

Capítulo 2: Interfaz de usuario

Espacios de trabajo, paneles y visores

Acerca de los espacios de trabajo

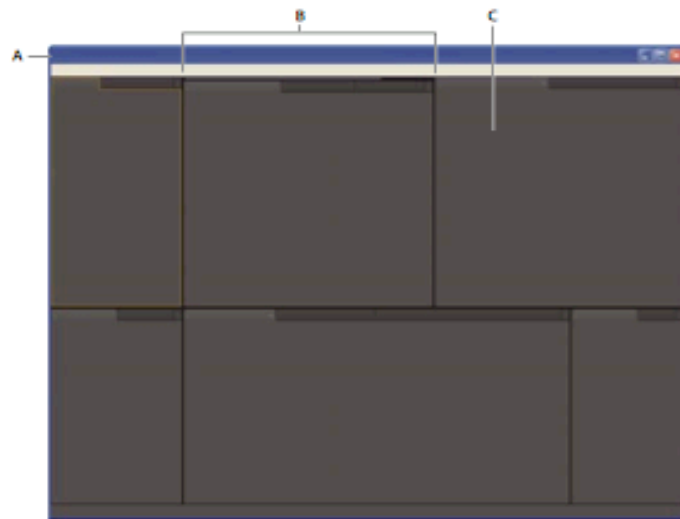
Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe ofrecen una interfaz de usuario homogénea y personalizable. Si bien cada aplicación tiene su propio conjunto de paneles, los paneles se desplazan y se agrupan de la misma forma en todas las aplicaciones.

La ventana principal de un programa es la *ventana de la aplicación*. Los paneles se organizan en esta ventana en una disposición denominada *espacio de trabajo*.

Cada aplicación incluye varios espacios de trabajo predefinidos que optimizan el diseño de paneles para tareas específicas. También puede crear y personalizar sus propios espacios de trabajo organizando los paneles de la forma que mejor se adapte a su estilo de trabajo con tareas específicas.

Se pueden arrastrar paneles a nuevas ubicaciones, desplazarlos dentro y fuera de un grupo, colocarlos uno al lado del otro, y desbloquear un panel de manera que flote en una nueva ventana sobre la ventana de la aplicación. A medida que se reorganizan los paneles, los demás paneles se redimensionan automáticamente para adaptarse a la ventana.

💡 *Se pueden utilizar ventanas flotantes para crear un espacio de trabajo más parecido a los de versiones anteriores de las aplicaciones de Adobe o para colocar paneles en varios monitores.*



Espacio de trabajo de ejemplo


A. Ventana de aplicación B. Paneles agrupados C. Panel individual

Para aumentar el espacio de pantalla disponible, utilice varios monitores. Cuando se trabaja con varios monitores, la ventana de la aplicación aparece en el monitor principal y se colocan ventanas flotantes en el segundo monitor. Las configuraciones del monitor se almacenan en el espacio de trabajo.

Para ver un vídeo acerca de los espacios de trabajo, vaya al sitio Web de Adobe: www.adobe.com/go/vid0249_es.

Elección de un espacio de trabajo

- Elija Ventana > Espacio de trabajo y elija el espacio de trabajo deseado.
- Seleccione un espacio de trabajo en el menú Espacio de trabajo del panel Herramientas.
- Si el espacio de trabajo tiene un método abreviado de teclado asignado, pulse Mayús+F10, Mayús+F11 o Mayús+F12.

