Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 1 de 17

En aquest programa d'aprenentatge veurem la creació de jerarquies dins de les capes d'una composició. Crearem una estructura de capes secundàries que farem dependre d'un objecte (un objecte *null*) que actuarà com a capa primària. La importància del procediment està en que a l'estructurar les capes en forma de dependències les operacions que poguem aplicar sobre l'element primari repercuteixen també sobre tot el conjunt d'elements secundaris.

També veurem la creació d'un espai 3D en una composició. En el programa d'aprenentatge anterior hem vist l'aplicació d'un efecte 3D sobre una capa. Ara veurem com podem generar un eix de profunditat en una composició de forma que ens permetr situar-hi elements i que aquests puguin tenir moviments en tres dimensions.

També veurem la creació de fotogrames clau a partir d'una banda sonora i la possibilitat d'associar-les-hi efectes gràfics d'elements de la composició.



Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 2 de 17

En primer lloc crearem el projecte i hi importarem els 4 clips (**Clip-01.avi**, **Clip-02.avi**, **Clip-03.avi**, **Clip-04.avi**) que veiem en aquest pas. Tots ells fan referència a la forja i la fosa i els hem editat en **Premiere** per tal que tinguin tots la mateixa durada. (1 minut)

Hem escollit que els 4 clips que formaran les cares del cub tractin sobre un mateix tema. Els presentem de forma simultània i en moviment tot fent rotar el cub. En realitat no deixem que es vegi bé cap escena i substituïm la forma tradicional de presentar la informació (un clip únic que mostra una seqüència de imatges) per una variabilitat de punts de vista i simultaneïtat en les imatges. El clip resultant és un producte que podria ben bé ser una capçalera del programa o un clip de continuïtat que pugui separar diverses parts del reportatge. Tot i que en aquest cas hauria de ser de menys durada que la mostra que presentem aquí.

El reportatge original d'on provenen les imatges tractava sobre la forja i s'hi presentava la informació linealment. Les imatges eren part del discurs. Quan en fem una utilització en la que composem una seqüència composta a partir de múltiples fonts, estem creant un tipus de discurs diferent. No en resultarà un clip útil per explicar el tema, però sí un clip que podem fer servir com a introducció, com a careta, com a separador de parts del programa,.... Els treballs que puguem fer com a resultat d'una edició de vídeo i d'una composició són diferents i es complementen.









Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 3 de 17

A continuació anem a crear la composició. Els clips que hem importat són **PAL (720*576)** i el producte final que farem voldrem que tingui ressolució d'alta definició (1980*1024). Anem a fer-ho.

Podem fer-ho creant una composició (**Forja** en l'exemple adjunt) a 1980*1024 i posant-hi els quatre clips a dins. O podem fer un pas intermedi que ens podem saltar si volem.

En l'exemple veiem que hem arrossegat cada un dels clips (Forja 01.avi, Forja 02.avi, Forja 03.avi, Forja 04.avi) a la icona de Crear una nueva composicion tot mantenint la tecla de Shift activada.

En fer-ho es creen quatre composicions (**Forja 01, Forja 02, Forja 03, Forja 04**), cada una d'elles amb ressolució **PAL , 720*576**. Aquestes composicions les utilitzarem per a crear la composició Forja en format d'alta definició en el pas següent.

En fer-ho així treballarem amb aquestes quatre composicions imbricades. El resultat serà el mateix que si treballem directament amb els clips d'origen. El resultat és el mateix. Simplement podem practicar aquí, si volem, la imbricació de composicions en un exemple molt simple.

Nombre	~ 🖉	² Tipo	Tamaño	Duración	Comentario	Ruta de archivo	
🔻 🛄 Clips		Carpeta					
🗾 For	ja 🗖	Composición		∆ 0:01:00:00			
🗖 For	ja 01 🛛 🗖	Composición		Δ 0:01:00:00			
🗖 For	ja 02 📃	Composición		△ 0:01:00:00			
🖪 For	ja 03 📃 📕	Composición		△ 0:01:00:00			
🗖 For	ja 04 🛛 🗖	Composición		△ 0:01:00:00			
📕 For	ja 01.avi 🛛 🗖	AVI	206 MB	Δ 0:01:00:00		C:\Usercts\AE\PA 06 Forja\Clips\Forja 01.avi	
📕 For	ja 02.avi 🛛 🗖	AVI	206 MB	△ 0:01:00:00		C:\Usercts\AE\PA 06 Forja\Clips\Forja 02.avi	
📕 For	ja 03.avi 🛛 🗖	AVI	206 MB	△ 0:01:00:00		C:\Usercts\AE\PA 06 Forja\Clips\Forja 03.avi	
🔳 For	ja 04.avi 🛛	AVI	206 MB	∆ 0:01:00:00		C:\Usercts\AE\PA 06 Forja\Clips\Forja 04.avi	

