The background is a blurred screenshot of a software interface, likely a video editing or motion graphics application. It features a dark blue background with red lines forming a grid or wireframe. Faint, illegible text is visible, including words like "Automated", "Sub", and "Timeline".

# PEQUEÑA GUÍA DE AFTER EFFECTS

POR ABÍÁN PEÑATE

# ¿Qué es After Effects?

After Effects es el programa de Adobe para hacer VFX, animaciones y motion graphics. De hecho, es el estándar en la industria en este último campo.

Desde series, películas, títulos de créditos, su uso está muy extendido y su versatilidad te asegura conseguir resultados de gran calidad.

Además, se comunica a la perfección con los demás programas de Adobe, pudiendo usar archivos de Illustrator o Photoshop sin problemas, o enviar nuestras composiciones a Premiere.

## ¿Es After Effects difícil?

La respuesta corta es no, pero requiere paciencia y ganas de aprender.

Y por eso he creado esta guía, para que aquellos que quieren empezar a usar After Effects tengan una pequeña guía que poder consultar siempre y cuando quieran.

¡Así que prepárate que empezamos!

# ¿Qué puedo hacer con After Effects?

Las posibilidades son inmensas.

Puedes hacer títulos de créditos para cine y series. Intros para tu canal de youtube, animar texto, integrar elementos 3D, etc..., pues After Effects es un programa destinado a animar gráficos y VFX para luego llevarlos a un programa de edición puro, como Premiere, Final Cut, Avid o Davinci.

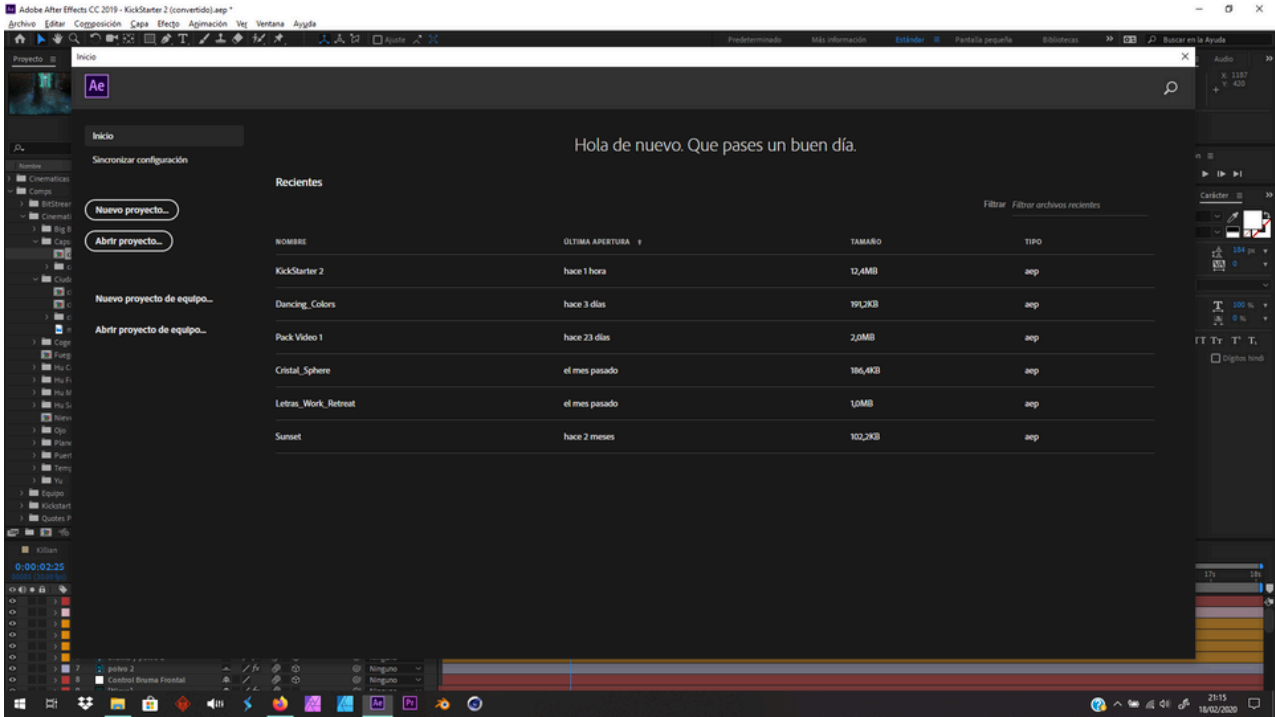
¿Y editar vídeo? ¿Se puede?

Bueno... se puede editar en él, pero no es la herramienta correcta para hacerlo.

Vamos, que vas a terminar con un enorme dolor de cabeza si intentas editar tus videos de youtube o un cortometraje entero en After.

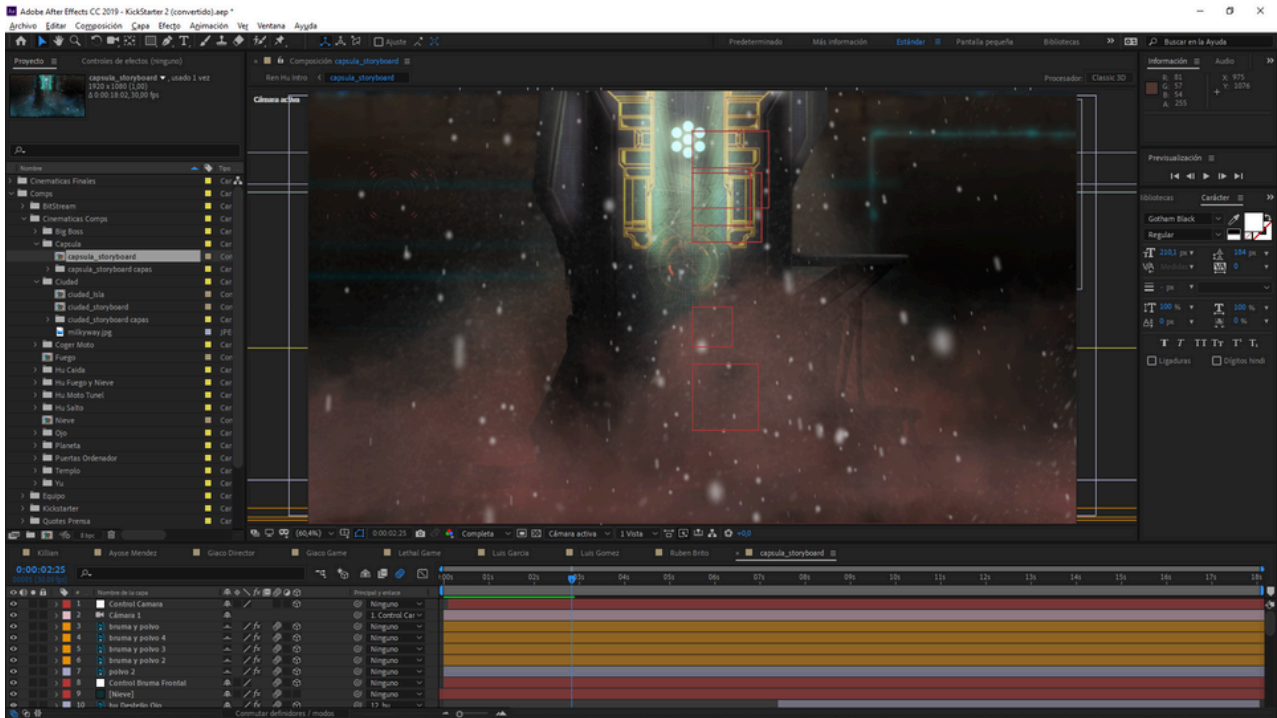
Pero, para piezas pequeñas va muy bien, como por ejemplo, anuncios cortos.