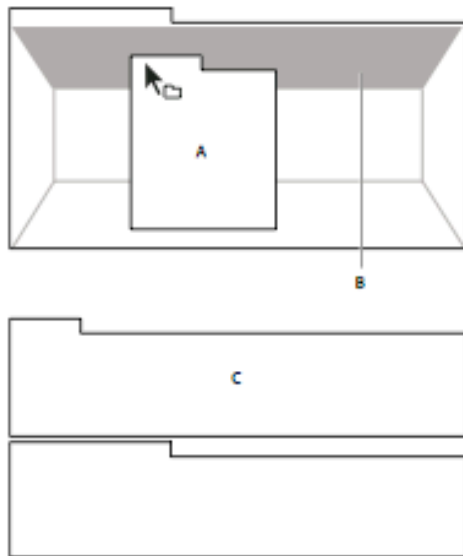
 Para asignar un método abreviado de teclado al espacio de trabajo actual, seleccione Ventana > Asignar método abreviado al espacio de trabajo [Nombre del espacio de trabajo].

Acoplar, agrupar o flotar paneles

Puede acoplar paneles, moverlos a un grupo o fuera de él y desacoplarlos de manera que floten encima de la ventana de la aplicación. Conforme arrastra un panel, se resaltan las *zonas de colocación* a las que puede mover el panel. La zona de colocación que elige determina el lugar en el que se inserta el panel y si se acopla o se agrupa con otros paneles.

Zonas de acoplamiento

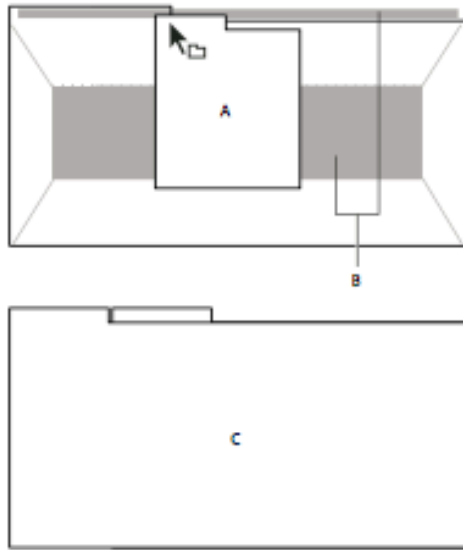
Las zonas de acoplamiento existen a lo largo de los bordes de un panel, grupo o ventana. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



Arrastrar el panel (A) a la zona de acoplamiento (B) para acoplarlo (C)

Zonas de agrupamiento

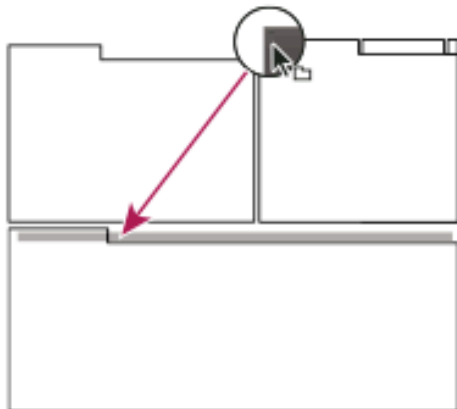
Las zonas de agrupamiento existen en la mitad de un panel o grupo, y en el área de ficha de paneles. Al agrupar un panel, se apila con los demás paneles.



Arrastrar el panel (A) a la zona de agrupamiento (B) para agruparlo con los paneles existentes (C)

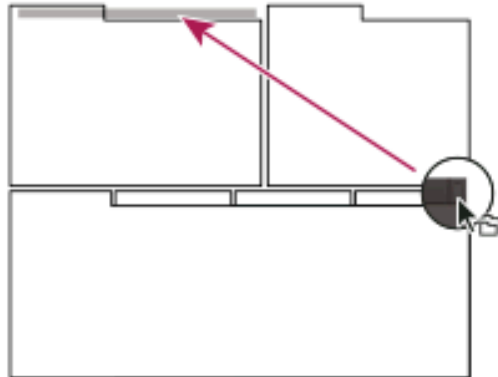
Acoplar o agrupar paneles

- 1 Si el panel que desea acoplar o agrupar no está visible, elíjalo en el menú Ventana.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para mover un panel individual, arrastre el área de agarre de la esquina superior izquierda de la ficha de un panel a la zona de colocación deseada.