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 4 de 17

Vegem les característiques de la composició Forja. La fem a 1980 * 1024 i amb Proporción de píxeles en Píxeles cuadrados.

Posem una Velocidad de fotogramas a 25 fps per mantenir el format PAL i donem una Duración de 1 segon.

El color de fons és negre.

ajustes de composición		L X
Nombre de la co	mposición: Forja	
Básica Avanzada		
Ajuste predeterminado:	Personalizar 🗸	
Anchura:	1980 px	
Altura:	Bloquear proporción de aspecto	a 495:256 (1,93)
Proporción de píxeles:	Píxeles cuadrados 🔻	Proporción de aspecto de fotogramas: 495:256 (1,93)
Velocidad de fotogramas:	25 v Fotogramas por segun	do
Resolución:	Completa 💌 1980 x 1024, 7,7 MB por 8	bpc fotograma
Código de tiempo de inicio:	0:00:00:00 es 0:00:00:00 Basado en 25	
Duración:	0:01:00:00 es 0:01:00:00 Basado en 25	
Color de fondo:	Negro	
✓ Previsualización		Aceptar Cancelar

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 5 de 17

Una vegada creada la composició hi posem el clip de vídeo que farem servir de seqüència del fons. (**Forja 02.avi**). No el posem complet sinó que en seleccionem una part (una part només amb les flames) marcant punts d'entrada i sortida quan tenim el clip situat a la finestra de **Material de archivo** (recordem que la finestra s'obre si fem un doble clic sobre el clip que tenim a la finestra de projecte. També posem a la composició el clip de so **Forja.aif**.

Passant al tractament de clip de vídeo, hi ha dos temes a considerar. En primer lloc donem al clip una opacitat del 25%. De manera que ens quedaran unes imatges enfosquides en el fons de la composició. Ens interessa que sigui així per tal de fer destacar sobre aquests fons poc lluminós (com si fos una textura animada pràcticament) els altres quatre clips de vídeo amb els que treballarem.

D'altra banda el fragment de clip seleccionat no ocupa la totalitat del temps de la composició. L'alllarguem tot passant-lo a càmera lenta. Fem un clic amb el botó dret sobre el clip posat a la composció i escollim **Tiempo / Ampliación de tiempo**. Se'ns obre el quadre adjunt i aquí donem com a nova durada la d'un minut. El **Factor de ampliación** s'incrementa automàticament per tal d'asonseguir la nova durada. Indiquem que el clip en mantingui en el **Punto de inicio de la capa**, per tal que l'ampliació es faci per la part posterior de clip fins assolir la durada de la composició.



stirar	
Duración original: 0:00:05:	:04
actor de ampliación: 1162,79	<u>07</u> %
Nueva duración: D:01:00	0:00 es 0:01:00:00 Basado en 25

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 6 de 17

A continuació incorporem a la composició **Forja** les quatre composicions que hem fet anteriorment a partir dels clips. Si hem optat per treballar directament amb els clips ara incorporariem a la composició els quatre clips en lloc de les 4 composicions.

En aquest exemple estem treballant amb composicions imbricades. És a dir, posem dins d'una composició altres composicions i actuem sobre aquestes com si fossin un element únic. En aquest cas la composició imbricada només té una capa i per això és el mateix fer o no el pas anterior de crear una composició idèntica al clip. Però didàcticament podem veure aquí la noció de què és una composició imbricada. Podem veure com la composició Forja és de 1980*1024 i que les altres quatre són de 720*576. Les diferències de tamanys són evidents. Hem distribuit de forma desordenada els quatre clip dins la composició per evidenciar les diferències de tamany.

Una vegada tenim les quatre capes dins de la composició **Forja**, les passem a convertir en capes 3D. Ho fem activant la opció **Capa 3D** per tal de poder manipular els continguts de la capa en tres dimensions.Podem veure la localització de la opció en el gràfic adjunt.



