

INTRODUCCIÓN

En el tutorial anterior aprendimos a utilizar las funciones de seguimiento de movimiento de Adobe® After Effects® para simular cómo una mano agarra una fotografía. Esta vez utilizaremos el mismo motor de seguimiento para conectar el movimiento de un dedo a un sistema de partículas y simular una bengala con humo.

IMPORTE LOS ARCHIVOS

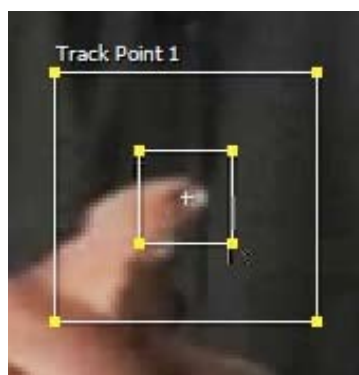
1. Comience importando el vídeo “Hands”. Haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana del proyecto y seleccione **“Import File”** o pulse **CTRL + I**. A continuación seleccione el metraje de las manos.
2. Arrastre el vídeo desde la ventana del proyecto hasta el botón **“New Composition”** para crear una composición con el mismo tamaño y duración que el vídeo. Cambie el nombre a **“Main Comp.”**



3. Haga lo mismo con la fotografía. Este paso no es imprescindible, pero disponer de la fotografía en forma de composición aparte facilita en gran medida modificarla posteriormente si es necesario. Cambie el nombre a **“Photo Comp.”**

CONFIGURE EL RASTREADOR

1. En Main Comp, y con la capa de vídeo seleccionada, seleccione **Animation > Track Motion**. Esto abre la ventana Tracker Controls, si no estaba ya abierta.
2. En la línea de tiempo, avance hasta (0;00;05;14).
3. Sitúe el Track Point (punto de seguimiento) del modo indicado, volviendo a situar la región de características (el cuadrado pequeño) y la región de búsqueda (el cuadrado grande), tal como se muestra a continuación.

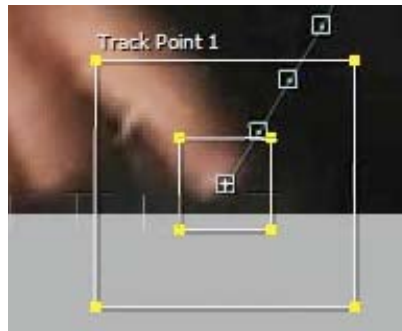


SIGA AL DEDO

1. En la ventana Tracker Controls, utilice el botón **“Analyze 1 Frame Forward”** para avanzar por el vídeo. A medida que la luz del dedo cambia, el punto de seguimiento puede comenzar a desviarse lentamente de su objetivo. Cuando esto suceda, simplemente vuelva a situarlo en la yema del dedo.



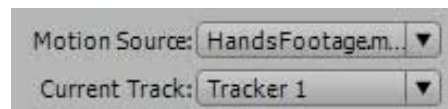
2. Continúe siguiéndolo de este modo, volviendo a colocar el punto de seguimiento cuando sea necesario hasta que éste alcance la parte inferior del fotograma, casi al final del vídeo (0;00;09;20).



3. Regrese al primer fotograma del seguimiento, en (0;00;05;14) y comience a efectuar el seguimiento hacia atrás del mismo modo, pero esta vez utilizando el botón **“Analyze 1 Frame Backward”** hasta que el dedo llegue a la manga, en (0;00;01;06).

4. Cierre la capa de vídeo y, en Main Comp, cree un contenedor para los datos de rastreo seleccionando **“Layer > New > Null Object”**. Cambie el nombre de este objeto nulo a **“Tracking Data”**.

5. En la ventana Tracker Controls, seleccione el rastreador con el que estamos trabajando, llamado **“Hands Footage.mov, Tracker 1”**.

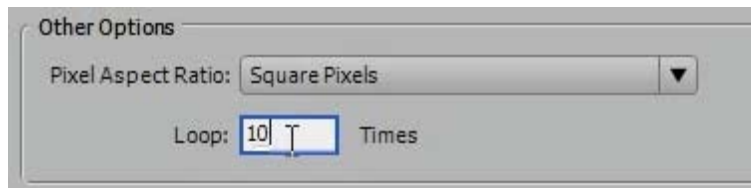


6. Haga clic en **“Edit Target”** y asegúrese de que el objeto nulo Tracking Data que acaba de crear está seleccionado.

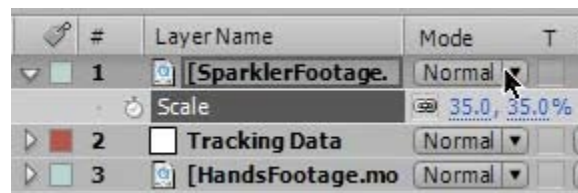
7. Finalmente, haga clic en **“Apply”**, asegúrese de que **“X and Y”** esté seleccionado y pulse **OK**.