Arrastrar el agarre del panel para mover un panel

- Para mover un grupo completo, arrastre el área de agarre del grupo de la esquina superior derecha a la zona de colocación deseada.



Arrastrar el agarre de grupo para mover todo el grupo


La aplicación acopla y agrupa el panel en función del tipo de zona de colocación.

Desacoplar un panel en una ventana flotante



Cuando desacopla un panel en una ventana flotante, puede añadir paneles a la ventana o modificarla de manera similar a como lo hace con la ventana de la aplicación. Puede utilizar ventanas flotantes para utilizar un monitor secundario o para crear espacios de trabajo como los de versiones anteriores de aplicaciones de Adobe.

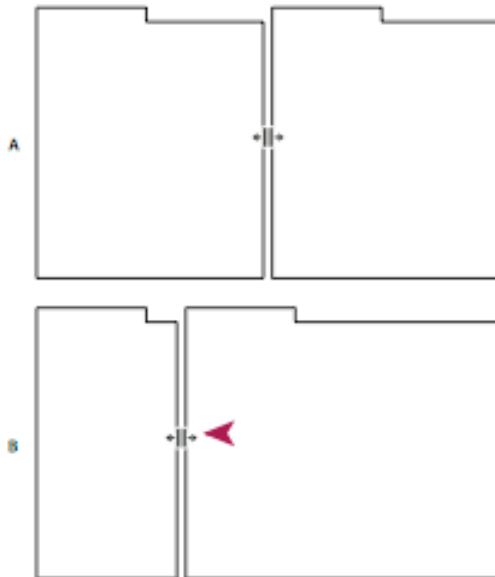
- ❖ Seleccione el panel que desea desacoplar (si está oculto, selecciónelo en el menú Ventana) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:
 - Seleccione Desacoplar panel o Desacoplar fotograma en el menú del panel. El comando Desacoplar fotograma desacopla el grupo de paneles.
 - Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows*) o Comando (Mac OS*) y arrastre el panel o el grupo fuera de su ubicación actual. Cuando suelte el botón del ratón, el panel o el grupo aparecerá en una nueva ventana flotante.
 - Arrastre el panel o el grupo fuera de la ventana de la aplicación. (Si la ventana de la aplicación se maximiza, arrastre el panel a la barra de tareas de Windows.)

Cambiar el tamaño de los grupos de paneles

 *Para maximizar rápidamente un panel que se encuentra debajo del puntero, pulse la tecla ` (acento grave). (El acento grave es el carácter que se escribe sin necesidad de pulsar la tecla Mayús y que está debajo del signo ~ en los teclados estándar de Estados Unidos.) Pulse nuevamente la tecla para que el panel recupere su tamaño original.*

Al arrastrar un divisor entre los grupos de paneles, se redimensionan todos los grupos que comparten el divisor.

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para cambiar el tamaño horizontal o verticalmente, coloque el puntero entre dos grupos de paneles. El puntero se convierte en una flecha de dos puntas .
 - Para cambiar el tamaño en ambas direcciones a la vez, coloque el puntero en la intersección entre tres o más grupos de paneles. El puntero se convierte en una flecha de cuatro direcciones .
- 2 Mientras mantiene pulsado el botón del mouse, arrastre para redimensionar los grupos de paneles.




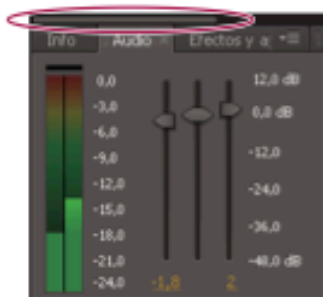
Arrastrar el divisor entre los grupos de paneles para redimensionarlos horizontalmente
 A. Grupo original con puntero de cambio de tamaño B. Grupos redimensionados

Abertura, cierre y visualización de paneles y ventanas

Aunque un panel esté abierto, se puede ocultar debajo de otros paneles. Al seleccionar un panel en el menú Ventana, se abre y aparece encima del resto de los paneles del grupo.