🛛 🔲 Forja 🛛	1		
0:00:00	0:00	R	. ∋-a. 🖻 *⊕
	- Ø	* Nombre de origen	│++ キヽ☆目⊘ ⊘ ♠
•		l 🛛 🔽 Forja 01	
•		2 🔽 Forja 02	<u>+/</u>
۰		3 🛛 🚺 Forja 03	÷
<u>ه</u>		1 📴 Forja 04	
۰		5 📓 Forja 02.avi	
	-	5 📑 Forja.aif	<u>.e.</u> Z
T I	► 4	Audio	

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte null. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 7 de 17

Al definir com a capes 3D les que tenim dins de la composició les podem manipular en un espai en tres dimensions. Per tal de controlar què fem, podem configurar la finestra de Composició com creguem convenient. Ho fem pels desplegables marcats en vermell. En l'exemple hem escollit tenir 4 vistes. I en cada una d'elles definim veure-hi una perspectiva diferent.

Podem veure com en tenim una que ens mostra la vista com quedarà aquest fotograma en la línia de temps (Càmara activa). En les altres tres hem escollit veure les vistes Superior, Derecha y Frente del mateix fotograma que veiem en la finestra de Cámara activa.

En l'exemple estem veient les quatre col.locarem en el pas següent. Passem a veure'l.



Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 8 de 17

Al definir una capa com a capa com a capa 3D ens apareixen les opcions de **Orientación**, **Rotación X**, **Rotación Y** i **Rotación Z** entre les opcions de **Transformar**. Per a crear el cub, modifiquem d'una banda la **Orientación** de les capes per tal d'encarar-les de forma que crein les pareds del cub. Les situem de forma que dues es trobin perpendiculars a les altres dues.

D'altra banda modifiquem també els valors de **Posición**. En aquest cas, hem arribat als valors que mostrem modificant-los mentre visualitzem la posició de cada capa dins de la finestra de composició. Combinant les vistes superior, frontal o dreta i la càmera activa, podem moure les quatre capes de forma que crein un cub en el centre de la composició. Fem aquests canvis amb el cursor situat uns quants segons endavant en la línia de temps. Passem al proper pas per veure el perquè.

🔻 📕 2 🛛 🔽 Forja 01	<u>-+- / </u>	🔻 📕 3 🛛 🖸 Forja 02	
 Transformar 	Rest.	▼ Transformar	Rest.
👌 Punto de anclaje	360,0, 288,0, 0,0	👌 Punto de anclaje	360,0, 288,0, 0,0
🛛 🖄 🗠 Posición	-309,0, 47,0, 0,0	🧑 🗠 Posición	50,0, 49,0, -394,0
🔿 💍 Escala	😑 100,0, 100,0, 100,0%	🖞 Escala	⇔ 100,0, 100,0, 100,0%
 Ö Orientación 	0,0°, 90,0°, 0,0°	 Orientación 	0,0°, 0,0°, 0,0°
 Ö Rotación X 	0x +0,0°	🖑 Rotación X	
 Ô Rotación Y 	0x +0,0°	👌 Rotación Y	0x +0,0°
 Ö Rotación Z 	0× +0,0°	👌 Rotación Z	
 Opacidad 	100%	Ö Opacidad	100%
📕 4 🚾 Forja 03	<u> </u>	📕 5 🚺 Forja 04	<u>-# </u>
▼ Transformar	Rest.	 Transformar 	
👌 Punto de anclaje	360,0, 288,0, 0,0	🕐 💍 Punto de anclaje	360,0, 288,0, 0,0
🛛 🖄 🗠 Posición	417,0, 50,0, 0,0	🕖 🗠 Posición	54,0, 50,0, 388,0
💍 💍 Escala	👄 100,0, 100,0, 100,0%	🝈 Escala	🛥 100,0, 100,0, 100,0%
 Orientación 	0,0°, 270,0°, 0,0°	 Orientación 	0,0°, 0,0°, 0,0°
👌 Rotación X	0x +0,0°	💎 👸 Rotación X	0x +0,0°
Ö Rotación Y	0x +0,0°	🔗 🖄 Rotación Y	0x +0,0°
💍 Rotación Z	0x +0,0°	🔗 💍 Rotación Z	0x +0,0°
🛛 🗑 Opacidad	100%	🖞 Ö Opacidad	

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 9 de 17

Ens cal definir les posicions finals del cub en el punt on les quatre cares s'uneixen. Per això situem un fotograma clau en cada una d'elles en el punt de la línia de temps on volem que es formi el cub (rectangle blau). Posteriorment, creem un altre fotograma a l'inici de la línia de temps (rectangle vermell) i en aquest punt desplacem cada clip fora de la pantalla. La interpolació en cada una de les capes entre els dos fotogrames clau crearà l'aproximació inicial de les capes.

