

BIENVENIDO AL TUTORIAL DE COMBUSTION

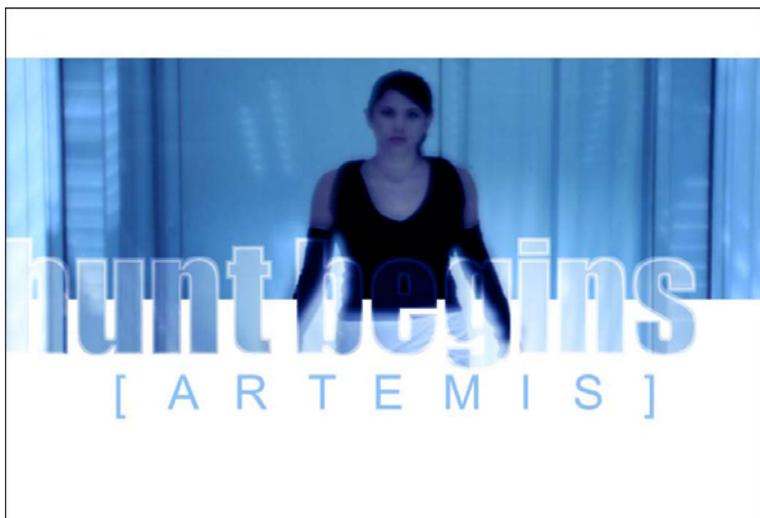
traducido por Falele.

Antes que nada, quiero darle las gracias a Michael por introducirme en el apasionante mundo de la composición, a Juanve por esa clase magistral del entorno Combustion y a Fernando, Jose, Javier Luís y toda la peña del foro por apoyarme para que me pusiera a trabajar con la traducción de los tutoriales de Combustion. Gracias especiales a mi pierna que, debido a la escayola que tiene, me ha permitido tener más tiempo para terminar este tutorial. Los originales están en la página oficial de Autodesk y, por supuesto, están en inglés. Lo que buenamente hace un servidor es hacer una traducción libre y gaditana (que arte, pisha!!) para que, todos aquellos que se atraganten con el idioma de "Chequespeare", les resulte más cómodo hacer estos tutoriales en "Espanich".

!!! POR FIN UN TUTORIAL DE COMBUSTION EN ESPAÑOL!!!

El tutorial, a partir de ahora lo llamaré "tuto", (pa tener que escribir menos) consta de varias lecciones - partículas, capas, corrector de color, mascarar, tracking, etc...- que te ayudaran a comprender mejor las herramientas y la filosofía de trabajo de Combustion. Po venga, pisha, a currar!!

UNA VUELTECITA POR COMBUSTION



Bienvenidos a Combustion, un programa que es la caña en composición y dibujo por vectores. En esta lección aprenderás los conceptos básicos, explorando el entorno y la forma de trabajo.

EN RESUMEN

Con Combustion puedes crear "espacios de trabajo"...¿? qué es esto, Dios mío de mi "arma"???.

Fácil. Dependiendo de lo que vas a hacer, puede que necesites tener una vista sencilla o varias vistas de lo que estas haciendo (vista frontal, izquierda, derecha, etc...), para tener una idea de la composición que haces. Puedes tener hasta cuatro vistas independientes para visualizar tus clips. También puedes tener una vista en forma esquemática (Schematic). La vista esquemática es otra forma de ver el flujo de trabajo en Combustion. Hay usuarios que les gusta la forma esquemática o de árbol, a mí personalmente me gusta más el espacio de trabajo tradicional. Por supuesto, los cambios que hagas en tu composición se reflejan automáticamente en el panel del espacio de trabajo (workspace) o en la vista esquemática.

El tiempo estimado para hacer esta lección es de 40 minutos (no te agobies si tardas más que "las cosas de palacio van despacio")

EJERCICIO: UN VISTAZO AL ESPACIO DE TRABAJO EN COMBUSTION

El espacio de trabajo de la lección 1 se basa en el de la lección 12. Con este espacio de trabajo nos familiarizaremos con el entorno y veremos una de las muchas posibilidades de crear simples o complejos espacios de trabajo.

Qué aprenderemos en esta lección?, pues vamos a verlo:

- Abriremos un espacio de trabajo con un texto
- Exploraremos los puntos de vista
- Reproduciremos un clip a tiempo real haciendo render en la RAM
- Examinaremos el panel del espacio de trabajo
- Examinaremos el panel de control
- Veremos los objetos
- Examinaremos la vista esquemática
- Haremos render de la composición

ABRIR EL ESPACIO DE TRABAJO

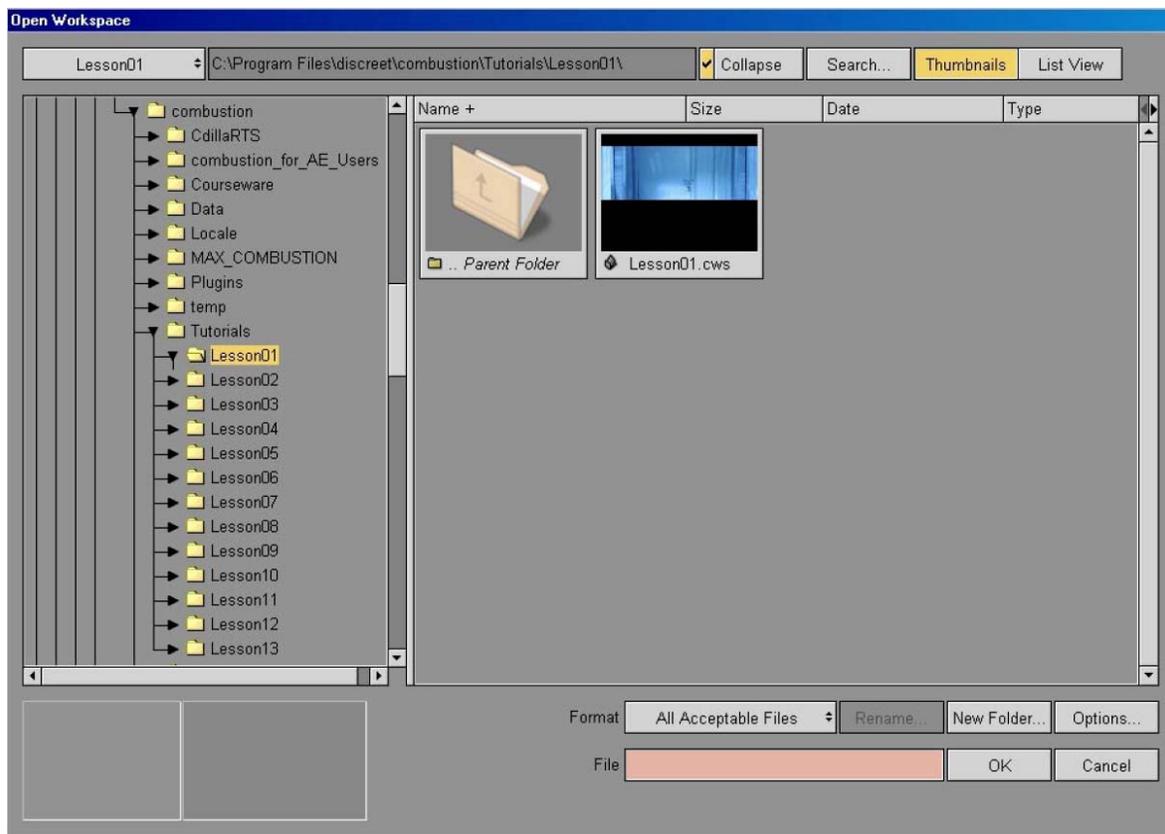
Venga, vamos al lío. Lo primero, arrancar Combustion. Como alguien no sepa hacer esto, como es el caso de Evaristo, que deje de leer este tuto y se compre el libro "Windows XP para torpes" de Anaya, je, je.... Una vez abierto Combustion, abriremos la lección 1. Para ello:

- Escoge "Archivo/Abrir Espacio de trabajo" (File/Open workspace) o pulsa Control+Shift+O
- El cuadro de dialogo de Abrir Espacio de Trabajo nos muestra un explorador de archivos, buscador y visualizador de los archivos (para verlo en modo texto o como iconos)