Al cerrar un grupo de paneles en la ventana de la aplicación, se redimensionan los demás grupos para ocupar el espacio recién disponible. Al cerrar una ventana flotante, también se cierran los paneles incluidos en ella.

- Para abrir o cerrar un panel, elija el panel en el menú Ventana.
- Para cerrar un panel o una ventana, haga clic en su botón Cerrar .
- Para abrir o cerrar un panel, use su método abreviado de teclado.
- Si un fotograma contiene varios paneles, ponga el puntero sobre una ficha y mueva la ruedecilla del mouse hacia delante o hacia atrás para cambiar el panel que está activo.
- Si un fotograma contiene más paneles agrupados de los que puede mostrar de una vez, desplace la barra de desplazamiento que aparece sobre las fichas.



Barra de desplazamiento para mostrar las fichas del resto de los paneles


Visores


Un *visor* es un panel que puede contener varias composiciones, capas o elementos de material de archivo o varias vistas de uno solo de estos elementos. Los paneles Composición, Capa, Material de archivo, Diagrama de flujo y Controles de efectos son visores.

Al bloquear un visor se evita que el elemento mostrado sea reemplazado al abrir o seleccionar un nuevo elemento. Cuando se bloquea un visor y se abre o selecciona un nuevo elemento, After Effects crea un nuevo panel de visor para éste. Si selecciona el elemento del menú visor en un visor bloqueado, no se crea un visor nuevo, se utiliza el existente.

En lugar de alojar varios elementos en un solo visor y utilizar el menú del visor para cambiar de uno a otro, puede abrir un visor independiente para cada elemento de la composición, capa o material de archivo abierto. Cuando tenga varios visores abiertos, puede acoplarlos o agruparlos, igual que con otros paneles.

Por ejemplo, puede crear un visor de Composición para cada una de las distintas vistas 3D (Superior, Inferior, Atrás, Frente, vistas personalizadas) de tal forma que podrá maximizar cada una de ellas con el método abreviado de teclado ``` (acento grave), el cual maximiza o restaura el panel sobre el que se encuentra el puntero.

 *Para crear un espacio de trabajo personalizado con varios visores, asegúrese de que ninguno de los visores está bloqueado antes de guardar el espacio de trabajo. Los visores bloqueados están asociados con un contexto de proyecto particular y, por tanto, no se han guardado en el archivo de preferencias.*

- Para crear un visor nuevo, elija Nuevo en el menú del visor. (Consulte ["Abrir menús de panel, visor y contextuales"](#) en la página 16.)
- Para bloquear o desbloquear un visor, seleccione Bloqueado en el menú de visores o haga clic en el botón Conmutar bloquear visor .
- Para bloquear el visor actual, divida el fotograma con el que está trabajando en esos momentos, cree un nuevo visor del mismo tipo en el fotograma nuevo y pulse `Ctrl+Alt+Mayús+N` (Windows) o `Comando+Opción+Mayús+N` (Mac OS).
- Para desplazarse hacia delante o hacia atrás por los elementos de la lista en el menú de visores para el visor activo, pulse `Mayús + punto (.)` o `Mayús + coma (,)`.

Edit this, look at that (ETLAT) y visores de Composición bloqueados

Si un visor de Composición se bloquea, el panel Línea de tiempo para otra composición está activo y el visor de Composición para la composición activa no se muestra, la mayoría de comandos que afectan a vistas y previsualizaciones funcionan en la composición para la que se muestra el visor. Por ejemplo, la barra espaciadora puede iniciar una previsualización estándar para la composición visible en un visor de Composición bloqueado en vez de la composición asociada al panel Línea de tiempo activo.