# Conociendo la interfaz

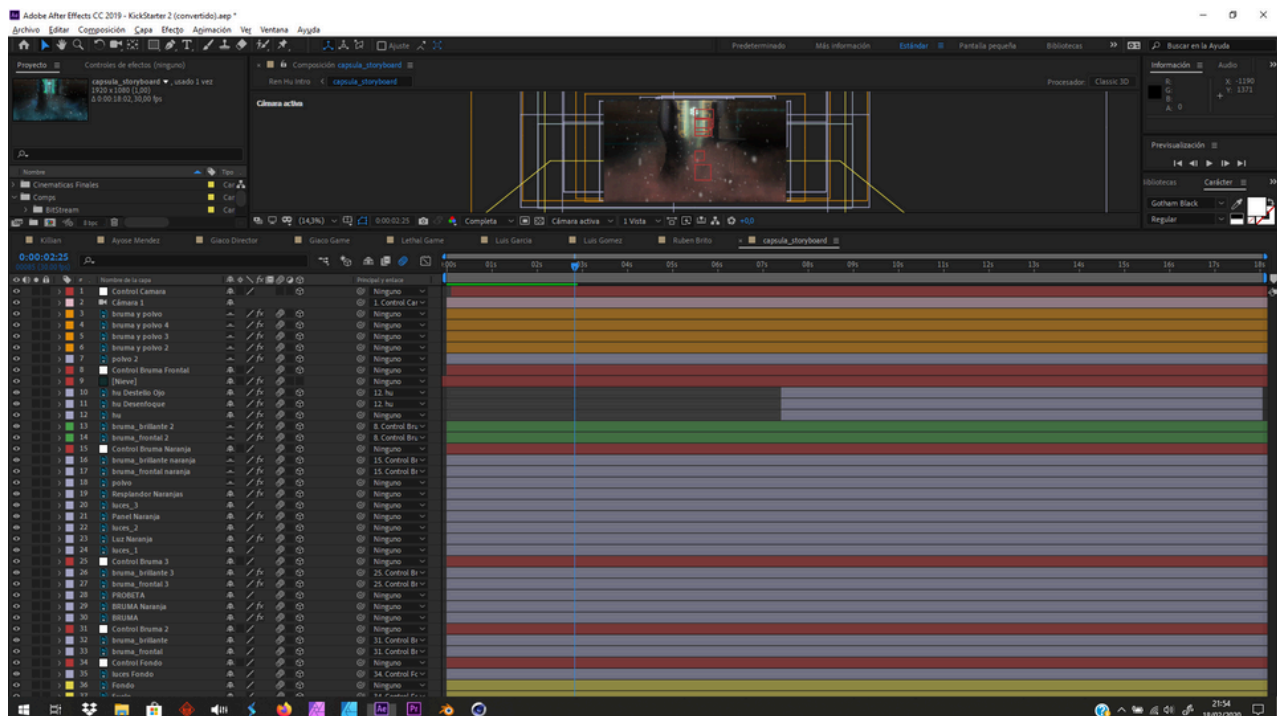


Cuando abres por primera vez After Effects, verás una pantalla como esta, donde verás los últimos proyectos que usamos o donde podemos elegir empezar un nuevo proyecto.

Si la cierras no pasa nada, pues puedes abrir proyectos recientes o crear un nuevo desde otro menú.



Hay veces que por motivos del proyecto, acabamos con las ventanas así. Llenas de carpetas y con muchas capas.



Muuuuchas capaaaas... y pueden ser más. Mi record está alrededor de 700 capas :/

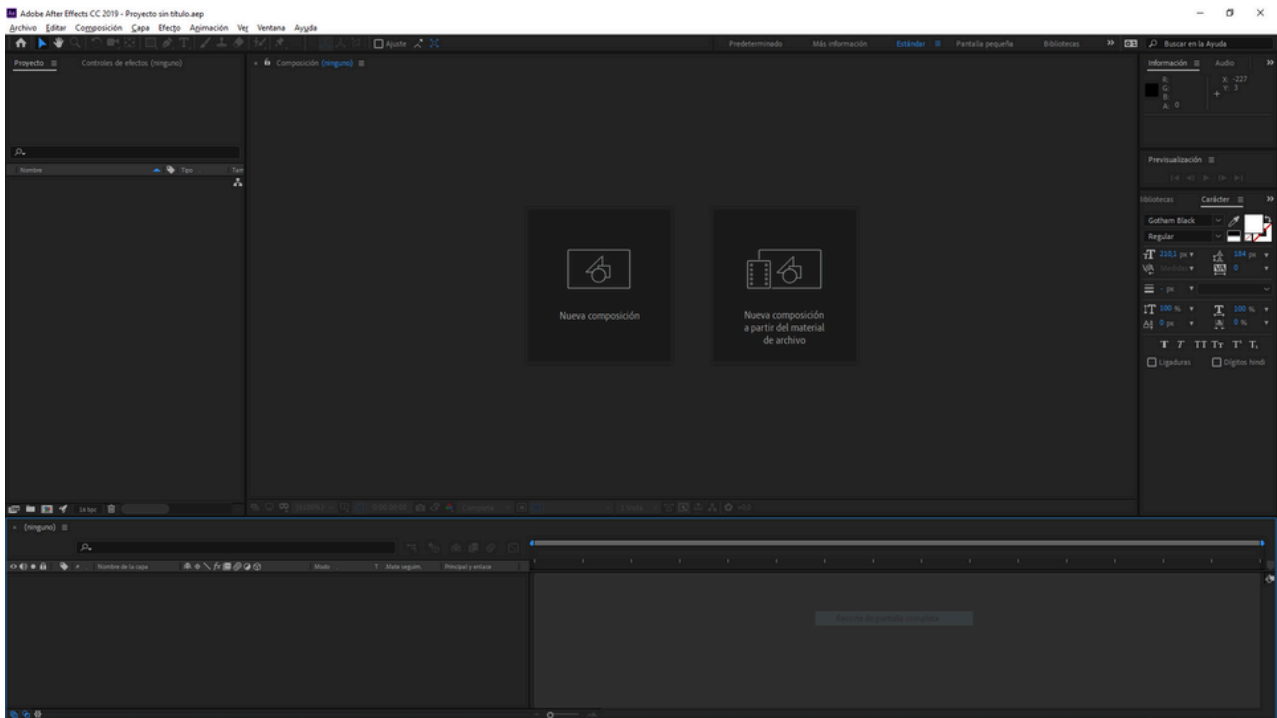
Te prometo que mi intención no es agobiarte.

Lo que quiero es guiarte, por eso te enseñé cómo se pueden poner las cosas si no somos ordenados con nuestro trabajo.

Y que lo diga yo tiene delito, que soy de lo más desordenado.

En la mesa donde escribo ahora mismo se apilan libros, libretas, recibos de vete a saber qué, una cámara de fotos, y tres discos duros con sus respectivas fundas.