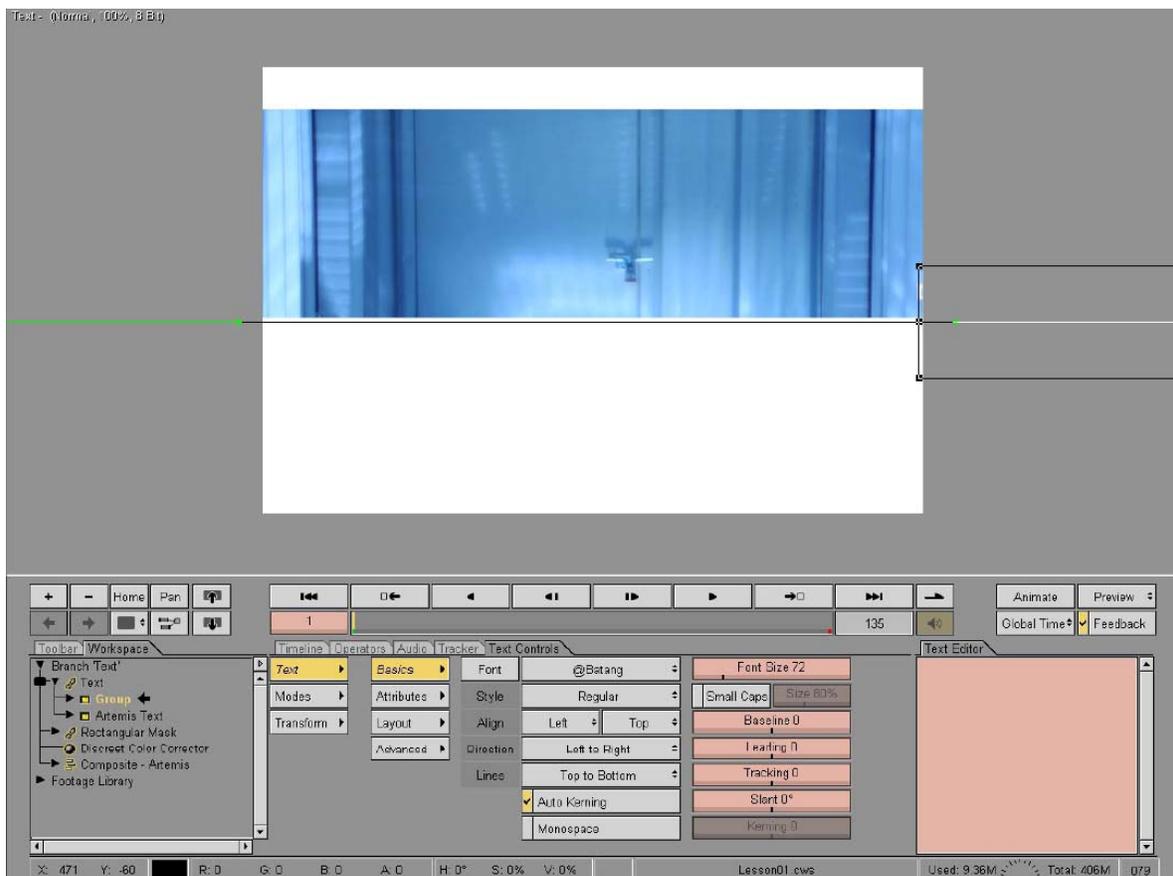
- Para abrir o cerrar una carpeta, haz click en el triángulo que esta al lado de su nombre. Navega por la jerarquía de carpetas hasta que encuentres el archivo de espacio de trabajo de esta lección. La lección 1 se encuentra en la carpeta "Acercamiento a Combustion".

La extensión que tienen los Espacios de Trabajo de Combustion es ".cws" (Combustion WorkSpace)

Nota: Si abres un espacio de Trabajo en modo "lista" veras los archivos como texto. Para conmutar entre modo lista y modo icono, haz click en el botón que está en la parte superior derecha ("List View" o "Thumbnails").



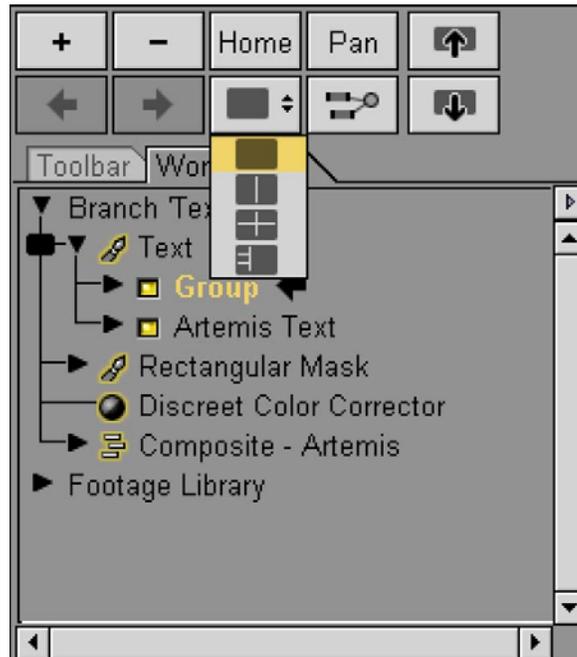
- Haz click en "Lesson01.cws" para seleccionarlo y, de nuevo, click en OK para abrirlo. La composición aparece en Combustion. Si no te coincide exactamente con el del grafico es porque Combustion nos muestra los puntos de vista (viewports) de la sesión anterior.



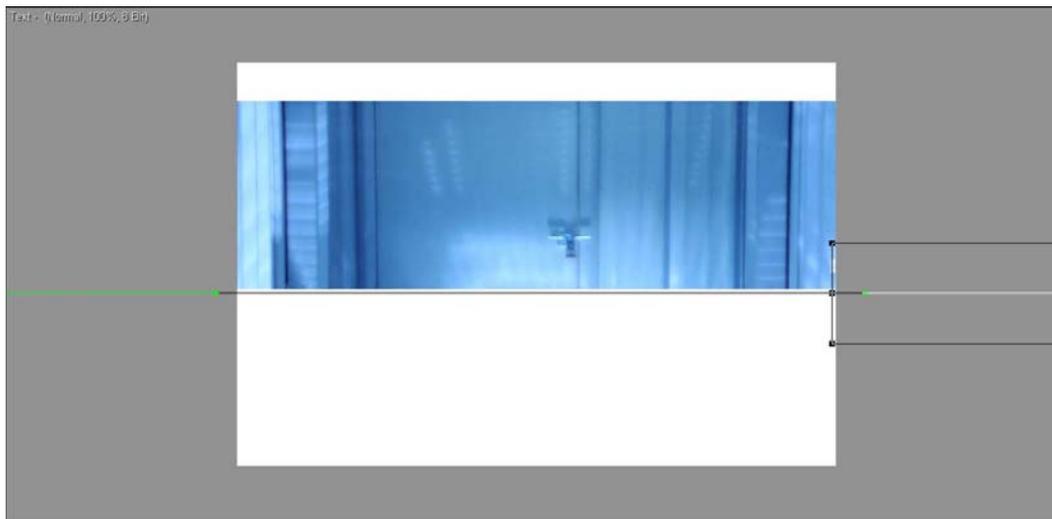
Explorar los Puntos de Vista (Viewports)

Puedes escoger entre 1, 2 o 4 puntos de vista para mirar el resultado de un clip entre diferentes perspectivas y factores de zoom. Puedes escoger el modo esquemático (Schematic) en cualquier punto de vista, o también escoger cualquier elemento del Espacio de Trabajo (como si fueran capas), o que nos lo muestre todo. De momento, tranqui, y simplemente juega un poco con los distintos puntos de vista.

 1.- Desde el botón de selección de puntos de vista, selecciona vista simple.



En modo simple, nos muestra la composición en una sola ventana y con un factor de zoom del 100%. El porcentaje de zoom lo puedes ver en la parte superior izquierda de la ventana.

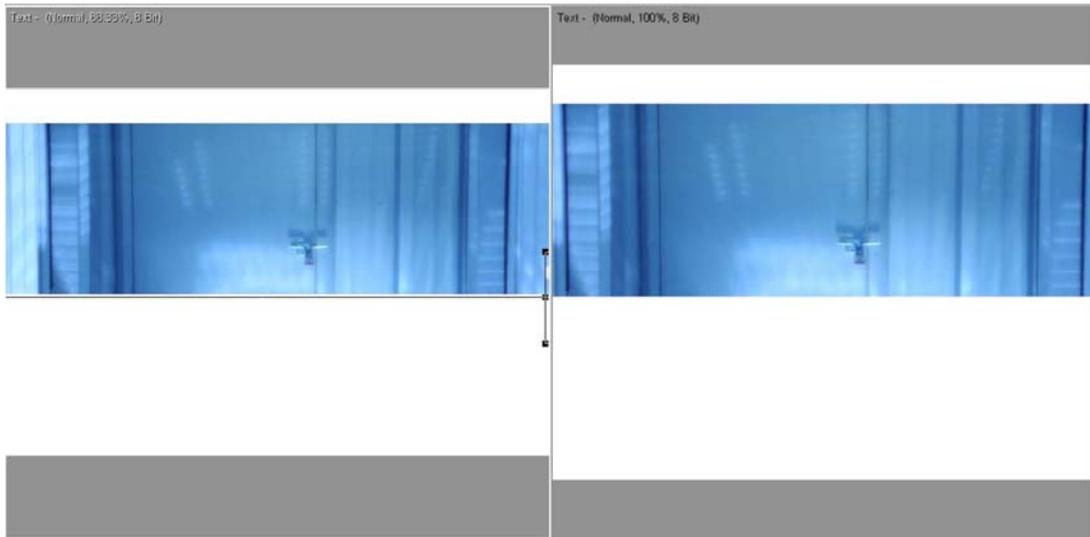




2.- Desde el botón de selección de puntos de vista, selecciona vista doble.

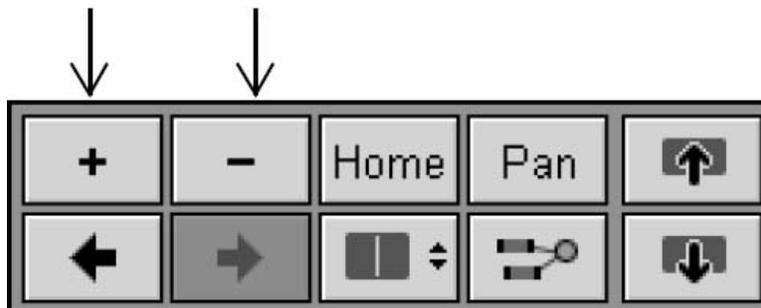
El modo simple se sustituye por dos ventanas más pequeñas. Observa, sin embargo, que el factor de zoom permanece al 100%. La ventana izquierda del Viewport es la que se activa por defecto.

3.- Escoge "Ventana/Ajustar Ventana" (Windows/Fit in windows) para que te muestre el frame a tamaño completo en el viewport. El factor de zoom se ajusta para mostrarnos en el viewport izquierdo el frame completo.



Observa que el borde de la ventana izquierda esta iluminado para indicarte que es el Viewport que esta activo.