Este comportamiento facilita una composición de trabajo que a veces se denomina *edit-this-look-at-that (ETLAT)*. El escenario más común en el que este comportamiento es útil es el escenario en que realiza un cambio en el panel Línea de tiempo para una composición anidada (ascendente) y desea previsualizar el resultado del cambio en la composición que la contiene (descendente).

Nota: El comportamiento ETLAT funciona para métodos abreviados de teclado de zoom, ajuste, previsualización, toma y visualización de instantáneas, muestra de canales, muestra y ocultación de cuadrículas y guías y muestra del fotograma actual en un dispositivo de previsualización de vídeo.

Para evitar este comportamiento, desbloquee el visor de composición o muestre el visor de composición para la composición que desee ver o previsualizar .

Guardar, restablecer y eliminar espacios de trabajo

Guardar un espacio de trabajo personalizado

Conforme personaliza un espacio de trabajo, la aplicación realiza un seguimiento de los cambios, almacenando el diseño más reciente. Para almacenar un diseño específico de manera más permanente, guarde un espacio de trabajo personalizado. Los espacios de trabajo personalizados guardados aparecen en el menú Espacio de trabajo, adonde puede regresar y restaurarlos.

- ◆ Organice los fotogramas y paneles como desee y, a continuación, elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo. Introduzca un nombre para el espacio de trabajo y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS).

Nota: si un proyecto guardado con un espacio de trabajo personalizado se abre en otro sistema, la aplicación busca un espacio de trabajo con el mismo nombre. Si no encuentra una coincidencia (o la configuración del monitor no coincide), utiliza el espacio de trabajo local actual.

Restauración de un espacio de trabajo

Restauré el espacio de trabajo actual para regresar a su diseño original, guardado, de paneles.

- ◆ Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restablecer nombre de espacio de trabajo.

Eliminación de un espacio de trabajo

- 1 Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo.
- 2 Elija el espacio de trabajo que desee eliminar y a continuación, haga clic en Aceptar.

Nota: no puede eliminar el espacio de trabajo activo actualmente.

Elementos generales de la interfaz de usuario

Activar una herramienta

El panel Herramientas se puede mostrar como una barra de herramientas (tal como se muestra aquí) o como un panel normal.





Panel Herramientas

A. Selección B. Mano C. Zoom D. Rotación E. Herramientas de cámara F. Panorámica trasera G. Herramienta de máscaras y formas H. Herramientas de pluma I. Herramientas de texto J. Pincel K. Tampón de clonar L. Borrador M Herramientas Posición libre N Controles relativos a la herramienta activa

Nota: Los controles relativos a algunas herramientas aparecen sólo cuando la herramienta está activa.


- Haga clic en el botón de la herramienta. Si el botón tiene un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha, mantenga pulsado el botón del mouse para ver las herramientas ocultas. A continuación, haga clic en la herramienta que desea seleccionar.
- Pulse el método abreviado de teclado para la herramienta. (Al colocar el puntero sobre un botón de herramienta, aparecerá información sobre la herramienta, incluido su nombre y método abreviado de teclado.)
- Para desplazarse por las herramientas ocultas de una categoría de herramientas, pulse repetidamente el método abreviado de teclado para la categoría de herramienta. Por ejemplo, pulse G repetidamente para moverse por las herramientas de pluma.
- Para activar momentáneamente una herramienta, mantenga pulsada la tecla de la herramienta deseada y suéltela para regresar a la herramienta que estaba activa anteriormente. (Esta técnica no funciona con todas las herramientas.)
- Para activar la herramienta Mano momentáneamente, mantenga presionada la barra espaciadora, la tecla H o el botón central del mouse. (El botón central del mouse no activa la herramienta Mano en algunas circunstancias, incluida cuando la herramienta Cámara unificada está activa.)

 Para desplazarse por la Composición, Capa o el panel Material de archivo, arrastre con la herramienta Mano. Para aplicar una panorámica más rápida, mantenga Mayús pulsada.