🔻 📕 4 🛛 🖬 Forja 03		© 1. Nulo 3 ▼		
🔻 Transformar	Rest.			I
👌 Punto de anclaje	360,0, 288,0, 0,0			<u>1</u>
🛛 🖒 Posición	467,3, 50,0, 0,0		•	•
👌 Escala	🛥 100,0, 100,0, 100,0%			1
👌 Örientación	0,0°, 270,0°, 0,0°			I
👌 💍 Rotación X	0x +0,0°			I
 Ô Rotación Y 	0x +0,0°			I
- 💍 Rotación Z	0x +0,0°			I
🛛 🖄 Opacidad				I
 Opcionas da matasial 	and the second sec	Superior	Cámara activa	ir

En el gràfic adjunt podem veure com es visualitza el desplaçament de les capes en la finestra de composició. En aquest cas la captura correspon a un moment proper al segon fotograma. Les capes estan a punt de formar el cub però encara no l'han tancat.



Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 10 de 17

A continuació passarem a crear l'objecte Null. Anem a Capa / Nuevo / Objeto Null. Veiem com es crea una nova capa sobre les quatre que teniem a la composició denominada Nulo 3 (el nombre pot variar en funció dels objectes que puguem tenir creats ja anteriorment). També es crea una carpeta al projecte denominada Sólidas que conté l'objecte creat.

Convetim aquesta capa a **capa 3D** i veiem com conté els mateixos paràmetres que totes les altres capes. De moment amb els valors per defecte. El que farem a continuació és definir aquesta capa com a primària, i les altres quatre capes com a secundàries i depenents d'aquesta. Fixem-nos com de moment, a la columna de **Primario**, totes les capes apareixen sense cap mena de dependència. Totes estan definides com a **Ninguno**. Passem al pas següent.

	🛷 # Nombre de origen	++ + `\ fx 🗐 🖉 🖉 🗇	Primario
• ·	7 📕 1 👘 Nulo 3	<u>-•-</u>	🔍 Ninguno 🔻
	🔻 Transformar		
	 Ô Punto de anclaje 	50,0, 50,0, 0,0	
	- 🏷 Posición	990,0, 512,0, 0,0	
(🧭 📐 Escala	😑 100,0, 100,0, 100,0%	
	 Ö Orientación 	0,0°, 0,0°, 0,0°	
♦ ♦ ►	🛛 🖄 🗠 Rotación X	0x +0,0°	
🛛 🔶 🕨	🖄 🗠 Rotación Y	0x +0,0 °	
🔹 🔶 🕨	🛛 🖄 🗠 Rotación Z	0x +0,0°	
	Ó Opacidad		
_	Opciones de material		
	🕨 📕 2 🛛 🚺 Forja 01	<u>-•</u>	© Ninguno ▼
	🕨 📕 3 🛛 🚺 Forja 02	. <u>.</u>	© Ninguno ▼
	🕨 📕 4 🛛 🚺 Forja 03	<u></u>	⊘ Ninguno 🔻
۱ ۱	5 🔽 Forja 04	<u></u>	🔍 Ninguno 🔻
ا ا	🗧 6 📑 Forja 02.avi	• Z \	© Ninguno ▼
	🕫 📕 7 📑 Forja.aif	<u>+</u> Z	© Ninguno ▼

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 11 de 17

Tenim dues formes de convertir unes capes en primàries i altres en secundàries i fer que les darreres depenguin de les primeres. Una és a través del desplegable de la columna **Primario**. L'obrim i escollim la capa de la que volem que la capa que tenim seleccionada es converteixi en depenent.