Puedes ajustar el valor del zoom con los botones de "Zoom +" y "Zoom -" o también con el atajo de teclado "Control+" y "Control-"





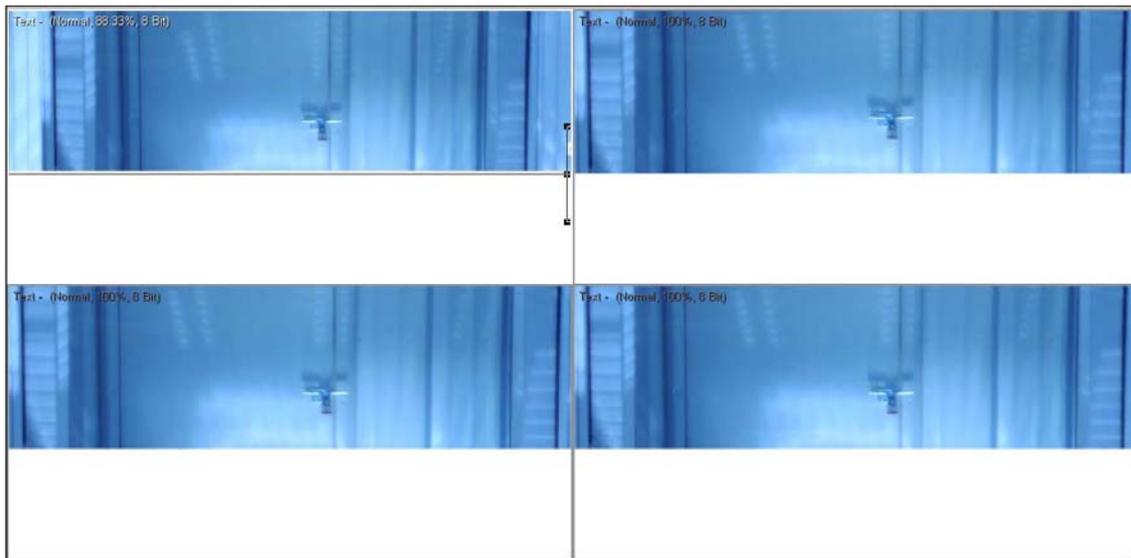
4.- Si haces click en el botón "home" puedes restaurar el valor de zoom y ajustar la imagen a la ventana del viewport que tengas activa.

5.- Escoge "Ventana/Ajustar Ventana" (Windows/Fit in windows) para que te muestre el frame a tamaño completo en el viewport.

Truco: puedes escoger "ajustar ventana" con el botón derecho del ratón sobre el viewport.



6.- Desde el botón de selección de puntos de vista, selecciona vista cuádruple. La imagen aparece ahora en cuatro puntos de vista. Los cuatro, a excepción del superior izquierdo, muestran el factor de zoom al 100%.



7.- Desde el botón de selección de puntos de vista, selecciona la segunda opción de vista cuádruple. La ventana activa mayor es la de la derecha.



8.- Vuelve al modo simple y restaura el valor del zoom



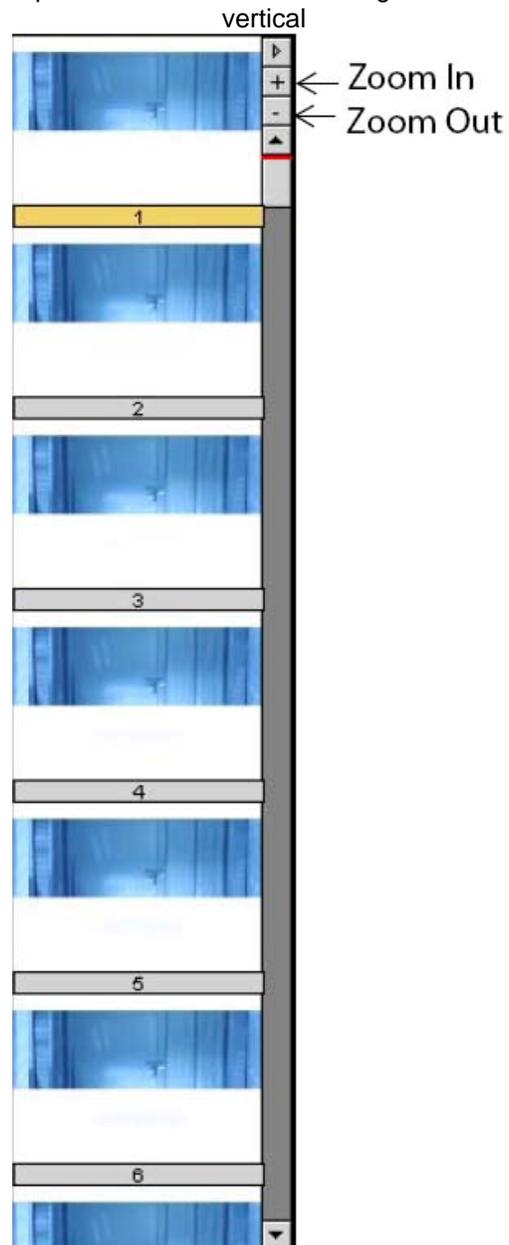
a) Desde el botón de selección de puntos de vista, selecciona vista simple



b) Haz click en "home" para restaurar el valor del zoom al 100%

9.- Si el modo "tira de película" (filmstrip) esta escondido, selecciona "Windows/Paleta/Tira de película"

Por defecto, el modo tira de película te muestra cada fotograma de la imagen en una secuencia



10.- Navega por el clip:

a) Haz click una vez en zoom out para ver sólo un fotograma por segundo.

Visualizando los frames en intervalos mayores es mas fácil navegar por clip largos

b) usa la barra de desplazamiento para navegar por el clip

c) Haz click en cualquier frame y podrás verlo en el viewport.

El frame escogido se iluminará en nuestra tira de película y una línea roja marcará su posición en la barra de desplazamiento.

Truco: puedes mover el frame actual desplazando la línea roja de la barra de desplazamiento. Puedes acceder a visualizar otras formas del filmstrip, por ejemplo, para verlo en horizontal o para escoger el tamaño de los frames, pinchando en el botón de menú. 

d) Escoge Ventana/Paleta/Esconder Tira de Película (Windows/Palettes/Hidden Filmstrip).

11.- Vete al primer frame (tecla inicio)

12.- Mostrar las zonas de seguridad de acción y de rótulos

a) Escoge "Ventana/Mostar zonas de seguridad" (Windows/Show Safe Zones).

También puedes escogerlo haciendo click con el botón derecho del ratón desde el viewport. Normalmente el video, en emisión, recorta parte de los bordes de la imagen. Con estas áreas de seguridad puedes hacerte una idea de lo que se recorta cuando se ve la imagen en una tele normal.



b) Desactiva las zonas de seguridad desde el menú o con el botón derecho.

Reproducir una Composición en el Viewport

Los viewport (puntos de vista) permiten reproducir a tiempo real cualquier parte de tu composición, eso sí, siempre y cuando tengas muuuucha RAM. El tiempo real esta limitado por la cantidad de RAM que tengas en tu ordenata.

Vamos a ver ahora como utilizar los controles de reproducción para visualizar un clip a tiempo real. Los controles de reproducción están justo debajo del viewport.

1) Haz click aquí  o pulsa el botón inicio de tu ordenata para irte al primer frame



 2) En el control de reproducción, haz click en los modos de reproducción y selecciona modo "loop".

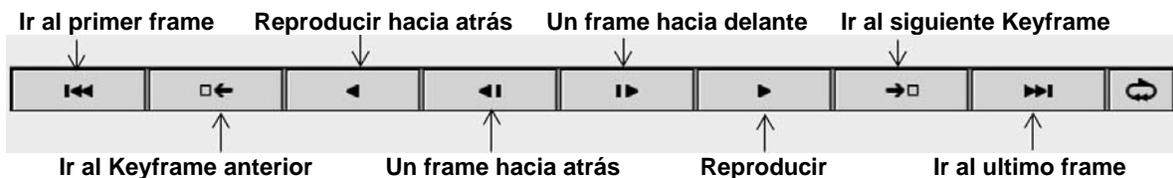
Botón de modo de reproducción



El botón va cambiando entre reproducir una vez , modo loop , o modo ping pong  (vamos,..pa'trás y p'alante)

Usar los controles de reproducción:

Estas son las funciones de la barra de reproducción:



3.- Haz click aquí  o dale a la barra espaciadora para reproducir el clip

El clip se reproduce lentamente la primera vez porque esta haciendo render en la RAM. Una vez que llega al ultimo frame, se reproduce desde el principio pero con su velocidad normal, o sea a tiempo real.

Los frames se almacenan en la RAM para que se puedan reproducir a tiempo real, y se sobrescriben cuando les haces un cambio y vuelves a reproducirlos.

Puedes ver cuanta RAM esta usando tu ordenata en cada momento, simplemente mirando el visualizador que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla.

Nota: si no lo ves, pulsa el botón derecho en la parte inferior derecha de la pantalla y escoge "medidor de caché" (cache meter)



4.- Pulsa aquí  para parar un clip, o con la barra espaciadora.

5.-Vete al primer frame 

6.-Define el rango de reproducción desde el frame 30 hasta el 100

a) en la barra de reproducción haz click y arrastra el punto verde hasta el frame 30
Cuando arrastras el punto de entrada el frame se actualiza



b) en la barra de reproducción haz click en el punto rojo y arrástralo hasta el frame 100

c) reproduce el clip

La primera vez el clip se reproduce desde el frame 1 hasta el 100. Después el clip sólo se reproduce entre los puntos de entrada y salida (o sea, punto verde de entrada y punto rojo de salida). Si lo reproduces en modo loop o ping pong veras repetirse el clip solo entre estos puntos.

TRUCO: Otra forma de escoger los puntos de entrada y salida de reproducción es a través de los menús. Vete a "Movie/Mark In Point" o Movie/ Mark Out Point"

7.- Haz click aquí  para irte al primer frame del clip.

8.- Arrastra los puntos de entrada y salida a sus posiciones originales.

