestal/ganancia
Efecto Tono/Saturación
Efecto Conservar color
Efecto Niveles
Efecto Niveles (controles individuales)
Efecto Filtro de foto
Efecto Mapa arbitrario de Photoshop
Efecto Ensombrecer/Resaltar
Efecto Teñir
Efecto Tritono

Efectos de distorsión

Efecto Deformación Bézier
Efecto Abombar
Efecto Doblarlo CC*
Efecto Deformador CC*
Efecto Blobbyize CC*
Efecto Movimiento de flujo CC*
Efecto Parrilla CC*
Efecto Lente CC*
Efecto Paso de página CC*
Efecto Posicionar CC*
Efecto Ritmo de ondulación CC*
Efecto Inclinação CC*
Efecto Alargar CC*
Efecto Dividir CC*
Efecto Dividir 2 CC*
Efecto Mosaico CC*
Efecto Posicionar los bordes
Efecto Mapa de desplazamiento
Efecto Licuar
Efecto Aumentar
Efecto Deformación de malla
Efecto Reflejar
Efecto Desplazamiento

Efecto Compensación óptica
Efecto Coordenadas polares
Efecto Posición libre
Efecto Dar nueva forma
Efecto Ondulación
Efecto Alargar
Efecto Esferizar
Efecto Transformar
Efecto Desplazamiento turbulento
Efecto Molinete
Efecto Deformación
Efecto Deformación con ondas

Efectos de controles de expresión

Efecto Control de ángulo
Efecto Control de casilla de verificación
Efecto Control de color
Efecto Control de capa
Efecto Control de puntos
Efecto Control del regulador

Efectos de generación

Efecto Degradado de 4 colores
Efecto Relámpago avanzado
Efecto Espectro de audio
Efecto Forma de onda de audio
Efecto Haz
Efecto Pistola de pegamento CC*
Efecto Estallido de luz 2.5 CC*
Efecto Rayos de luz CC*
Efecto Barrido de luz CC*
Efecto Patrón de celdas
Efecto Tablero de ajedrez
Efecto Círculo
Efecto Elipse
Efecto Relleno de cuentagotas
Efecto Relleno
Efecto Fractal
Efecto Cuadrícula
Efecto Destello de lente
Efecto Bote de pintura
Efecto Ondas de radio
Efecto Pendiente
Efecto Garabato
Efecto Trazo
Efecto Vegas
Efecto Simulación de escritura

Efectos de incrustación

Efecto Eliminación de estructura simple CC*
Efecto Incrustación de diferencia de color
Efecto Incrustación por croma
Efecto Gama de colores
Efecto Mate de diferencia
Efecto Extraer
Efecto Incrustación interior/exterior

Efecto Luz clave*
Efecto Incrustación por croma lineal
Efecto Incrustación por luminancia
Efecto Supresión de rebase
Efecto Incrustación ultra

Efecto de mate

Efecto Retractor de mate
Efecto Retractor simple

Efectos de ruido y granulado

Efecto Añadir granulado
Efecto Polvo y rascaduras
Efecto Ruido fractal
Efecto Aplicar granulado
Efecto Mediana
Efecto Ruido
Efecto Ruido alfa
Efecto Ruido HLS
Efecto Ruido HLS automático
Efecto Eliminar granulado
Efecto Ruido de turbulencia

Efectos de pintura

Efecto de pintura
Efecto Pintura vectorial

Efectos de perspectiva

Gafas 3D efecto
Efecto Biselar alfa
Efecto Bordes biselados
Efecto Cilindro CC*
Efecto Esfera CC*
Efecto Foco CC*
Efecto Sombra paralela
Efecto Sombra radial

Efectos de simulación

Efecto Baile de cartas
Efecto Cáustico
Efecto Acción de bola CC*
Efecto Burbujas CC*
Efecto Llovizna CC*
Efecto Cabello CC*
Efecto Mercurio CC*
Efecto Sistemas de partículas II CC*
Efecto Mundo de partículas CC*
Efecto Polipíxel CC*
Efecto Lluvia CC*
Efecto Esparcir CC*
Efecto Nieve CC*
Efecto Lluvia de estrellas CC*
Efecto Espuma
Efecto Animación del objeto
Efecto Dispersión
Efecto Mundo marino

Efectos de Estilizar

Efecto Pinceladas
Efecto Caricatura
Efecto Sobreexponer película CC*
Efecto Cristal CC*
Efecto Caleidoscopio CC*
Efecto Helado CC*
Efecto Reptil CC*
Efecto Umbral CC*
Efecto Umbral RGB CC*
Efecto Relieve de color
Efecto Relieve
Efecto Encontrar bordes
Efecto Resplandor
Efecto Mosaico
Efecto Mosaico en movimiento
Efecto Posterización
Efecto Bordes rugosos
Efecto Dispersión
Efecto Luz estroboscópica
Efecto Texturizar
Efecto Umbral