La segona forma és arrossegar el ratolí des de la icona que veiem indicada en el gràfic inferior fins a la capa que volem que actui com primari **(Nulo 3** en l'exemple)

🔻 📕 1 📉 Nulo 3	-=	Ninguno
🔻 Transforma	Rest.	
🗿 Punto de anclaje	50,0, 50,0, 0,0	
Ö Posición	990,0, 512,0, 0,0	
🙆 🗠 Escala	20,0,0, 100,0, 100,0%	
🖔 Orientación	0,0 , 0,0 °, 0,0 °	
🙆 🗠 Rotación X	0x +0,0	
🙆 🗠 Rotación Y	0x +0,0°	
🛛 🖄 🗠 Rotación Z	0x +0,0°	
 Opacidad 	0%	
Opciones de material		~
🕨 📕 2 🛛 🗾 Forja 01		⊘ Ninguno ▼
🕨 📕 3 🛛 🗾 Forja 02		◎ Ninguno ▼



Una vegada hem definit que les quatre capes depenen de l'objecte Null la configuració queda com veiem en el gràfic. A la columna **Primario** podem veure quines capes tenen dependències i quines no.

ø	#	Nombre de origen	-* * \ 众間&@	Primario
	1	Nulo 3	<u>+</u>	Ninguno
2	2	💽 Forja 01	<u>+</u>	© 1. Nulo 3 🔻
2	3	🔽 Forja 02	.e	© 1. Nulo 3 🔻
	4	🗖 Forja 03	- P.	© 1. Nulo 3 🔻
	5	🔽 Forja 04	- •	© 1. Nulo 3 🔻
100	1000			

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 12 de 17

A continuació actuem sobre l'objecte Null. Modificant els valors en Orientación : Rotación X, Rotación Y i Rotación Z.

Creem fotogrames clau per als punts on volguem definir posicions concretes en la línia de temps i **After Effects** calcula les interpolacions per al desplaçament entre un fotograma clau i l'altre. Busquem que el cub vagi rotant i alhora basculi amb una lleugera inclinació lateral mentre gira.

Les modificacions les apliquem a aquesta capa, però el resultat és que es transmeten a totes les capes secundàries que depenen d'ella i fan que puguem animar el cub com una única totalitat.

2 Nulo 3				8			WITH REAL MANER		
🔻 Transformar									
🔿 Punto de anclaje									
👌 Posición	990,0, 512,0, 0,0								
Ö Escala	👄 100,0, 100,0, 100,0%								
💍 Orientación	0,0°, 0,0°, 0,0°								
🙆 📐 Rotación X		♦		\diamond	♦	♦			
🙆 🗠 Rotación Y	2x +141,0°								
🙆 🗠 Rotación Z		<	۵	\diamond	♦	*	♦	•	\diamond
🗑 Opacidad									
Opciones de material									

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 13 de 17

Passem a treballar l'àudio. Recordem que el tenim col.locat en una capa de la composició. El seleccionem i anem a Animación / Asistente de fotogramas clave / Convertir audio en fotogramas clave.

A partir d'aquí es genera una nova capa denominada **Amplitud de audio** en la que podem veure com s'han creat fotogrames clau per als canals dret, esquerra i ambdòs. Aquests fotogrames clau s'han generat en base al ritme musical. Seran els que utilitzarem per a fer que els dos cubs petits que veiem a l'esquerra en el clip que estem treballant, creixin i es facin petits en escala seguint el ritme de la música.

Primer de tot hem de crear aquest altres dos cubs, Passem al pas següent.

•♦ • 8	🛷 # Nombre de origen	-++ ☆ ∖, fx ∰ & ⊘ �	Primario	
۰	🔻 📕 1 👘 Amplitud de audio	-#	⊘ Ninguno 🔻	
	🚽 Efectos			10
fx	🔻 Canal izquierdo			10
4 🔶 🕨	🙆 📐 Deslizador			
<u>fx</u>	🔻 Canal derecho	Rest. Acerca de		30
4 * *	🙆 🗠 Deslizador			- 🙀 • • • • • • • • • • • • • • • • • •
fx	🔻 Ambos canales			10
1 🔶 🕨	🛛 🙋 🗠 Deslizador			- * ***********************************
	▶ Transformar			

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 14 de 19

Per a crear els altres dos cubs, seleccionem les capes del cub que teniem fins ara (**Nulo 3**, **Forja 01, Forja 02, Forja 03 i Forja 04**), els copiem i els enganxem dues vegades. Podem veure com es dupliquen les capes en la línia de temps.