Examinar el panel del Espacio de Trabajo

Ahora que ya estas familiarizado con los puntos de vista (viewport) y con los controles de reproducción (bueno, al menos eso espero porque de lo contrario tendrás que empezar otra vez), vamos a examinar el panel que esta debajo de los viewports. A la izquierda, accedes a la caja de herramientas y al panel del espacio de trabajo. En el centro, accedes al Timeline (línea de tiempos), paneles de los operadores, audio, tracker y control de textos. No te agobies por la cantidad de paneles que poco a poco los iremos viendo.

De momento, haz click en cada pestaña de los paneles para pasar de uno a otro. Veeenga, veras que puedes....

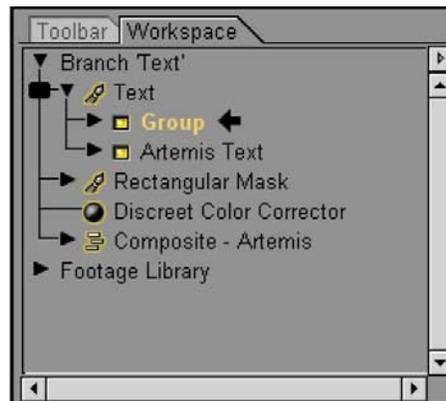


Panel del Espacio de Trabajo

Panel de Control de Texto

1.- Examina el Panel del Espacio de Trabajo (tecla F3)

Cuando se selecciona un operador o un objeto en el panel del Espacio de Trabajo, aparece una flecha a la derecha del nombre.

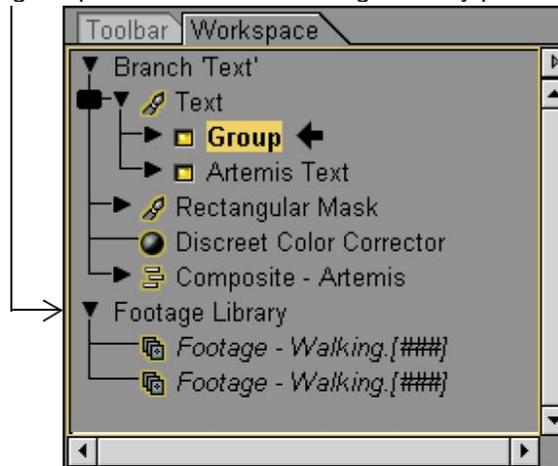


Este panel nos muestra el contenido y la estructura que tenemos en nuestro espacio de trabajo. Aunque puedes tener múltiples "ramas" (branch) en un espacio de trabajo, éste sólo contiene una, la de texto, y la del "footage" (archivos originales). La rama de texto tiene cuatro operadores: operador de texto, máscara rectangular, corrector de color y un operador de composición llamado "Artemis"(será el nombre de la piba??).

Los footages se muestran en "Librería de Footage".

El resultado es un corrector de color, una mascara y un rótulo que se añade a la composición.

2.- Haz click en el triángulo que esta cerca de Footage Library para ver su contenido



La librería de footage nos muestra dos elementos que se usan en la composición de Artemis. La librería de footage es una manera fácil de conservar, acceder o cambiar los archivos originales.

3.- Mira el contenido del footage "walking" (caminando)

a) en el panel del espacio de trabajo, selecciona el footage "walking" que está mas arriba. El panel de control del footage no muestra el archivo.

b) en detalles del footage, haz click y arrastra sobre la imagen para visualizar el clip



El previo nos muestra la secuencia de imágenes.

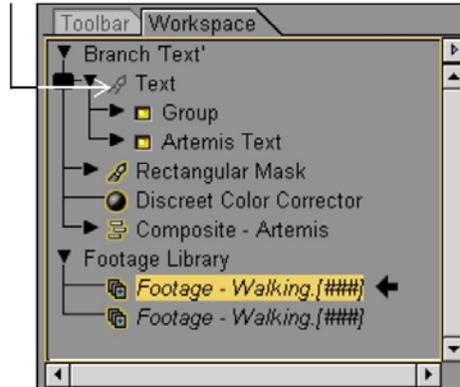
4.- Vete al frame 65 arrastrando el indicador de la barra de desplazamiento o clickea en el campo de frame actual (current frame) y escribe 65.

En el frame 65, la mujer y el texto son invisibles.

Nota: si no lo ves en modo frame y tienes el código de tiempo en horas, minutos, segundos y frames, puedes cambiarlo en Archivo/Preferencias/Host General/Mostrar tiempo como...)

5.- Activar o desactivar la visualización.

- a) En el panel del espacio de trabajo, haz click en el icono que está cerca del operador de texto.



El icono deja de estar iluminado y se vuelve gris para indicarnos que hemos dejado de ver ese elemento (en este caso el texto). Puedes, por lo tanto, esconder los elementos de la composición que quieras simplemente desactivando su icono.

- b) Haz de nuevo click en el icono para activar de nuevo el texto.

6.- En el Panel del Espacio de Trabajo desactiva otros operadores

- a) Haz click en el icono que esta cerca de mascara rectangular. Observa que se desactiva la máscara en el viewport.
- b) Vuelve a activar la mascara pulsando de nuevo el icono.
- c) Haz click en el icono del corrector de color y desactívalo.

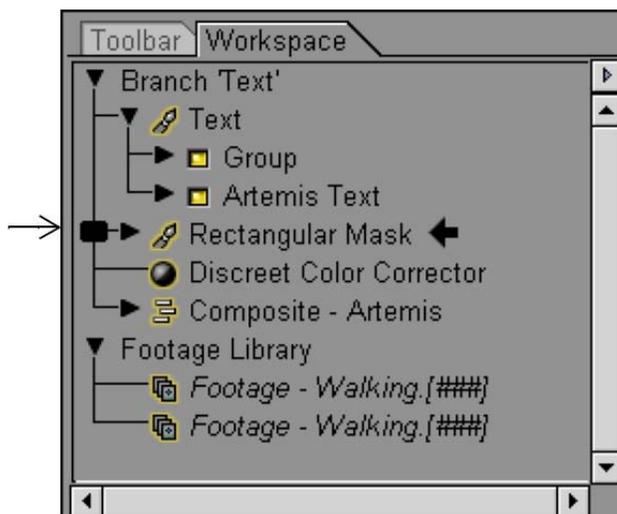
Observa que el corrector de color ya no actúa, y la imagen vuelve a tener su color original (tono verdoso).

- d) Veenga,... vuelve a activar de nuevo el corrector de color.
- e) Haz click en el icono de "Composite- Artemis" para desactivarlo.
Como ves, la compo de la chica desaparece y sólo nos muestra los rótulos
- f) Por ultimo, vuelve a activar la compo.

TRUCO: En las capas puedes escoger "Objet/Toggle Visibility" o pulsar "Control T" para activar o desactivar su visibilidad.

7.- Cambiar el operador:

- a) En el panel del espacio de trabajo, haz doble click en "máscara rectangular"
Observa que tienes en el panel un icono al lado derecho de "mascara rectangular" (algo así como una tele pequeñita) que te indica que esa capa es la que está activa.



Observa que en tu viewport (punto de vista), desaparece el texto, ya que cuando haces doble click en una capa, el viewport te muestra la capa que tienes activa, y las que están por debajo también, claro (el corrector de color y la chica).

- b) Haz doble click en el corrector de color y observa que es el que se pone activo en el viewport.
- c) Haz lo mismo con la compo Artemis y como verás, sólo se ve la composición de la chica.

Examinar el Panel de Control

El Panel de Control contiene todos los controles para los objetos y operadores de tu espacio de trabajo. El panel de control nos muestra los controles en función del objeto u operador que escojas. Esto quiere decir que variarán los parámetros a editar y el nombre de la pestaña. Por ejemplo, si escogemos "corrector de color", nos mostrará: "Controles del corrector de color"; y si escogemos texto, nos pondrá: "Control de texto".

1.- Examina los controles de la capa "walking blur"

a) en el panel del espacio de trabajo, haz click en el triangulo que está al lado del operador "Artemis Composite".

b) selecciona la capa "walking blur"

El panel de control te muestra los controles de transformación, de la capa, de ajustes y de salida. Tranqui, tranqui...que vamos a ir por pasos y veras todos los ajustes más detenidamente.

2.- Examina el control de efecto del "Grupo de texto" (text group).

a) doble click en "grupo" dentro de texto.

Ya que el objeto "grupo" es un texto dentro del operador de texto, el panel de control te muestra el objeto "grupo" en control de texto.

b) Haz click en "texto" del panel de control



c) click en "atributos".

Aquí puedes cambiar las propiedades del texto como, por ejemplo, color de la fuente, borde, sombra, etc...

Usando el Panel de Control de Composición

El Panel de Control nos muestra (obviamente) los controles que vas a utilizar para la compo que estas haciendo. En esta lección estamos trabajando en una compo en 2D. Por lo tanto, los controles disponibles son los controles propios del modo de composición en 2D.

Utiliza los dos botones superiores del panel para acceder a los controles que afectan a la capa seleccionada en tu workspace



Accedes a los controles de posición, rotación, escala y recorte.



Accedes a los controles de opacidad, modo de transferencia, mantener el alfa y opciones de plantilla de capas.

Utiliza los dos botones de abajo del panel para acceder a los controles que afectan a la compo entera



Accedes a opciones específicas y de render del objeto



Accedes a los controles del formato de salida de video de tu composición.