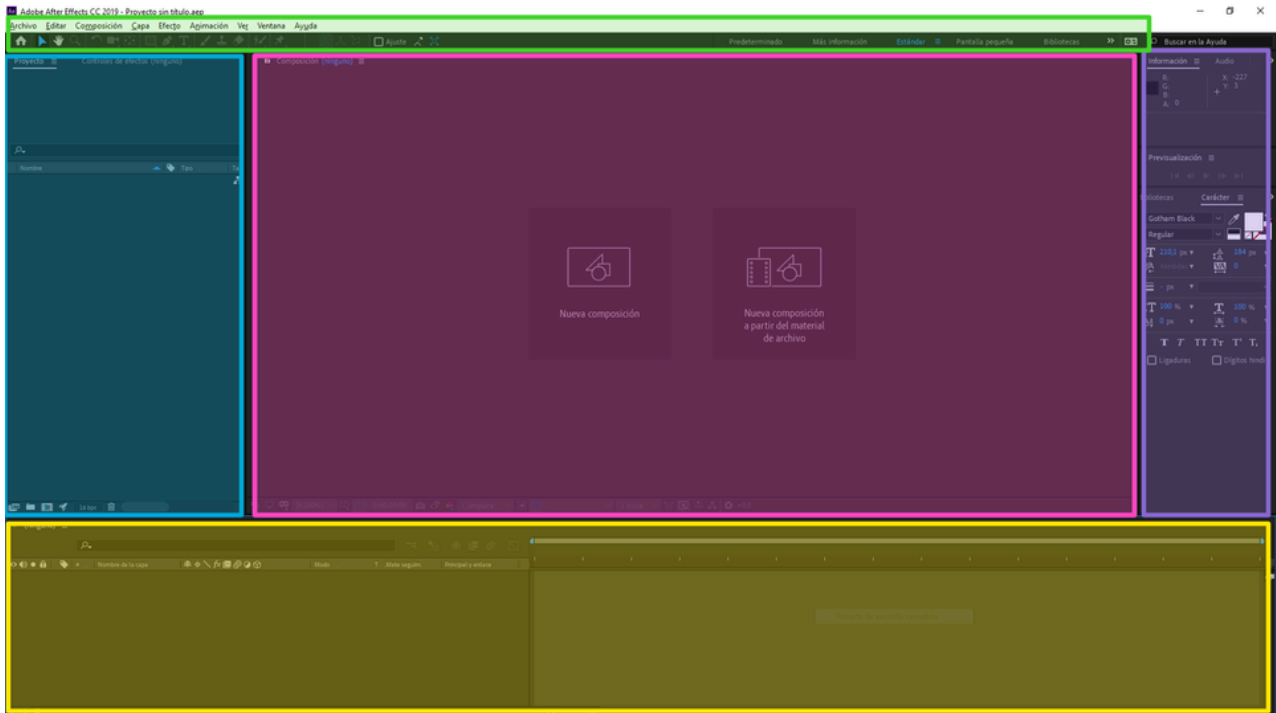
Aún así te lo vuelvo a recordar. Organización ;)



Esta pantalla es lo que vemos si cerramos la ventana de bienvenida. En el visor nos invitan a crear una nueva composición vacía o a partir de un archivo.



Vamos ahora a diseccionar la interfaz, para que te hagas una idea de como funciona este juego.



Te he separado la interfaz en cinco recuadros de colores:

- Rosa: Ventana de composición y el visor de archivos. Aquí veremos nuestros videos y animaciones.
- Celeste: Ventana de proyectos y control de efectos, donde veremos las distintas composiciones y archivos que tengamos. Por ejemplo, fotos y videos.
- Verde: Herramientas y menú. Podrás seleccionar

distintas herramientas haciendo click en su icono y acceder a la gran gama de opciones del programa a través de sus diferentes menús.

- Amarillo: Línea de tiempo y exportación. Aquí pondrás orden a tus animaciones

-Violeta: Área reservada a otras herramientas como reproducir, caracteres y párrafos, audio, etc...

Además, puedes configurar After como quieras. Si quieres la línea de tiempo por encima, como en Flash, la pones y punto. Que tienes dos monitores y quieres aprovecharlos, pues distribuyes las ventanas a tu gusto. Es super fácil.

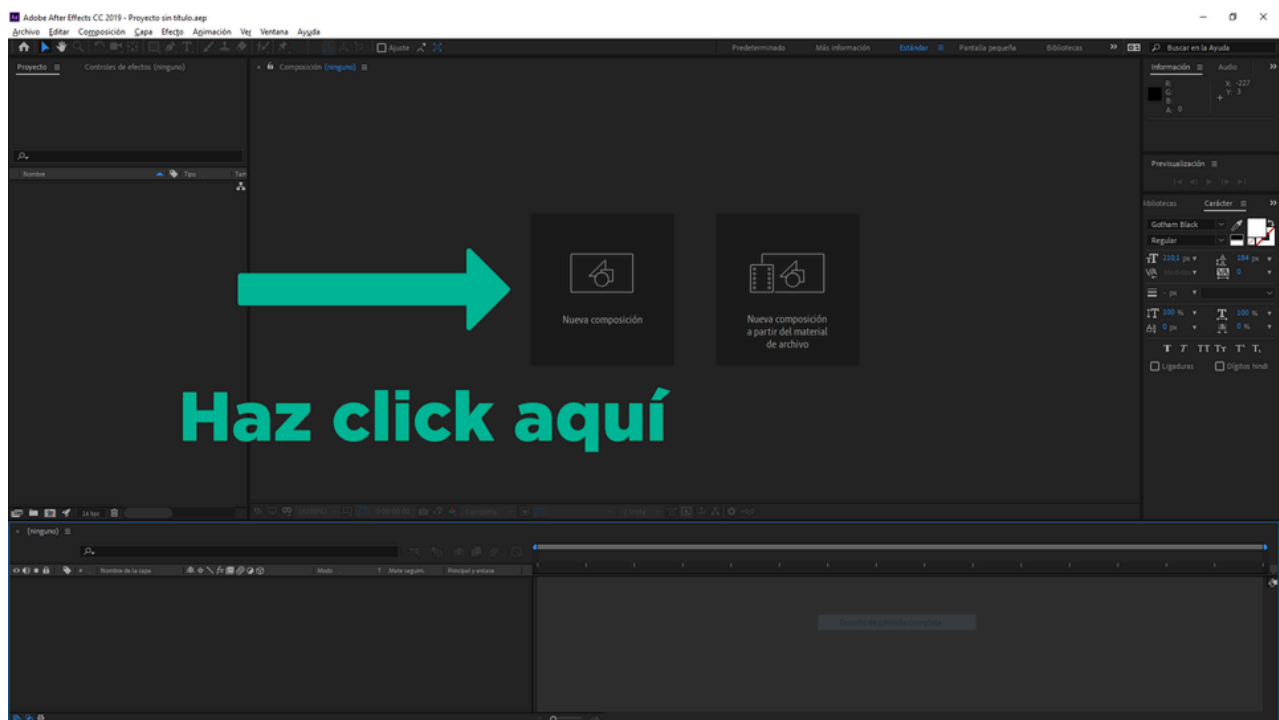
# Tu primer proyecto

Ahora vamos a prepara nuestro primer proyecto paso a paso.

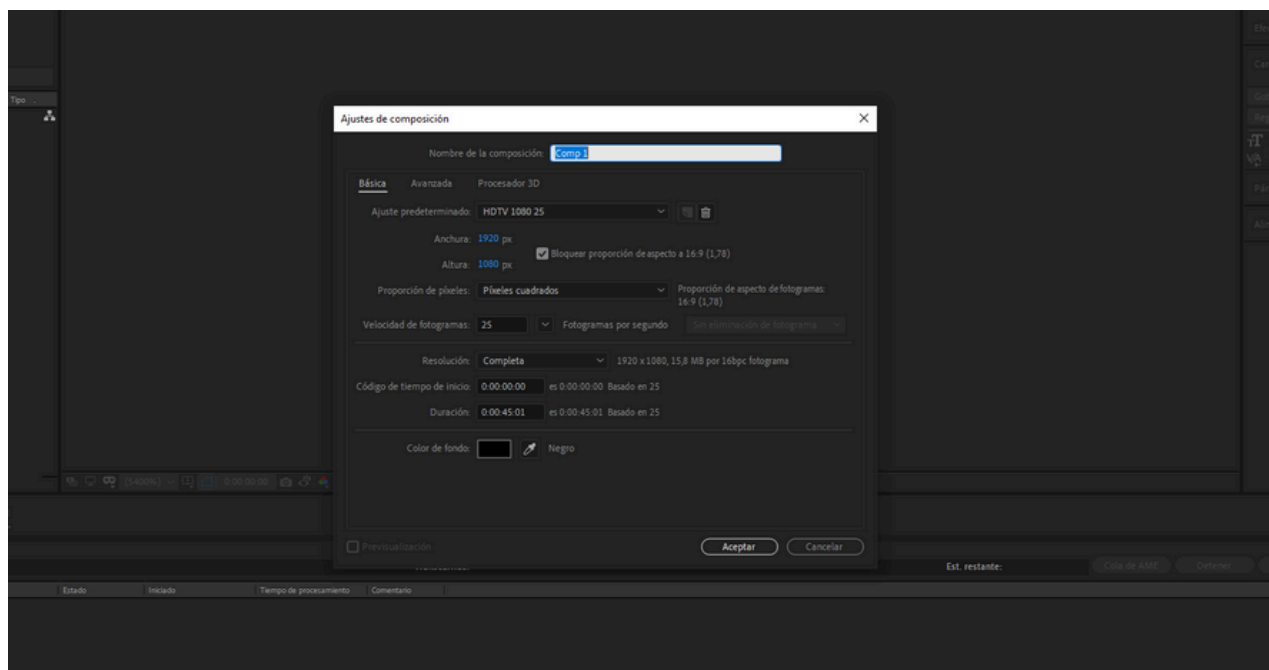
La verdad, no vamos a hacer nada que sea digno de mostrar a nadie. Mi objetivo con los siguientes pasos es que avances y empieces a comprender como funcionan este tipo de programas.