AÑADA LA BENGALA

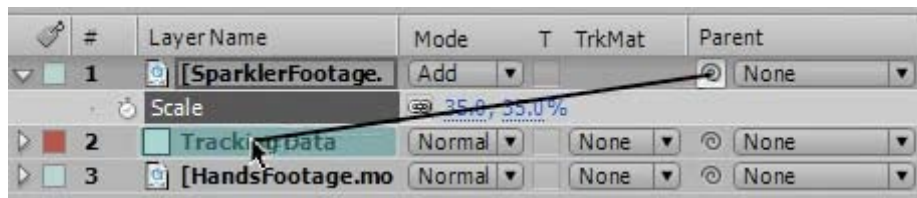
1. En la ventana del proyecto, importe el video "Sparkler" del mismo modo que hizo con el video "Hands".
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el video Sparkler, en la ventana del proyecto, y seleccione "**Interpret Footage > Main**". En la ventana de ajuste, ajuste Loop en 10.



3. Añada el video Sparkler a la composición arrastrándolo desde la ventana del proyecto hasta la línea de tiempo de Main Comp.
4. Con la capa Sparkler seleccionada, pulse "S" para ver el atributo de escala y cámbielo a 35%.
5. En el menú desplegable "**Mode**", cambie el modo de transferencia del video Sparkler de "Normal" a "Add".



6. Anide el video Sparkler dentro del objeto nulo Tracking Data empleando la herramienta espiral situada junto al menú desplegable "**Parent**" del video Sparkler y arrastrándolo a la capa Tracking Data.

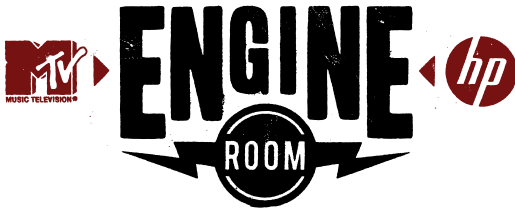


7. Ajuste Sparkler para que ocupe exactamente la misma posición que el objeto nulo Tracking Data. Pulse "**P**" y asegúrese de que la posición de la capa Sparkler es 0,0.

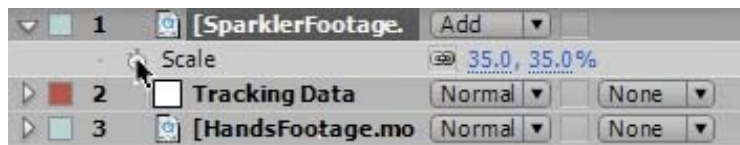


8. Oculte Tracking Data desactivando el icono del ojo, al lado de la capa.





9. Pulse “S” para abrir el atributo de escala de Sparkler, avance hasta (0;00;01;12) en la línea de tiempo y active el cronómetro de escala de Sparkler.



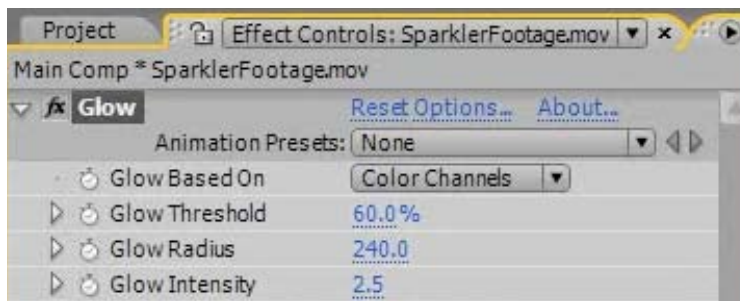
10. Retroceda hasta (0;00;01;09) y reduzca la escala a 0.

11. Regrese a (0;00;09;04) y asigne un fotograma clave a la escala con su valor actual.



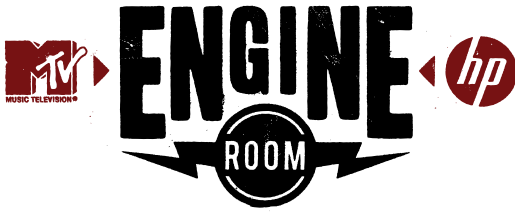
12. Finalmente, vaya a (0;00;09;07) y cambie la escala a 0 una vez más.