Nota: en el modo de composición de 3D, hay controles de luces, cámaras y controles adicionales de superficies de capas.

d) Haz click en "Layout"

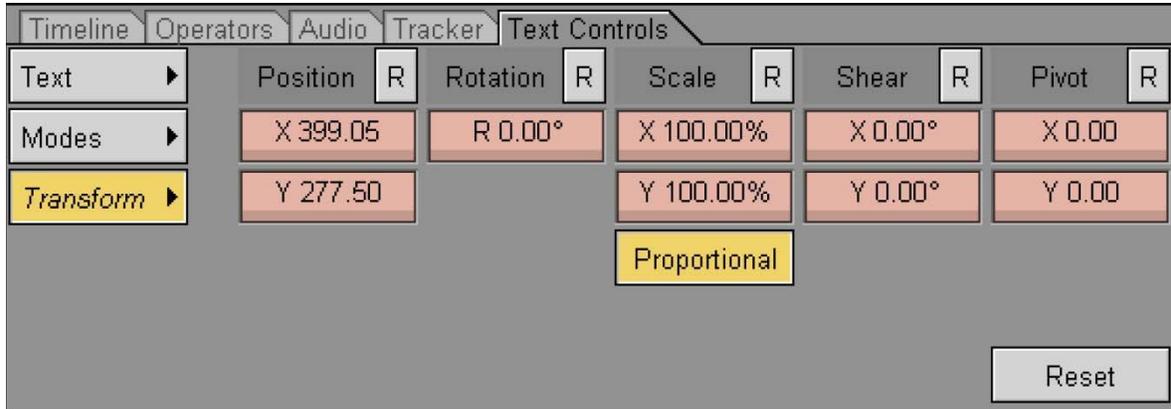
En los controles de layout puedes ajustar el tipo de animación y los márgenes del objeto de texto.

e) Explora las opciones de texto haciendo click en otros controles.

3.- Mover el objeto "Grupo"

a) En el panel de control de texto, haz click en transformar.

Observa que la posición de "x" en el frame 65 es de 399,05. Si no es así comprueba en las preferencias (File/Preferences/Host-General) que "display time as" esta en "Frames from 1"



b) Arrastra el campo de "x" hacia la derecha para incrementar el valor hasta 500

Observa que el texto se ha movido hacia la derecha en el eje X

TRUCO: Para mover rápidamente el valor en pasos de 10 pulsa la tecla "Shift" mientras cambias el valor. Para moverlo lentamente, pulsa "Control".

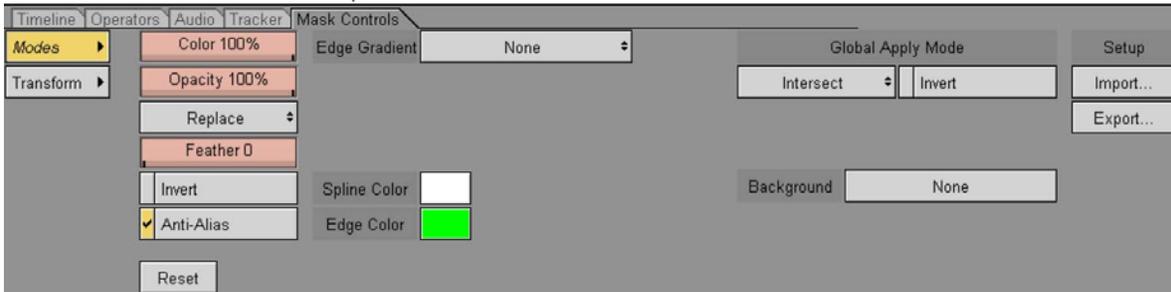
c) Vete a "Edit/Deshacer el Cambio de posición" o dale al tan famoso "Control Z" para deshacer el valor que le pusiste al eje "X".

TRUCO: Con Combustion puedes deshacer tus pasos un montón de veces. Pa los que son torpes, como yo, les viene de escándalo porque siempre puedes recuperar lo que tenias hecho antes. De todas formas si quieres cambiar el número de veces que puedes deshacer, lo puedes hacer en "File/Preferences/Host General" y te vas a "Undo Levels" y le pones el número que quieras.

4.- Examina el panel del control de mascara del objeto Mascara Rectangular:

a) En el panel del espacio de trabajo, haz click en el triangulo que está cerca del operador Mascara Rectangular

- b) Selecciona el objeto "Rectangular Mask (+)".
El panel de Control se actualiza y te muestra el panel que ves abajo.

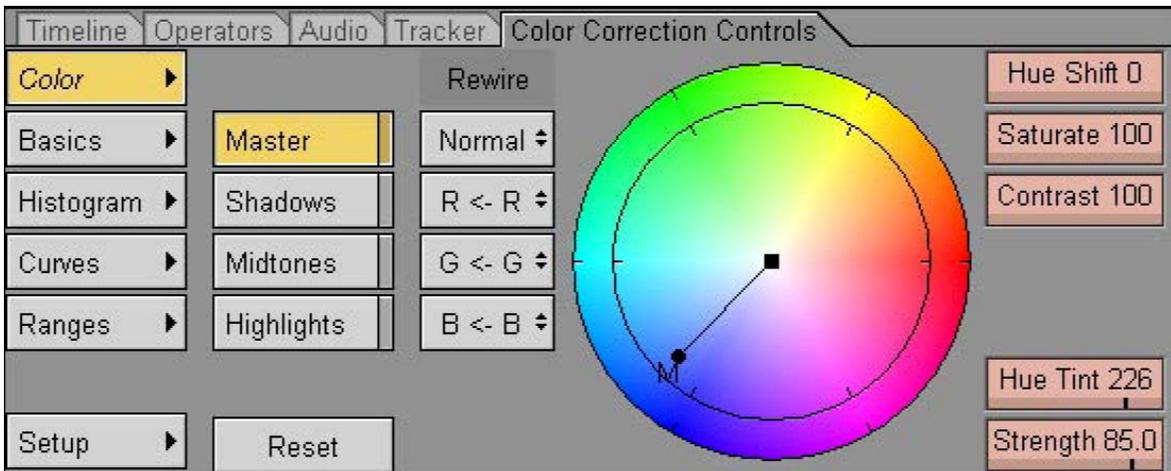


5.- Rota la mascara del objeto.

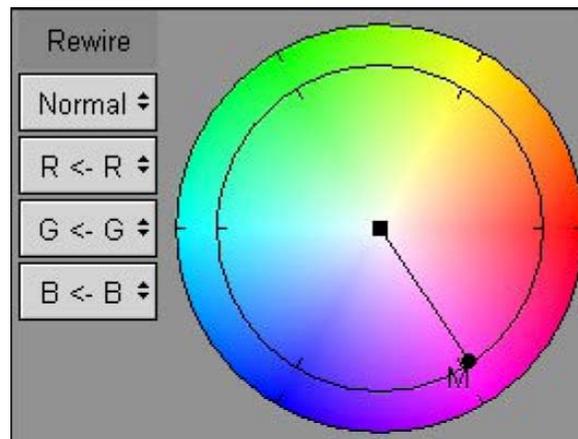
- a) En el Panel de Control de mascara, haz click en transformar
- b) Haz click en el campo "rotación" y ponle un valor de 45. Dale a "Enter".
Observa que en el viewport la mascara ha rotado 45 grados.
- c) Veeeeenga...Control Z y lo dejamos como antes.

6.- Examina el Panel del Control del Corrector de Color.

- a) Selecciona, en tu workspace, el operador del Corrector de Color de Discreet, para acceder al panel de control del Corrector de Color.



- b) Haz click y arrastra el punto negro que esta en la zona azul de la rueda de color y desplázalo hasta el área magenta.

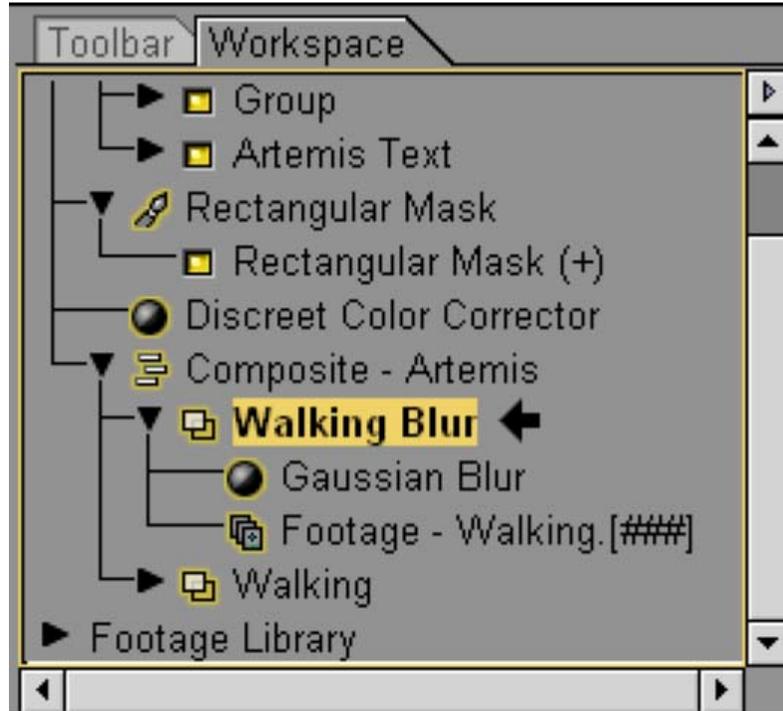


Observa que la tonalidad que estaba tintada de azul pasa a ser magenta.

- c) Control Z, y deshacemos cambios.

7.- Explora el panel de "control de Footage" de la capa "Walking Blur"

- a) Selecciona la capa " Walking Blur", y haz click en el triángulo que esta al lado.

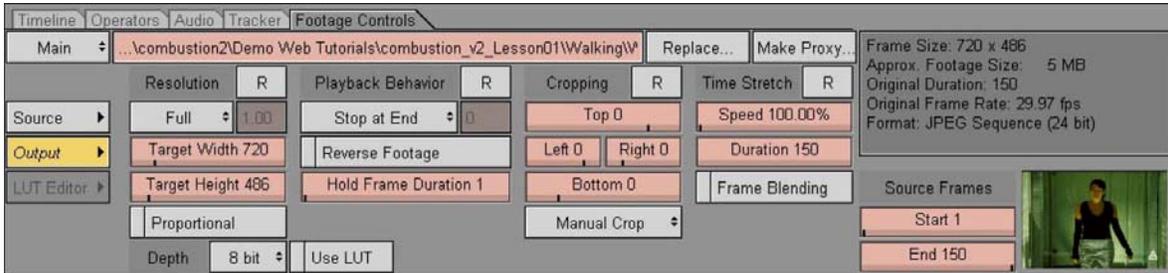


La capa contiene dos operadores: un operador de desenfoco gaussiano (Gaussian Blur) y un operador de footage (archivo original).