A caminar se aprende caminando.

Paso 1:



Cuando lo hagas, saldrá una ventana como esta



Estas a punto de crear una composición.

¿Qué es eso?

After Effects trabaja con composiciones y es aquí donde iremos creando videos. Por ejemplo, si fuera a hacer toda la imagen corporativa, podríamos ir creando distintas composiciones. Una para la Intro del canal, otra para las pastillas, otra para transiciones, otra para los botones de suscripción, etc... Luego guardaba ese archivo que contiene todas las composiciones que usamos en nuestro canal de youtube.

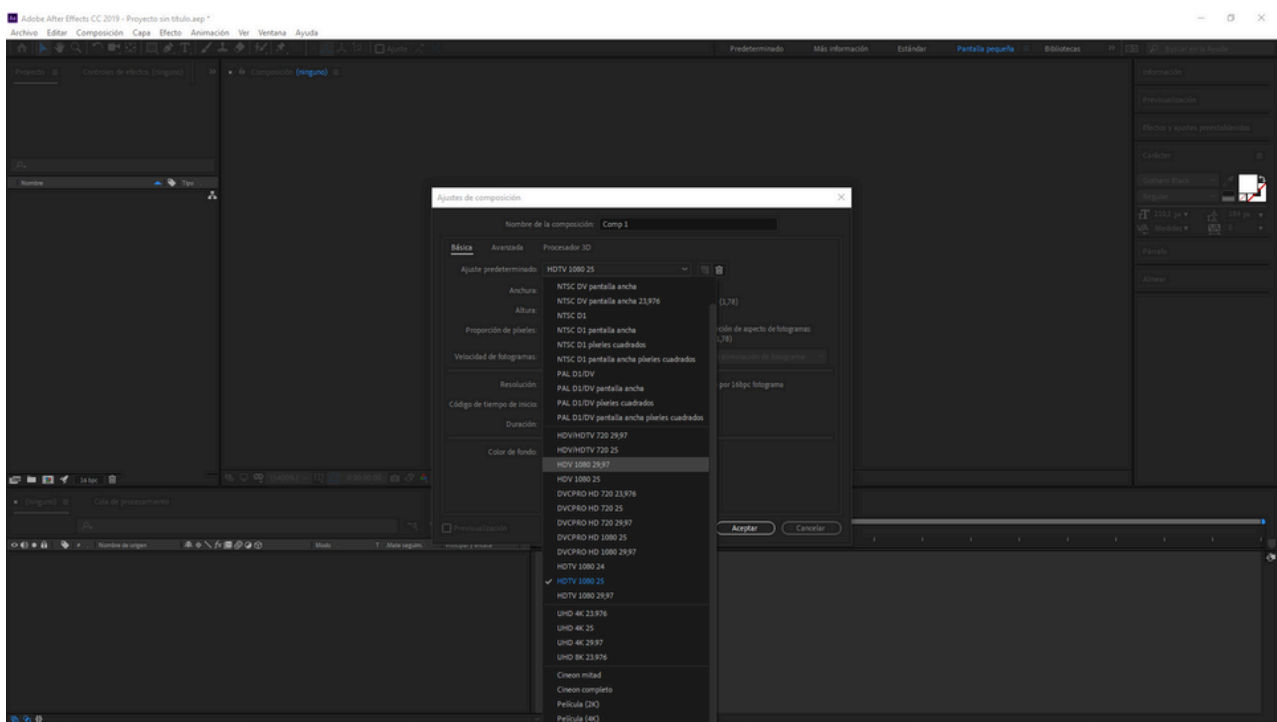
Antes de que me olvide... Haz copia de seguridad de tus archivos...

Siempre...

SIEMPRE...

Consejo de perro viejo...

Paso 2:



Despliega donde pone "Ajuste predeterminado" y elige HDTV 1080 25.

Esto creará una composición en FullHD, el estándar de televisión a día de hoy, y el más común que existe en internet. SU tamaño sería de 1920 píxeles de largo por 1080 píxeles de ancho. El 25 corresponde a los fotogramas por segundo.

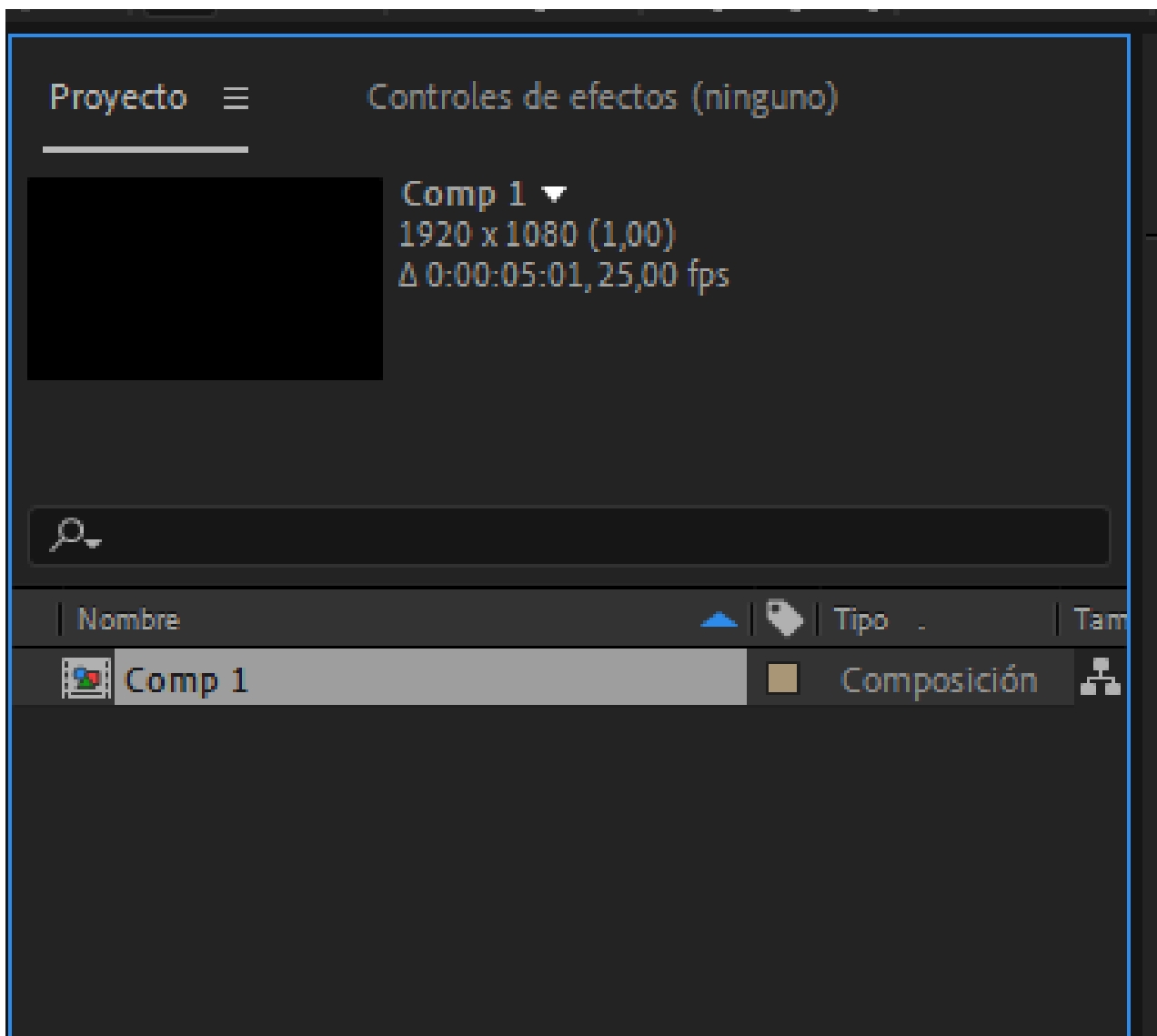
A screenshot of a video player interface. It features a dark background with a light-colored text overlay. The text reads: "Duración: 0:00:05:01 es 0:00:05:01 Basado en 25". The time "0:00:05:01" is highlighted with a light blue border.