13. Con la capa Sparkler seleccionada, vaya a “Effect-->Stylize-->Glow”. Ajuste el radio a 240 y la intensidad a 2.5.

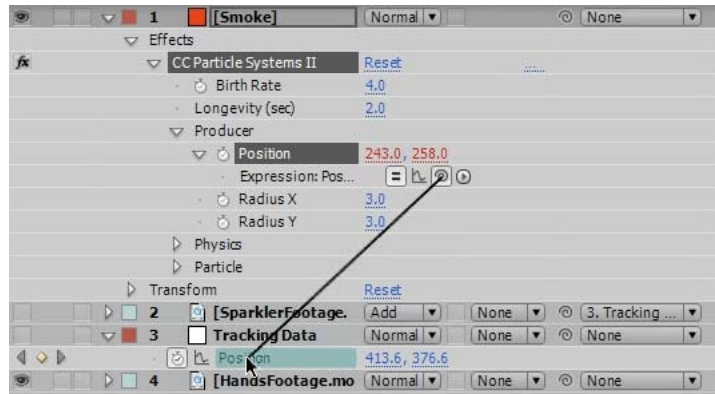


CONFIGURE EL HUMO

1. Oculte el vídeo Sparkler desactivando el icono del ojo, junto a la capa.
2. Seleccione **Layer > New > Solid** y llámela “Smoke.” Puede ser de cualquier color, asegúrese de que tiene el mismo tamaño que la composición pulsando “**Same as Comp**”, junto al tamaño.
3. Con la nueva capa Smoke seleccionada, seleccione “**Effect > Simulation > CC Particle Systems II**”.
4. Haga clic en el objeto nulo Tracking Data y pulse “P” para abrir su atributo de posición.
5. Expanda las flechas de la capa Smoke en la línea de tiempo hasta que pueda ver el atributo “**Effects > Particle Systems II > Producer > Position**”.
6. Pulse la tecla “`” (normalmente debajo de la tecla “escape” en teclados anglosajones) para maximizar la línea de tiempo de forma que pueda ver ambos parámetros de posición simultáneamente.
7. Pulse **ALT** y haga clic en el cronómetro de posición del productor de Particle System. Esto abre un cuadro de expresiones.



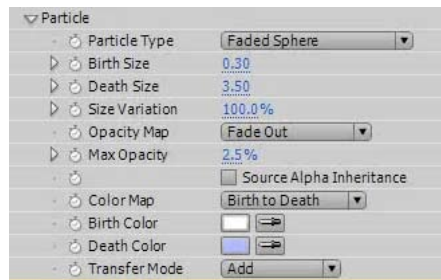
8. Haga clic en la herramienta **espiral** situada junto al cuadro de expresiones y arrástrelo hasta el atributo de posición de la capa Tracking Data.



9. Pulse otra vez la tecla “ ` ” para minimizar la línea de tiempo.

RETOQUE EL EFECTO DEL HUMO

1. En el panel Controles de efecto, abra la sección “Physics” de CC Particle Systems II. Reduzca la velocidad a 0.4.
2. Cambie “Particle Type” de “Line” a “Faded Sphere”
3. Cambie “Birth Rate” a 40.
4. Cambie “Birth Color” a blanco y “Death Color” a un azul medio.
5. Cambie “Birth Size” a 0.3 y “Death Size” a 3.5.6.
6. Cambie “Max Opacity” a 2.5.
7. Cambie “Transfer Mode” a “Add”.
8. Cambie “Size Variation” a 100.



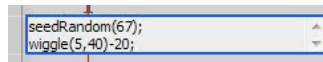
9. En la sección Physics, cambie la gravedad a -0.4.

RETOQUE LA CANTIDAD DE HUMO

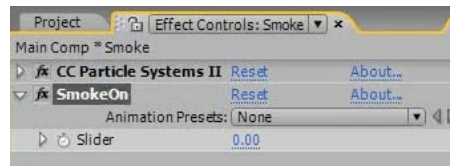
1. Busque el parámetro Birth Rate en la línea de tiempo expandiendo las flechas de la capa Smoke.
2. Pulse **ALT** y haga clic en el cronómetro para abrir el cuadro de expresiones. Sustituya el contenido por la siguiente línea, copiándola exactamente como aparece: **wiggle(5,40)-20;**



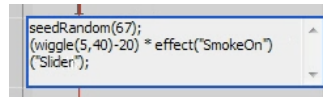
3. Preceda esta línea con otra, dentro del cuadro de expresiones, copiándola exactamente del mismo modo: **seedRandom(67);**



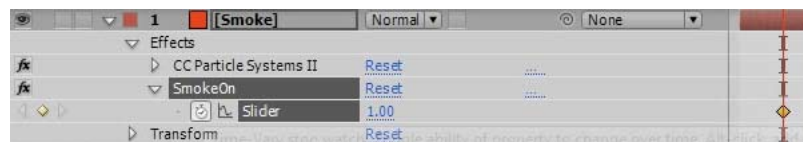
4. A Vuelva a añadir el vídeo Sparkler haciendo clic en el icono del ojo.
5. Con la capa Smoke seleccionada, vaya a **"Effects > Expression Controls > Slider Control"** para crear un nuevo control deslizante. Llámelo "SmokeOn."



6. Vuelva al cuadro de expresiones Birth Rate de la línea de tiempo y cambie la segunda línea de la expresión para sea exactamente igual a esta: **wiggle(5,40)-20) * effect("SmokeOn") ("Slider");**



7. Busque el valor del control deslizante SmokeOn en la línea de tiempo expandiendo las flechas.
8. Desplácese hasta el fotograma (0;00;01;16) y active el cronómetro para el valor 1 del control deslizante.



9. Retroceda hasta (0;00;01;13) y ponga el control deslizante a 0.
10. Avance hasta (0;00;09;04) y asigne un fotograma clave al valor 1.



11. Finalmente, avance unos pocos fotogramas, hasta (0;00;09;07), y póngalo a 0.