- b) Selecciona el operador de footage "walking"
- c) En el Panel de Control de Footage, haz click en salida (output)

8.- Observa los detalles en la parte derecha del Panel de Control del Footage.

En los detalles tienes un resumen de las propiedades de ese archivo, por ejemplo, esa capa es una secuencia de imágenes de 150 frames, con una resolución de 720x486 (NTSC D1), a 29,97 frames por segundo y el formato es JPEG.

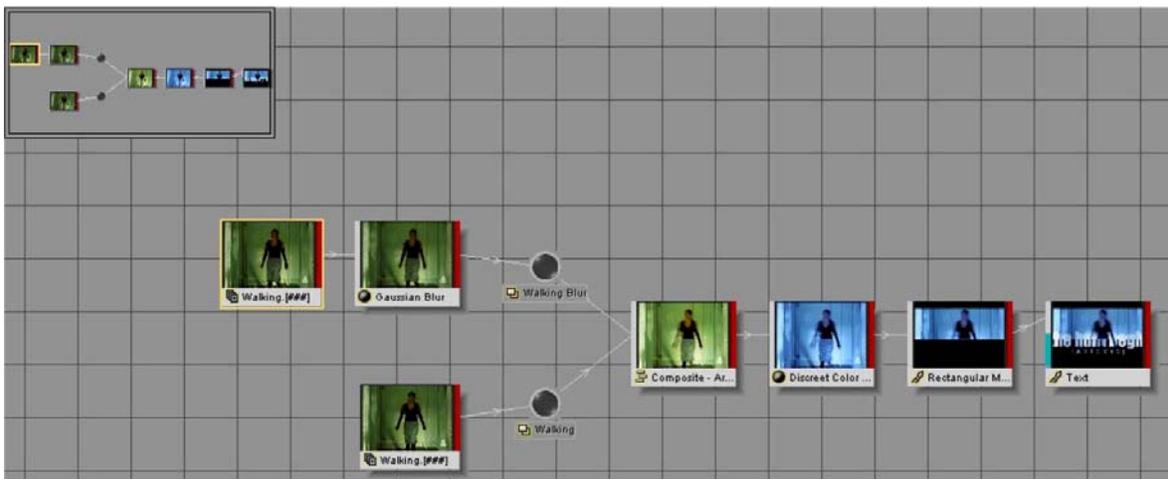


Examinar la Vista Esquemática (Schematic View)

La vista esquemática es una visión diferente de la que hemos estado trabajando hasta ahora. Nos muestra como un mapa de flujos de trabajo en el que tenemos nodos por cada uno de los operadores de nuestro espacio de trabajo. Las flechas y los márgenes conectan los nodos y nos muestra el flujo de datos de las imágenes en forma de "árbol" con ramas.

- 1.- Para que nos muestre la vista esquemática escoge "ventana/esquemática" (windows/schematic), pulsa F12, o haz click en el botón  "vista esquemática".

En nuestro viewport nos muestra una vista esquemática de la composición.

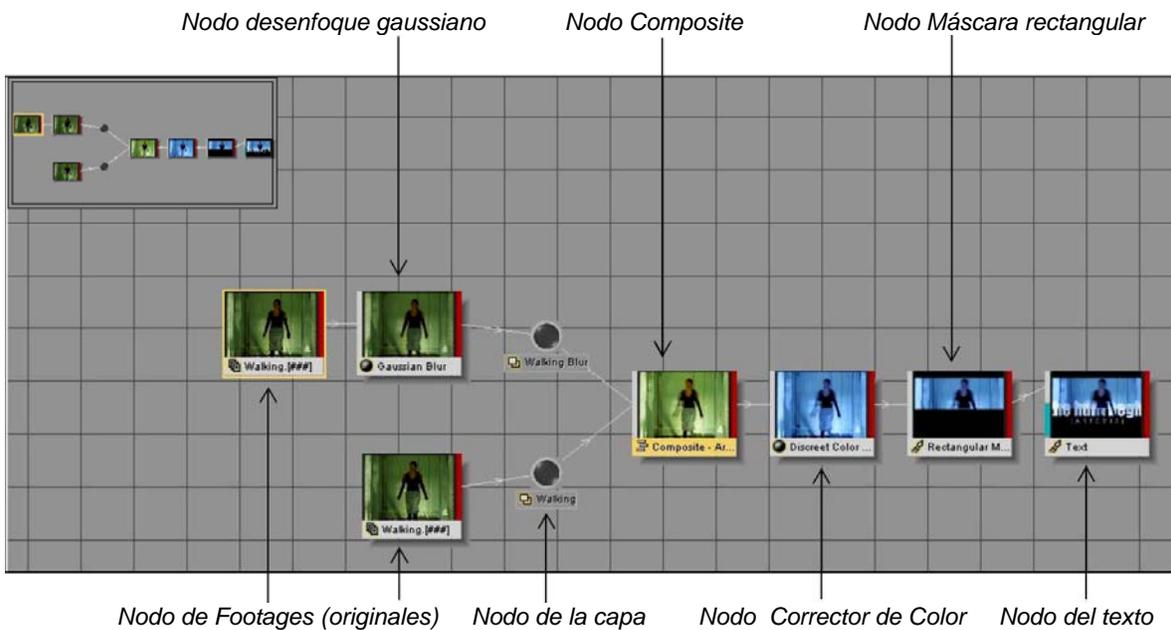


En esta vista la dirección del flujo de trabajo es hacia la derecha. El nodo más alejado de la derecha representa el operador de texto (que está en la parte superior de nuestro panel del espacio de trabajo).

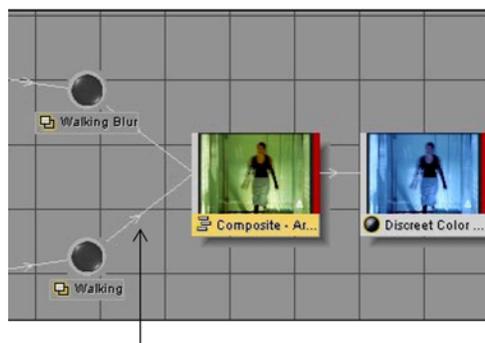
El nodo mas alejado de la izquierda representa el footage "walking" de la capa "walking blur". El borde amarillo sobre el footage "walking" nos indica que ese operador está seleccionado en nuestro espacio de trabajo.

En la parte superior tienes una vista total del modo esquemático que te ayudara a tener una visión global y a navegar en composiciones más complejas.

2.- En la vista esquemática, haz click en el nodo "composite" para seleccionarlo.



La etiqueta cambia de color para indicarte que está seleccionado el nodo "composite".



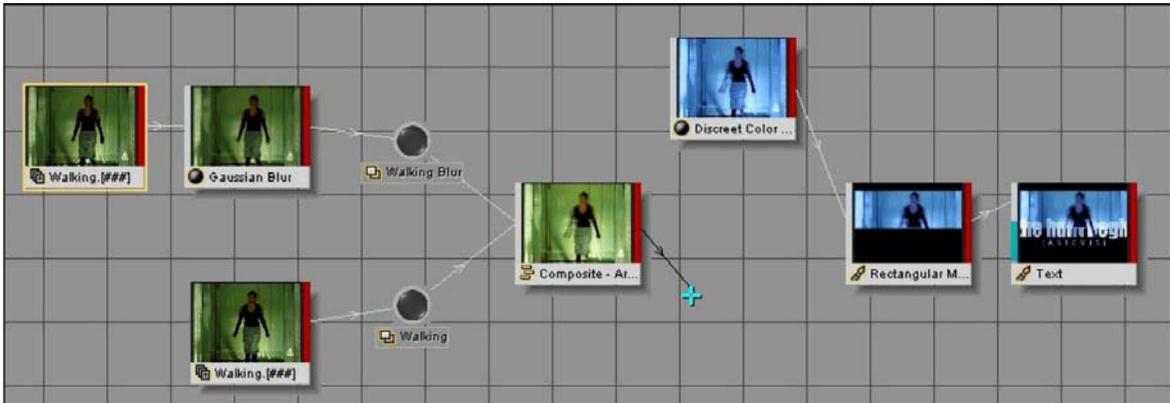
Las líneas entre los nodos indican el flujo de datos de imagen entre operadores. La salida de un nodo es la fuente del siguiente.

3.- En vista esquemática haz click y arrastra el nodo "corrector de color de Discreet" hacia arriba.

4.- Quitar una línea (borde)

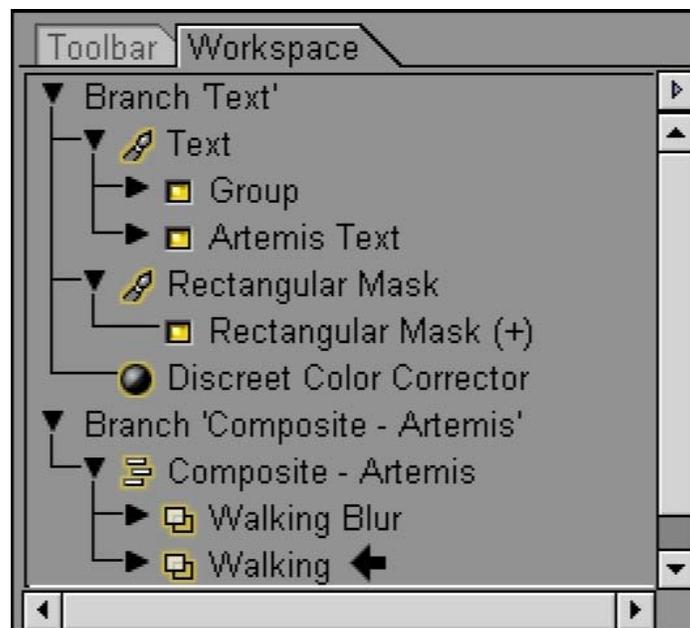
a) Haz click en la línea de conexión entre el "corrector de color" y el "composite".
La línea se ilumina cuando se selecciona.

b) Arrastra la línea hacia abajo y suéltala para eliminarla.