Para ver u ocultar los paneles más relevantes para la herramienta activa, haga clic en el botón  del panel, si se encuentra disponible. Por ejemplo, si hace clic en este botón cuando la herramienta de pintura está activa, se abren o cierran los paneles Pintar y Pinceles. Seleccione la opción Paneles de apertura automática en el panel Herramientas para abrir automáticamente los paneles relevantes cuando se activan ciertas herramientas.

Abrir menús de panel, visor y contextuales

Los menús de paneles ofrecen comandos relacionados con el panel o el fotograma que esté activo. Los menús de visores ofrecen una lista de composiciones, capas o elementos de material de archivo que se pueden mostrar en el visor, así como comandos para cerrar elementos o bloquear el visor. Los menús contextuales ofrecen comandos relativos al elemento en cuyo menú *contextual se hace clic*. Un gran número de elementos en la interfaz de usuario de After Effects tienen menús de contexto asociados. Si utiliza menús de contexto, podrá trabajar con mayor rapidez y facilidad.

- Para abrir un menú de paneles, haga clic en el botón  situado en la esquina superior derecha del panel.
- Para abrir un menú de visores, haga clic en el nombre de la composición, capa o elemento de material de archivo que esté activo en la ficha del visor.
- Para abrir un menú contextual, haga clic con el botón secundario del mouse (Windows) o haga clic mientras pulsa Control (Mac OS). A menudo esto se conoce como *hacer clic en el menú contextual*.

Columnas

Los paneles Proyecto, Línea de tiempo y Cola de procesamiento tienen columnas.


- Para mostrar u ocultar las columnas, haga clic con el botón secundario del mouse (Windows) o pulse Control a la vez que hace clic (Mac OS) en el encabezado de una columna (o elija Columnas en el menú del panel) y seleccione las columnas que desea mostrar u ocultar. Una marca de verificación indica que la columna está visible.

Nota: En general, las funciones de búsqueda y filtro de los paneles Proyecto y Línea de tiempo sólo funcionan sobre el contenido de las columnas que se muestran.

- Para volver a ordenar una columna, seleccione el nombre de la columna y arrástrela a una nueva ubicación.
- Para cambiar el tamaño de las columnas, arrastre la barra de la derecha del nombre de la columna. Arrástrela hacia la izquierda para hacerla más pequeña, y hacia la derecha para agrandarla. No se puede cambiar el tamaño de algunas columnas (como la columna Duración en el panel Proyecto).

Búsqueda y filtro en los paneles Línea de tiempo, Proyecto y Efectos y ajustes preestablecidos

Los paneles Proyecto, Línea de tiempo, Efectos y Ajustes preestablecidos contienen campos de búsqueda que puede utilizar para filtrar elementos en el panel.

- Para colocar el punto de inserción en un campo de búsqueda, haga clic en el campo de búsqueda.
- Para colocar el punto de inserción en el campo de búsqueda para el panel activo, seleccione Archivo > Buscar o pulse Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).
- Para borrar el campo de búsqueda, haga clic en el botón  que aparece a la derecha del texto en el campo de búsqueda.

Cuando escriba en el campo de búsqueda, la lista de elementos en el panel se filtra y muestra ciertos elementos y oculta otros. Sólo se muestran los elementos con entradas que coincidan con la consulta de búsqueda que se haya escrito. Las carpetas, capas, categorías o los grupos de propiedades que contienen los elementos que coincidan también se muestran, para ofrecer contexto.

En general, sólo se busca el texto en las columnas que se muestran para esta operación de filtrado. Por ejemplo, puede ser que tenga que mostrar la columna Comentarios para buscar y filtrar por el contenido de los comentarios.