Duración: 0:00:05:01 es 0:00:05:01 Basado en 25

Luego, en la parte donde pone duración, le digo que sean 5 segundos.

Ahora mismo no importa mucho que elijamos, pero prefiero dejar esto claro.

Tampoco tengas miedo si te equivocas, pues podemos cambiar las opciones de las composiciones una vez creadas.



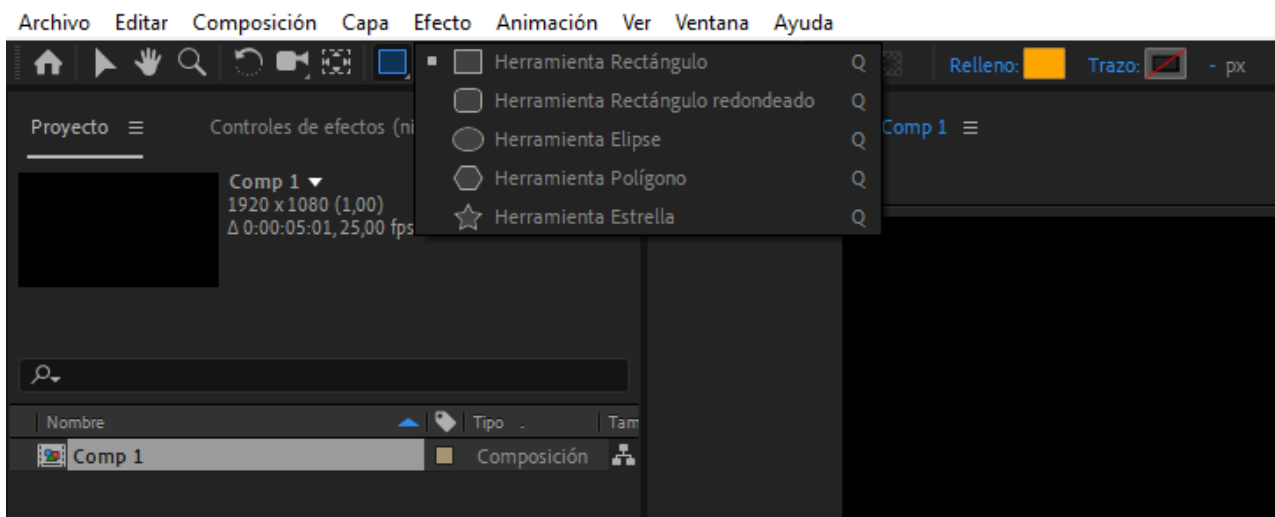
Ahora deberías tener esto en la ventana de "Proyecto", que es donde podemos ver el material que usamos para trabajar. Fotos, vídeos, vectores, etc...

Por defecto, After Effects llama a nuestra composición Comp 1.

Paso 3:

Arriba, en las herramientas de After Effects, hay una que se llama "Herramienta de Formas". Para acceder a ella haces click o pulsas la letra "Q".

Si haces click sobre ella y mantienes pulsado, verás algo así

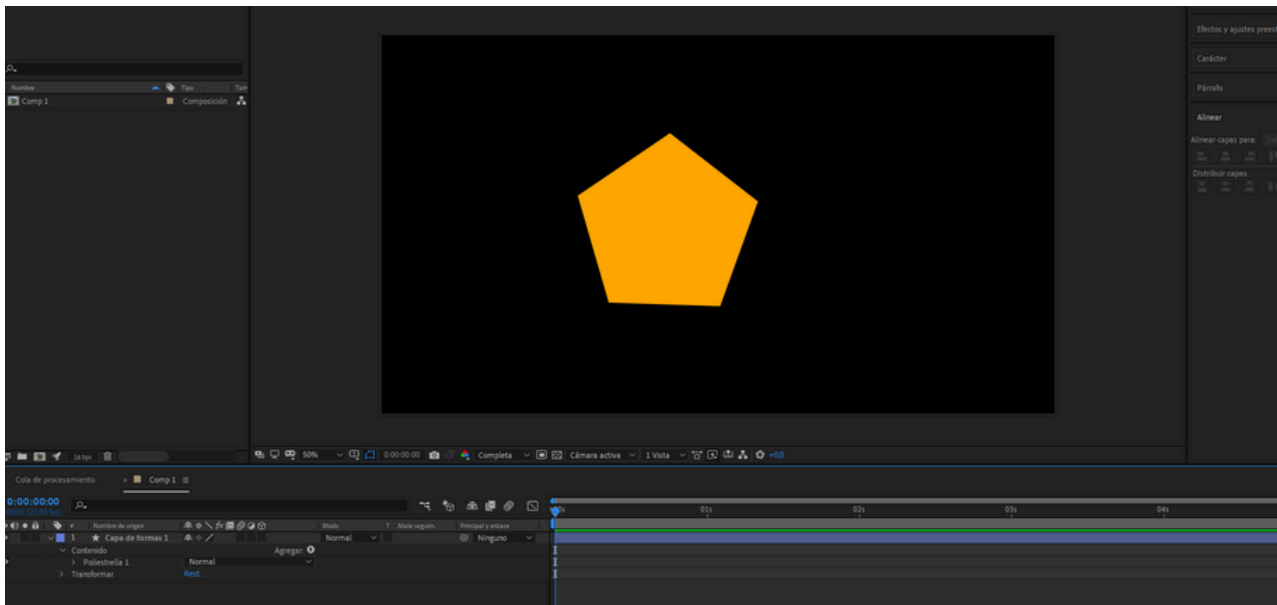


Ahora elige la forma que quieras. Yo voy a elegir el polígono, la cuarta desde arriba.

Una vez elegido, en la ventana de Composición, la gran ventana negra, hago click con el ratón y , manteniéndolo pulsado, arrastro.

Deberías ver cómo la forma que has elegido se empieza

a formar en esta ventana. Se escalará según muevas el ratón. Cuando estés contento o contenta con la forma que tenga, deja de pulsar el botón izquierdo del ratón.