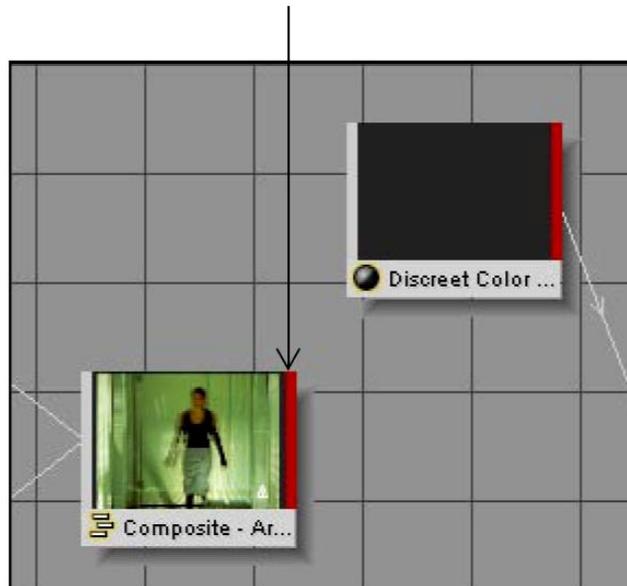
Las miniaturas de imágenes de los tres nodos superiores se vuelven negras porque se han "desconectado" del "árbol" principal.

En el panel de tu espacio de trabajo ahora hay DOS "árboles": uno de "texto" y otro de "composite".

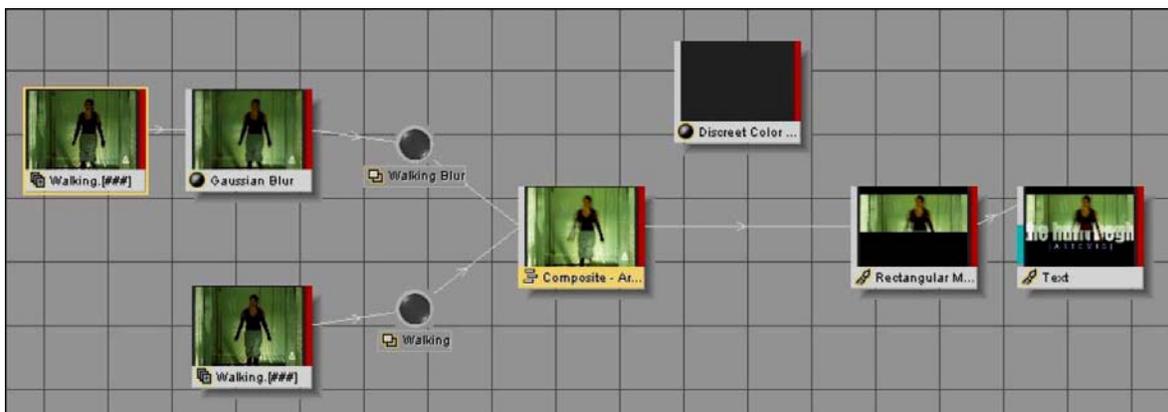


5.- Crear una línea de conexión (edge)

a) Haz click en el punto de salida del nodo "composite"



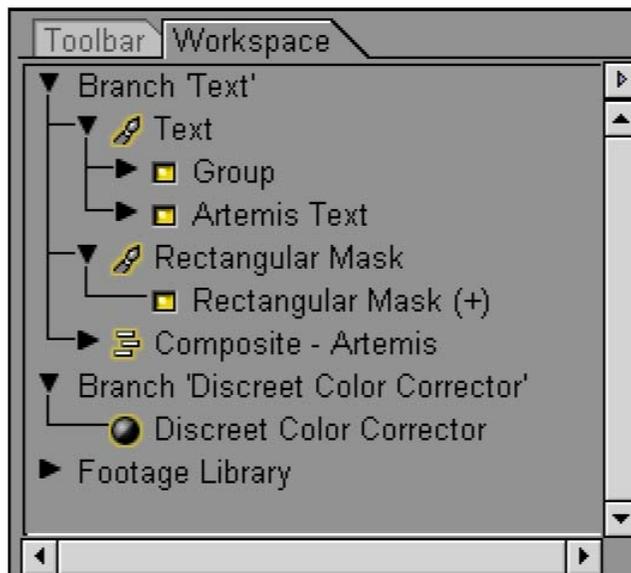
b) Arrastra y crea una línea hasta el nodo "mascara rectangular".



El nodo "composite" esta conectado al nodo "mascara rectangular", y éste a su vez, al nodo "texto".

El nodo "corrector de color de Discreet" no esta conectado a este árbol, él es un árbol en sí mismo.

En el panel de tu espacio de trabajo, hay ahora dos árboles: árbol de "texto" y árbol de "corrector de color de Discreet".



6.- Presiona F12 para que te muestre la salida del operador actual. Observa que nos muestra el texto pero sin el corrector de color.

7.- Vamos a deshacer los cambios de la vista esquemática.

- a) pulsa F12 para volver al modo de vista esquemática.
- b) pulsa "Control Z" varias veces hasta que vuelvas a tener la composición original.
- c) Con el botón derecho del ratón, sobre un nodo, escoge "layout" para que se repositionen sobre la pantalla.

Renderizar la Composición.

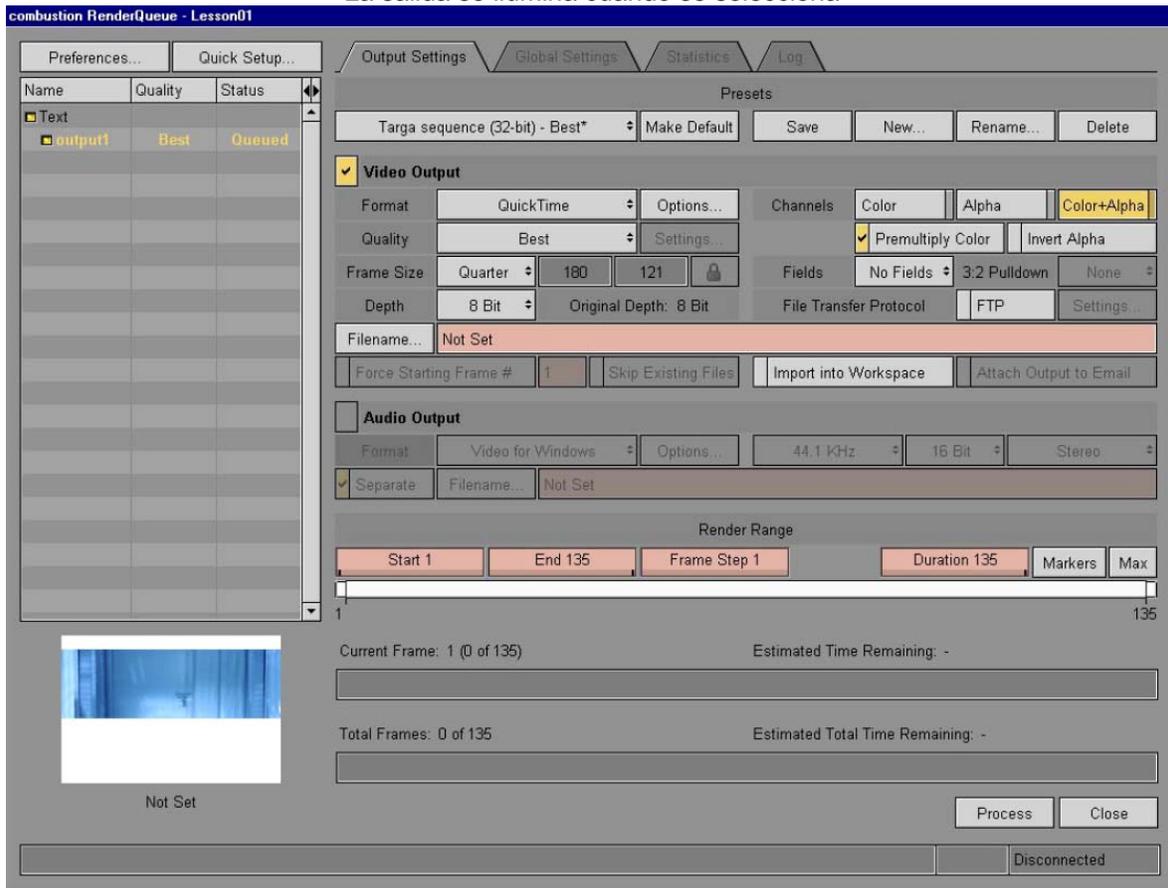
Bueno, ya has visto la composición en varios puntos de vista y también en modo esquemático. Ahora vas a hacer un render de la composición en un fichero Quicktime para poder verlo fuera de Combustion. O sea, vamos a exportar nuestro trabajo.

1.- Escoge: Archivo/Render (File/Render) para abrir la ventana de dialogo del render. Puedes pulsar también "Control R". En esta ventana se nos muestra la salida que tendrá nuestro proyecto en un clip de video o en una secuencia de imágenes.

Ahora nos muestra una salida simple: el resultado final de la composición con la que hemos estado trabajando. Podemos añadir múltiples salidas desde cualquier árbol del espacio de trabajo, consiguiendo así un render por lotes. En esta lección sólo vamos a ver una exportación simple.

2.- En el listado de salida (output) selecciona output 1

La salida se ilumina cuando se selecciona



Nota: El icono que esta cerca de output 1 debe estar iluminado para que se habilite el render.