Efectos de texto

Efecto Números
Efecto Código de tiempo

Efectos de tiempo

Efecto Forzar desenfoque de movimiento CC*
Efecto Fusión de tiempo CC*
Efecto Fusión de tiempo FX CC*
Efecto Tiempo de ampliación CC*
Efecto Eco
Efecto Tiempo de posterización
Efecto Diferencia de tiempo
Efecto Desplazamiento de tiempo
Efecto Deformación de tiempo

Efectos de transición

Efecto Disolver en bloques
Efecto Barrido de cristal CC*
Efecto Barrido de cuadrícula CC*
Efecto Barrido de imagen CC*
Efecto Mandíbulas CC*
Efecto Barrido de luz CC*
Efecto Barrido de escala radial CC*
Efecto Barrido de escala CC*
Efecto Tornado CC*
Efecto Barrido de cartas
Efecto Barrido de degradado
Efecto Barrido irisado
Efecto Barrido lineal
Efecto Barrido radial
Efecto Barridos venecianos

Efectos de utilidad

Efecto Convertidor Cineon
Efecto Convertidor de perfiles de color
Efecto Extender límites
Efecto HDR Compander
Efecto Compresión resaltada HDR

Efectos obsoletos

Efecto 3D básico
Efecto Texto básico
Efecto Relámpago
Efecto Texto de trazado

ANEXO I

Atajos de teclado

AFTER EFFECTS

Atajos de teclado

Sin teclado Num	Num	Función
ALT + [		Introducir punto de entrada en la capa
ALT +]		Introducir punto de salida en la capa
[		Mover el punto de entrada de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
]		Mover el punto de salida de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
I		Mover el indicador de tiempo al punto IN de la capa
O		Mover el indicador de tiempo al punto OUT de la capa
Ctrl + 0	0	Hacer previo
Ctrl + Shift + 0	Shift + 0	Hacer Shift RAM Previo
Ctrl + .	.	Hacer previo de audio
b		Establecer IN en rango de previsualización
N		Establecer OUT en rango de previsualización
Cmd + Alt + b		Establecer el in y el out del rango de previsualización a la duración de la capa seleccionada
Cmd + Flecha derecha	Av Pág	Mover el indicador de tiempo 1 frame hacia delante
Cmd + Flecha Izq	Ret Pág	Mover el indicador de tiempo 1 frame hacia atrás
Cmd + flechas verticales		Seleccionar capas arriba o abajo

Sin teclado Num	Num	Función
ALT + [		Introducir punto de entrada en la capa
ALT +]		Introducir punto de salida en la capa
[		Mover el punto de entrada de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
]		Mover el punto de salida de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
J		Mover el indicador de tiempo al anterior keyframe visible
K		Mover el indicador de tiempo al posterior keyframe visible
Cmd + Shift + d		Partir capa
Alt + todos los keyframes seleccionados		Escalar capas
P		Desplegar propiedad posición
S		Desplegar propiedad escala
T		Desplegar propiedad opacidad
R		Desplegar propiedad rotación
A		Desplegar propiedad Anchor point
Shift + p, s, t, r, a		Aparte de la propiedad que teníamos desplegada, desplegamos otra
U		Despliega todas las propiedades de la capa con keyframes
Cmd + Alt + T		Activa Time Remapping
Cmd + Alt + R		La capa va al revés en el tiempo

Sin teclado Num	Num	Función
ALT + [		Introducir punto de entrada en la capa
ALT +]		Introducir punto de salida en la capa
[		Mover el punto de entrada de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
]		Mover el punto de salida de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
,		Zoom in a la ventana de composición
.		Zoom out a la ventana de composición
M		Despliega el path de la máscara
M m		Despliega todas las propiedades de la máscara
E		Despliega los filtros de la capa
Fn + flechas horizontales	Final Documento, principio	Va al principio o al final de la composición
F		Muestra las propiedad feather de la capa
Y		Activa Pan Behind tool
Q		Activa Shapes
G		Activa pluma
V		Herramienta mover
H		Herramienta mano
Z		Herramienta lupa

Sin teclado Num	Num	Función
ALT + [		Introducir punto de entrada en la capa
ALT +]		Introducir punto de salida en la capa
[		Mover el punto de entrada de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
]		Mover el punto de salida de la capa al lugar donde está el indicador de tiempo
W		Herramienta rotation
C		Pulsándola repetidamente intercambiaremos entre el paneo de la cámara, la rotación, la distancia focal y el movimiento en el eje z
Cmd + T		Herramienta texto
Cmd + Y		Crear sólido nuevo
Cmd + Shift + Y		Entrar en las propiedades del sólido, de la cámara o de la luz
Cmd + N		Composición nueva
Cmd + K		Entrar en las propiedades de la composición
<		Poner pantalla activa a pantalla completa
E		Ver efectos de capa seleccionada

Bibliografía

- [1] Manual Adobe After effects CS4