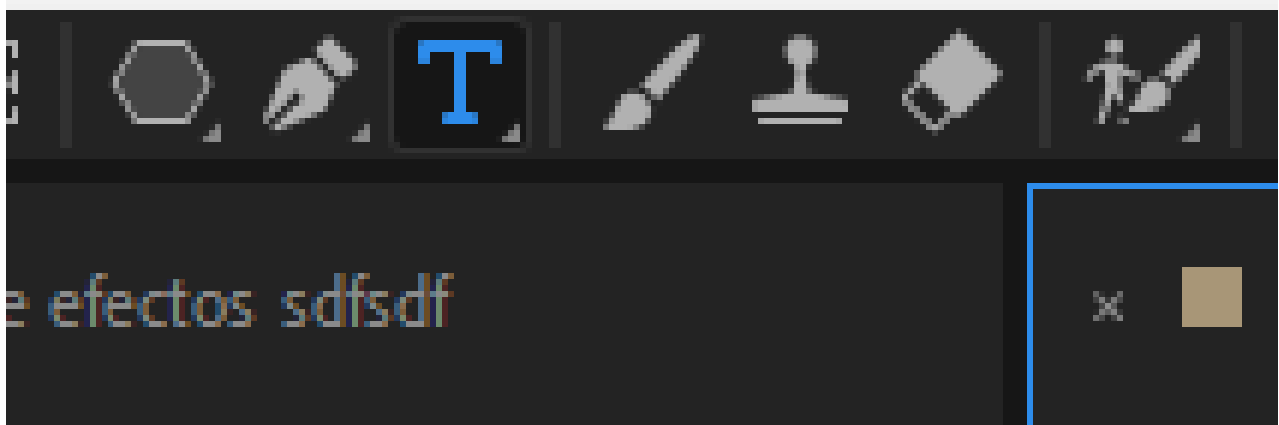
La mía ha quedado así.

Si te fijas bien, abajo, en la línea de tiempo, se ha creado una capa. Esta capa representa este polígono que hemos hecho.

Paso 4:

Ahora vas a hacer click izquierdo en el icono de la letra "T", con la que activaremos la "Herramienta Texto"

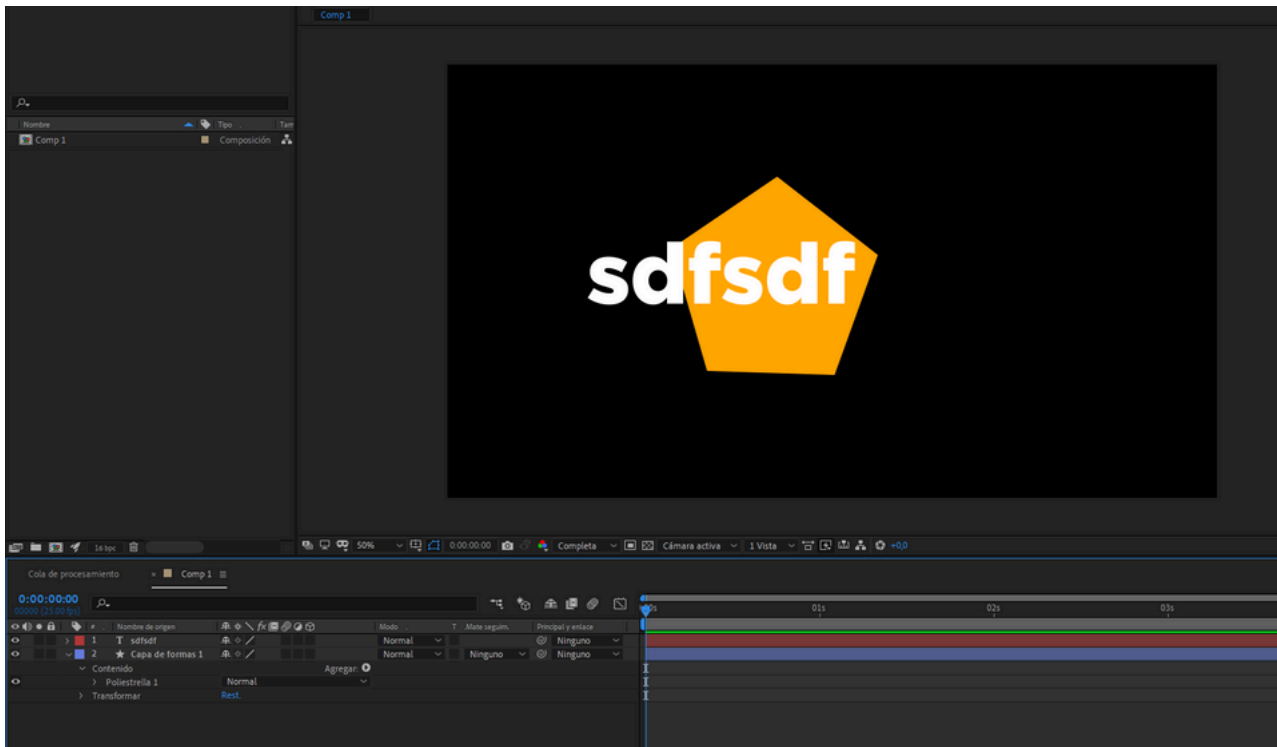
Capa   Efecto   Animación   Ver   Ventana



La seleccionamos y hacemos click izquierdo en la ventana de composición, cerca de donde hemos hecho nuestra primera forma.

Cuando hayamos hecho click, saldrá una línea roja vertical en la ventana composición que parpadea.

Esta línea nos indica donde vamos a crear el texto. Escribe lo que quieras en el teclado y aparecerá en la ventana de composición.



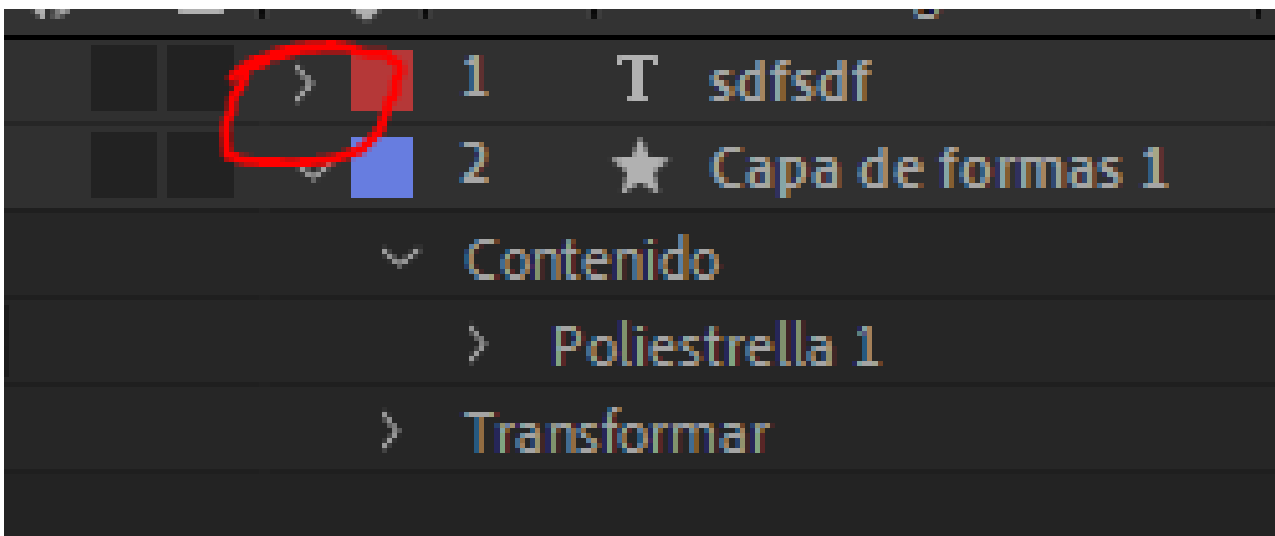
A mi me ha quedado así. Sin sentido y nada que podamos enseñar a los demás para presumir, y mucho menos subirlo a redes sociales.