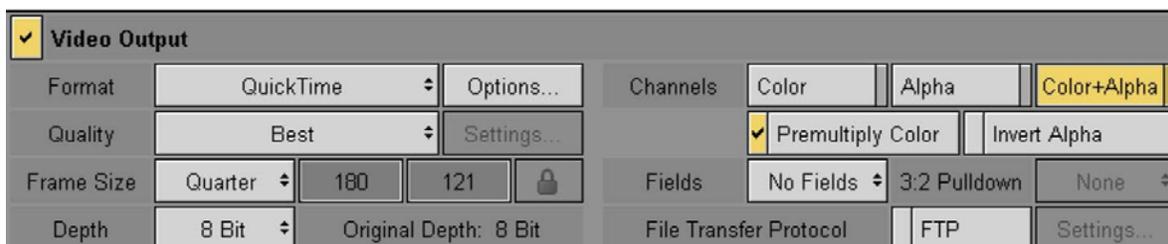
3.- Ajusta el cuadro de dialogo del render para obtener de salida una película en formato Quicktime

a) En el listado "formato" (Format), selecciona "quicktime"

b) En el listado "calidad" (Quality), selecciona la "mejor" (Best)

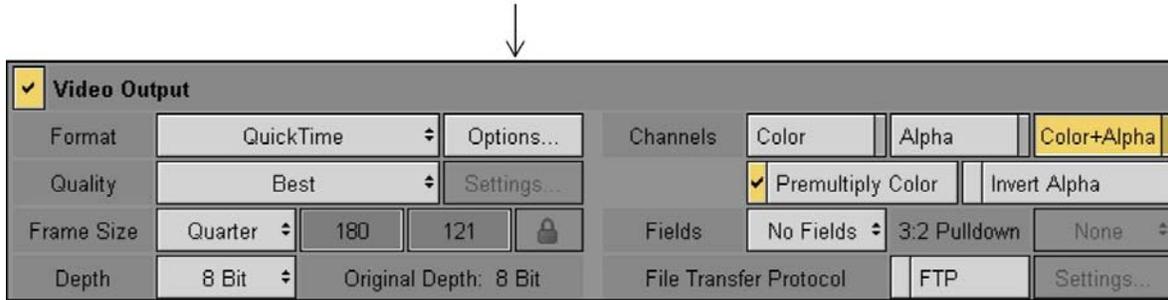
c) En el listado "tamaño del frame" (Frame Size), selecciona un "cuarto" (Quarter). Esto nos indica una resolución cuatro veces menor que el original en NTSC. Se hace para acelerar el render, ya que su tamaño es de 180x121 pixels.

d) En el listado de "campos" (Fields), selecciona "ninguno" (No Fields). Dependiendo de la dominante de campo del archivo original, podemos seleccionar también "Upper" o "Lower".



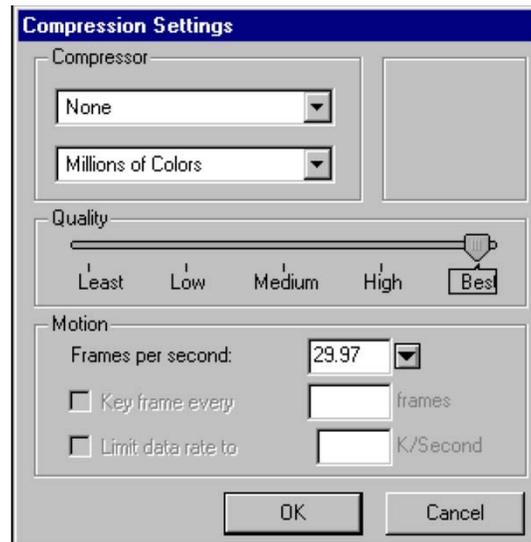
4.- Ajusta la compresión del archivo quicktime

a) Haz click en "opciones" para abrir el cuadro de dialogo de compresión.



b) En Compresión escoge "ninguna" y "millones de colores".

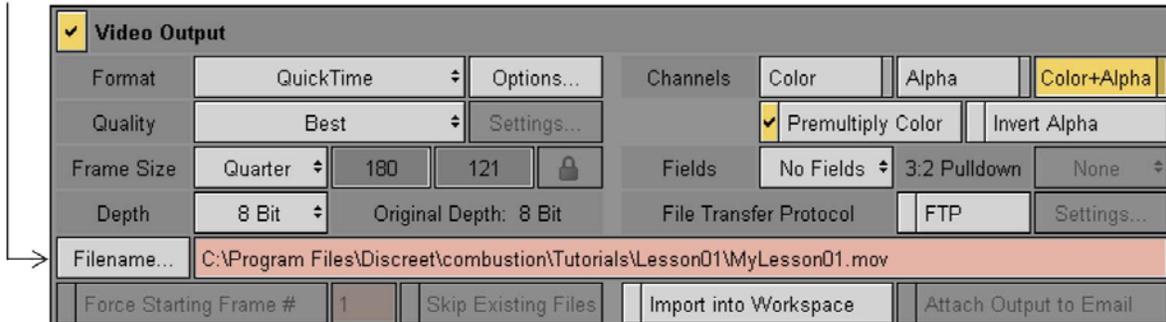
c) En la lista de frames por segundo escoge "29,97", recuerda que el original es un video en NTSC.



d) Listo,...dale a OK

5.- Indica la ruta donde vas a guardar el archivo de quicktime:

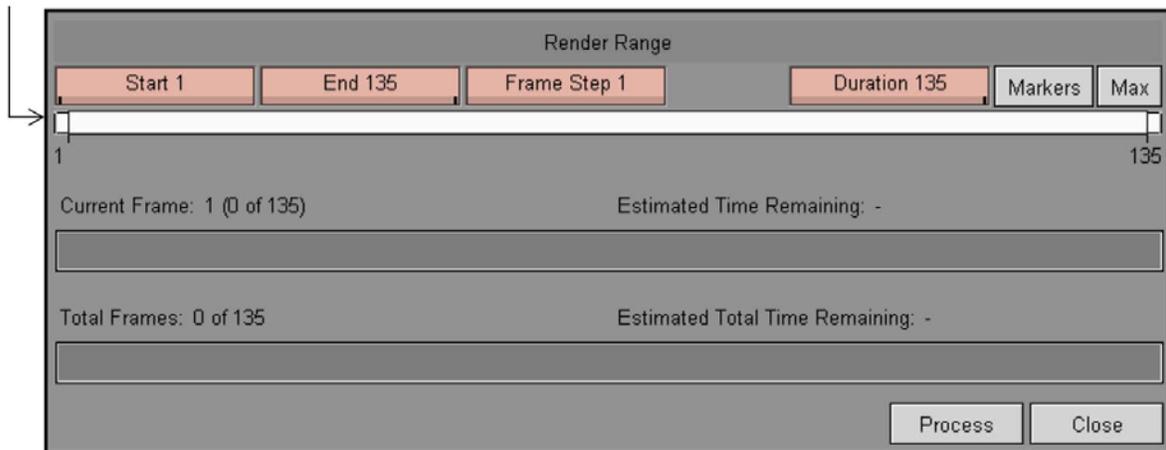
- a) Haz click en "nombre del archivo" (Filename) para que se te abra el directorio donde quieres guardar el quicktime.



- b) Utiliza el navegador para indicarle donde vas a guardar el archivo.

- c) Cambia el nombre del archivo y vez de "MyLesson01.mov", ponle el nombre que más te apetezca. Si no eres muy original puedes ponerle "Leccion01.mov". Dale a OK.

6.- En el grupo de Rango de Render (Render Range Group), comprueba que se va a renderizar toda la composición completa. Observa la barra que te indica la región del proyecto que va a renderizarse.



TRUCO: Aquí puedes cambiar los puntos de entrada y salida del proceso de render.

7.- Haz click en "procesar" (Process) para renderizar la composición.

El proceso de render se representa mediante una barra con el tiempo transcurrido y el tiempo estimado para finalizar. Puedes mirar también cada frame que se va renderizando en la ventana de previo que tienes a la izquierda.

8.- Cuando el render este completo dale a "cerrar" (close)

9.- Pulsa "Control W" para cerrar tu espacio de trabajo.

10.- Eah!....Listo de papeles...vete al directorio donde hayas salvado tu archivo y reproduce el quicktime del render que acabas de hacer.

Con esto ya hemos terminado la lección 1 del tuto de Combustion. De todas formas vamos a hacer un repaso a las cosas que hemos aprendido en esta lección:

- Escoger desde 1 hasta 4 puntos de vista en nuestro espacio de trabajo. Ajustar los factores de zoom independientemente de cada punto de vista.
- Reproducir un clip la primera vez para hacer render en la RAM. Una vez hecho render, reproducirlo a tiempo real hasta que apliquemos un nuevo cambio.
- La reproducción a tiempo real esta limitada por la cantidad de RAM que tengas instalada en tu equipo. El medidor de RAM nos dice cuanta RAM tenemos disponible.
- Ver tu espacio de trabajo en el panel del "workspace". Un espacio de trabajo puede contener muchas "ramas" (branches), una rama puede contener muchas "capas" (layers), y cada capa puede tener muchos "operadores" (operators).
- Los operadores son procesos que se le aplican al "footage" (archivo original). Puedes activarlos o desactivarlos, simplemente pulsando sobre su icono en el panel del workspace.
- Cuando seleccionas una capa o un operador en el panel, una flecha te indica que los controles te aparecerán en el Panel de Control.
- Los cambios que hagas en la vista esquemática se te reflejaran en tu panel de workspace.
- Usa el render para exportar tu proyecto como un clip de video o una secuencia de imágenes. Puedes escoger varios formatos de video, ajustar su compresión y el tamaño o resolución final.

¡No te pierdas el siguiente "tuto" que veremos la composición en 2D! Espero que hayas aprendido y disfrutado del tutorial