	Ø =	Nombre de origen	-+		Primario
<u>ا</u>	K 1	Amplitud de audio	-9 fx		◎ Ninguno 🔻
	۶ 📃 2	Nulo 3	. .	D	© Ninguno ▼
	N 3	🚺 Forja 01	.ę.		© 2. Nulo 3 ▼
•	▶ 🔲 4	🚺 Forja 02	.e.		© 2. Nulo 3 ▼
	▶ 🔲 5	🚺 Forja 03	. .	_ ①	© 2. Nulo 3 ▼
•	▶ 🔲 6	🚺 Forja 04		_ ①	© 2. Nulo 3 ▼
•	Þ 📕 7	Nulo 3	.9	_ <u>©</u>	© Ninguno ▼
	B	🔽 Forja 01	-9	<u>•</u>	© 7. Nulo 3 ▼
	1 9	💽 Forja 02	- P	<u>•</u>	© 7. Nulo 3 ▼
	10	💽 Forja 03	- .		© 7. Nulo 3 ▼
•	F 11	💽 Forja 04	. .	<u> </u>	© 7. Nulo 3 ▼
۰	12	Nulo 3	.e		© Ninguno ▼
•	13	🔽 Forja 01	-9	_ ①	© 12. Nulo 3 ▼
•	14	🗖 Forja 02	- P		◎ 12. Nulo 3 ▼
	15	🔽 Forja 03	. .	_ ①	© 12. Nulo 3 ▼
	16	🚺 Forja 04	-9	<u> </u>	◎ 12. Nulo 3 ▼
	17	📓 Forja 02.avi	🛥 Z 📐		© Ninguno ▼
_	T 18	📑 Forja.aif	<u>-e-</u> Z		© Ninguno ▼

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 15 de 17

A continuació desplacem els dos cubs que hem creat a l'esquerra de la pantalla. Ho fem actuant sobre l'**objecte Null** de cada un, modificant-ne la posició. De moment podem veure que els dos nous cubs són tant grans com el primer. Veurem com varien quan els associem a la capa d'**Amplitud de audio** que hem creat abans.



Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 16 de 17

Per associar la propietat Escala dels dos cubs que hem copiat als fotogrames clau de la capa d'**Amplitud de audio** anem a **Escala**, en desplegem les opcions i fem clic sobre el cronòmetre amb la tecla **Alt** apretada. Se'ns obre l'espai per a posar-hi expressions.

En aquest cas l'expressió ens serveix per associar modificacions de l'escala als valors de la banda sonora que hem convertit en fotogrames clau anteriorment. En aquest cas fem servir aquesta expressió:

temp = thisComp.layer("Amplitud de audio").effect("Ambos canales")("Deslizador"); [temp*6, temp*6, temp*6]

Estem dient que el valor d'escala s'actualitzi en funció dels valors dels fotogrames clau corresponents a **Deslizador**, en els dos canals de la capa **Amplitud de audio**.

Per defecte el valor de les variables **temp** està en 1. Veiem que en aquest cas els dos cubs són molt petits. Busquem un valor de multiplicació que creguem adient per a fer que els cubs oscil·lin entre les dimensions que volguem. En aquest cas multipliquem per 6,

 Transformar 		
👌 Punto de anclaje		
🙆 🗠 Posición	206,0, 757,0, 0,0	**
🔻 🗑 Escala	😑 451, 451, 451%	
Expresión: Escala		temp = thisComp.layer("Amplitud de audio").effect("Ambos canales")("Deslizador"); [temp*6, temp*6, temp*6]

Programa d'aprenentatge 06. Capes primàries i secundàries. Objecte *null*. Espai 3D **Desenvolupament:** pas 17 de 17

PROPOSTA DE TREBALL

Proposem bàsicament l'experimentació amb els possibilitats de l'**espai 3D** en **After Effects**. També la utilització de la funció d'animació que ens permet generar fotogrames clau. Evidentment la creació d'un cub és simplement una alternativa entre moltes. Per això recomanem la experimentació, no simplement reproduir uns procediments i uns passos sinó anar aplicant variacions,

El resultat del treball es pot publicar a Vimeo i posar l'enllaç a l'aula. Com a exemple mostrem un altre clip creat en base a lleugeres procediments modicacions que aquí. música Ressonadors. sobre els hem vist La en aquest cas és de (http://www.myspace.com/ressonadors) i les imatges corresponen a diverses localitzacions de la illa d'Eivissa.