Pero me sirve para explicarte partes muy importantes del programa relacionadas con la línea de tiempo y las propiedades de las capas.

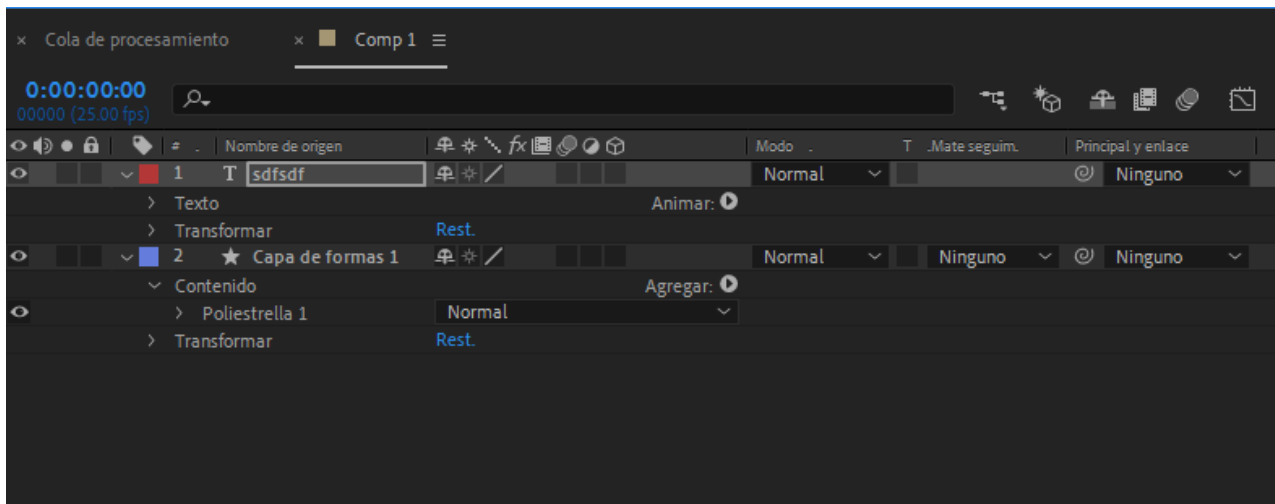
# Propiedades de capa

Como ya he dicho, no hemos creado nada digno de mostrar al mundo, pero así puedo explicarte la que podría ser sin lugar a dudas la parte de After Effects donde vas a pasar más tiempo.

Para empezar, vamos a hacer click izquierdo en la pequeña flechita que tenemos a la izquierda de cada capa.



Al hacer click sobre ella se despliega y accedemos a todas las propiedades de cada capa

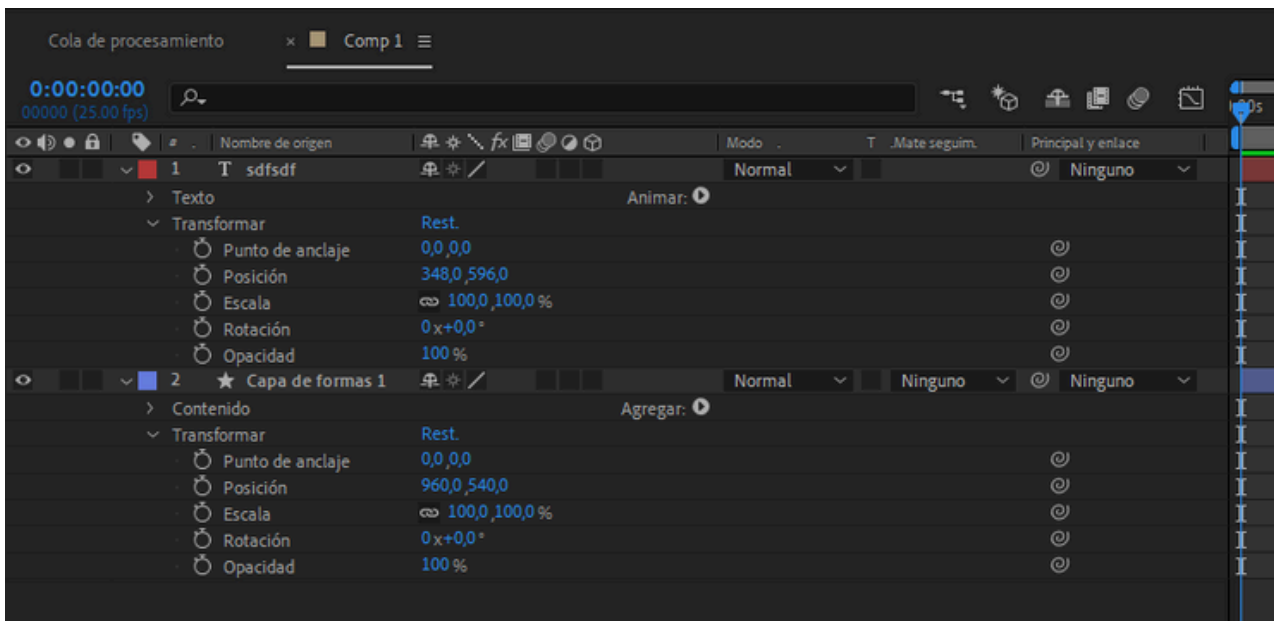


En esta foto podemos comprobar que estas dos capas que hemos creados tienen dos propiedades. La primera de ellas es exclusiva de cada tipo de capa. Las propiedades de texto son exclusivas de estas capas, y la propiedad "contenido" corresponde a las capas de formas. En esta parte accederemos a distintas propiedades para dar forma y animar las formas que creemos.

Lo mismo con los textos. En la propiedad "Texto" podremos animar de mil formas diferentes nuestras letras, consiguiendo resultados profesionales.

En cambio, la propiedad "Transformar" es común a todas las capas que creemos. Da igual si son fotos, videos, vectores, etc...

Todas la tienen. TODAS.



Cuando desplegamos las propiedades de "Transformar" de las capas vemos cinco parámetros o cualidades de cualquier capa.

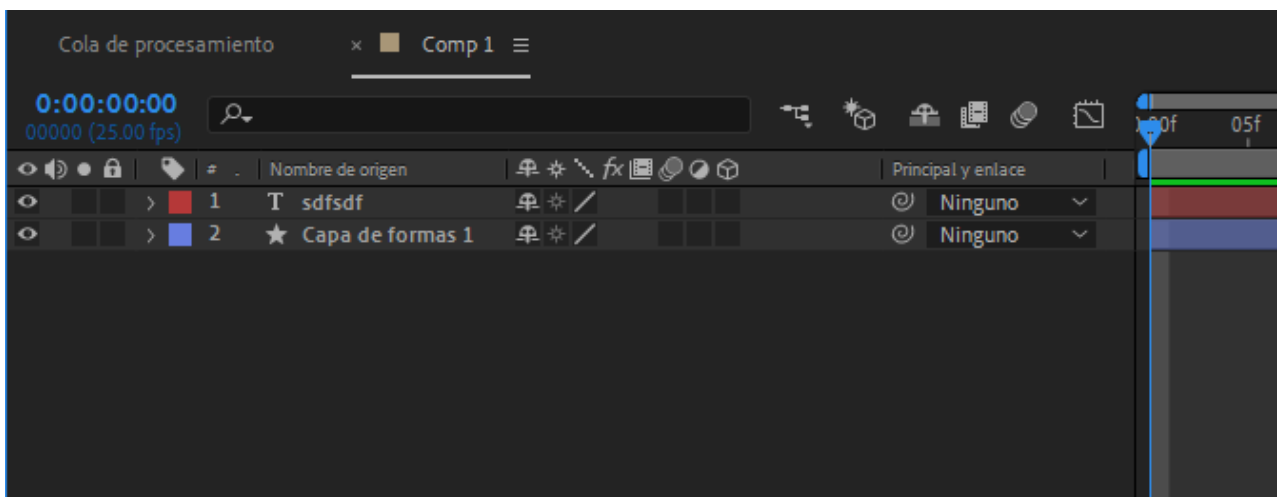
Grábate a fuego lo que voy a escribir ahora: Casi, sin lugar a dudas, y por mi experiencia, diría que estas propiedades, a pesar de ser las más básicas, podrían ser las más importantes.

¿Por qué? Pues porque al animar elementos, muchas veces modificaremos su movimiento, su tamaño, rotación y transparencia. Y todo eso se hace en este pequeño panel. Yo me paso más de la mitad de mis días aquí, animando elementos.

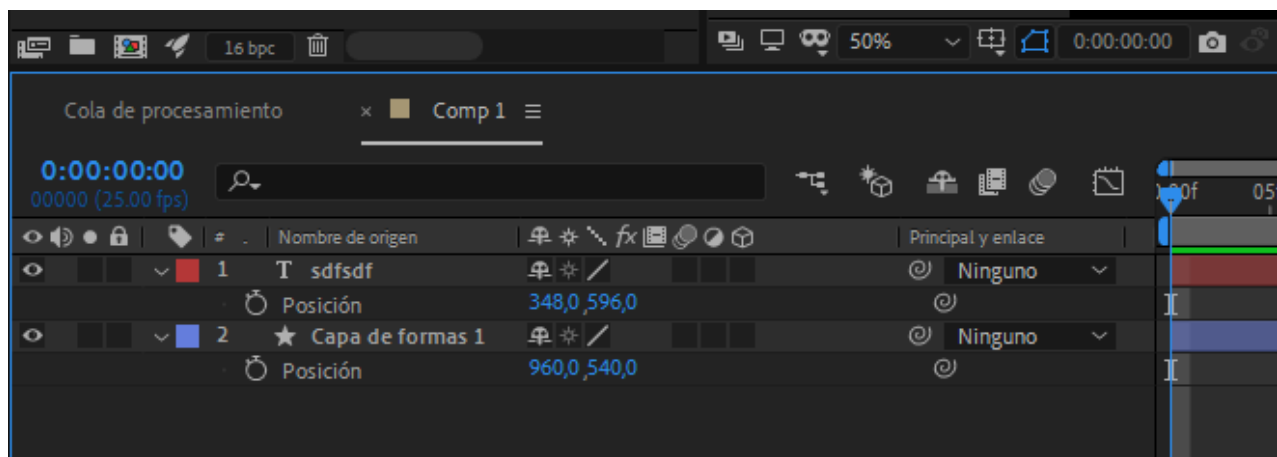
Y aquí hemos venido precisamente a eso, a animar.

Pero antes, quiero darte unos pequeños trucos. Los atajos de teclado para acceder de forma rápida a cada una de estas propiedades.

Vuelve a darle a las flechitas y vuelve a ocultar las propiedades de cada capa. Te debería quedar así

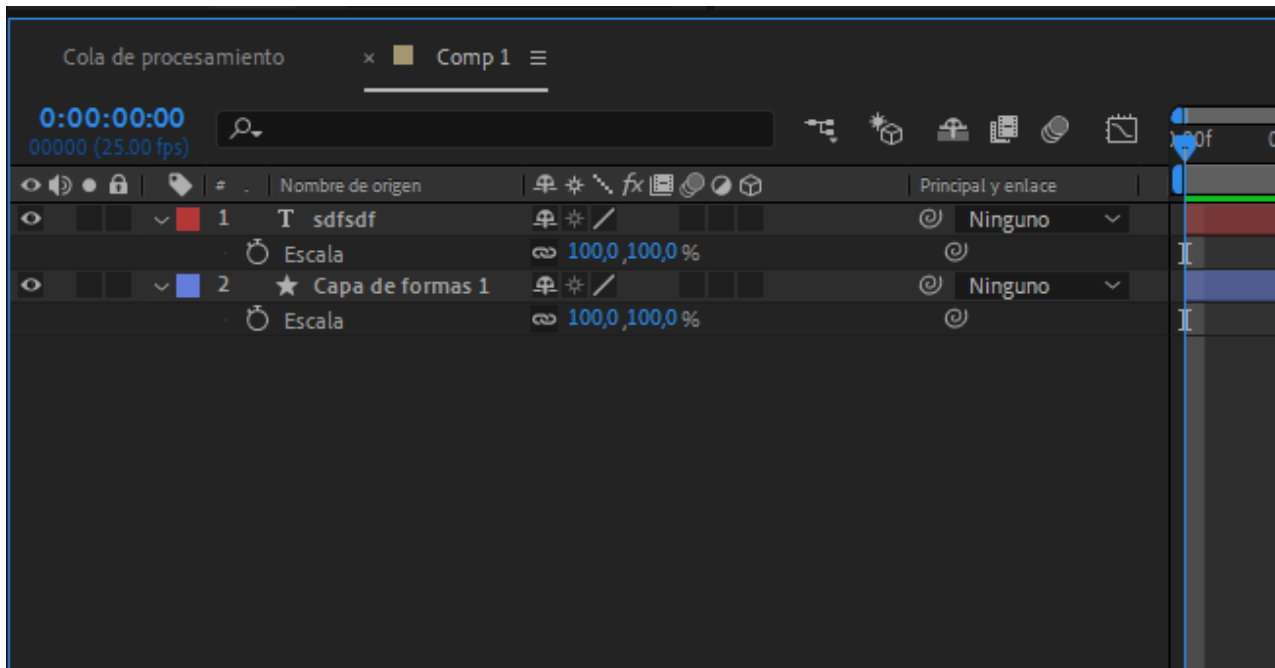


Cuando estemos así, pulsa una vez la tecla "P". Verás que de repente las dos capas se han desplegado revelando sólo la propiedad de Posición.



Si volvemos a pulsar la "P", se volverían a plegar las capas. Pero no lo hagas.

Prueba a pulsar la tecla "S" y verás esto



Ha aparecido la propiedad Escala. Este atajo viene del inglés "Scale". Por eso se usa esta tecla en After Effects. Si tienes problemas para recordarla, piensa que es la segunda letra de la palabra "escala".

Si pulsamos la tecla "R", nos aparecerán las propiedades de rotación. Esta es fácil de recordar ;)

Con la "T" veremos la "Opacidad". Piensa en "tranparencia" y siempre podrás recordarla.

El atajo de teclado para el punto de anclaje es "A"

Recuerda estos atajos, pues van a facilitar mucho tu trabajo con After Effects.

- P.....Posición
- R.....Rotación
- S.....Escala
- T.....Opacidad
- A.....Punto de anclaje

Estas propiedades van a ser de las que más animes, salvo el punto de anclaje.

Lo repito. Animarás muchas, muchas veces estas propiedades, salvo el punto de anclaje.

En mis más de 20 años usando este programa nunca me he visto en la necesidad de animar esta propiedad.

Nunca.

Y cuando la he animado sin querer por cualquier error cometido, el que fuera, siempre ha dado malos resultados y destrozado parte de la animación que ya tenía hecha.

Recuerda: no animar el punto de anclaje. Sería muy raro que lo tuvieras que animar, pero quien sabe, tal vez te veas con esa necesidad alguna vez. A mi, sinceramente, no me ha pasado nunca.

# En breve más

En breve añadiré nuevos capítulos y material a esta guía.

Estoy revisando todo lo que tengo escrito y voy cambiando y editando paso a paso y sin pausa.

Estate atento a las redes y sobre todo a mi newsletter porque es ahí donde aviso cuando hay una nueva versión.

Y cuando llegará la nueva versión.

Pues pronto, muy pronto...

Además, iré subiendo material a mi canal de Youtube para que sigas aprendiendo.

Pero como ya he dicho, todo eso lo anuncio en mi newsletter.

Un saludo y hasta pronto.