Si se seleccionan una o más capas en una composición, la operación de filtrado en el panel Línea de tiempo sólo afecta a las capas seleccionadas. En este caso, las capas sin seleccionar no se filtran (ocultan) si no coinciden con la consulta de búsqueda. Sin embargo, si no se selecciona ninguna capa en la composición, la operación de filtrado se aplica a todas las capas de la composición. Este comportamiento coincide con el de mostrar y ocultar propiedades de capa cuando pulsa sus teclas de método abreviado de propiedades. (

Si el texto que escribe en el campo de búsqueda del panel Proyecto o Línea de tiempo contiene espacios, los espacios se tratan como operadores AND. Por ejemplo, si escribe **oscuro sólido** se mostrarán elementos de material de archivo o capas denominadas rojo oscuro sólido o gris oscuro sólido. Los espacios se tratan como caracteres de espacio en el campo de búsqueda del panel Efectos y Ajustes preestablecidos. Por ejemplo, si escribe **cambiar vista** se encontrará Cambiar vista 3D pero no Cambiar a la última vista 3D.


Ejemplos de búsquedas en el panel Proyecto

- Para mostrar sólo elementos de material de archivo para los que el nombre o comentario contenga unan cadena específica, empiece a escribir la cadena.
- Para mostrar sólo elementos de material de archivo para los que falta el archivo de origen, escribe toda la palabra **falta**. Este búsqueda funciona incluso si no se muestra la columna Trazado de archivo, lo que es una excepción a la regla general de que sólo se busca en las columnas que se muestran.

- Para mostrar sólo los elementos de material de archivo que no se utilizan, escriba toda la palabra **no utilizados**.
- Para mostrar sólo los elementos de material de archivo que se utilizan, escriba toda la palabra **utilizados**.
- Para mostrar sólo los elementos de material de archivo Cineon, escriba **Cineon** cuando se muestre la columna Tipo.

Ejemplos de búsquedas en el panel Línea de tiempo


- Para mostrar sólo capas y propiedades para las que el nombre o comentario contenga una cadena específica, empiece a escribir la cadena. Por ejemplo, escriba **estirado** para mostrar ubicaciones creadas con la herramienta Estirado de posición libre.
- Para mostrar sólo propiedades que tienen una expresión que utiliza un método específico, escriba el nombre del método.
- Para mostrar sólo capas con una etiqueta específica, escriba el nombre de la etiqueta.

 *Haga clic en la muestra para una etiqueta para ver el menú de contexto que enumera los nombre de etiqueta. Si lo prefiere, arrastre el borde derecho del encabezado de columna Etiqueta para expandir la columna para poder leer los nombres de etiqueta.*

Desplazarse o aplicar el zoom con la rueda del mouse

Puede usar la rueda del mouse para ampliar los paneles Línea de tiempo, Composición, Capa y Material de archivo. Puede usar la rueda del mouse para desplazarse por los paneles Línea de tiempo, Proyecto, Cola de procesamiento, Diagrama de flujo, Controles de efectos, Metadatos y Efectos y ajustes preestablecidos.

- Para acercarse al centro del panel, o a la zona presentada cuando hace el seguimiento, mueva la rueda del mouse hacia adelante.
- Para alejarse del centro del panel, o de la zona presentada cuando hace el seguimiento, mueva la rueda del mouse hacia atrás.
- Para acercarse a la zona situada debajo del puntero, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a la vez que gira la rueda del mouse hacia adelante.
- Para alejarse de la zona situada debajo del puntero, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a la vez que gira la rueda del mouse hacia atrás.
- Para desplazarse verticalmente, gire la rueda del mouse hacia atrás o hacia adelante.
- Para desplazarse horizontalmente, mantenga pulsada la tecla Mayús a la vez que gira la rueda del mouse hacia atrás o hacia adelante. En el panel Línea de tiempo, si pulsa la tecla Mayús y gira la rueda hacia atrás avanzará en el tiempo y viceversa.

 *Puede desplazarse o usar el zoom con la rueda del mouse en un panel, incluso si no está activo en ese momento, siempre y cuando el puntero esté sobre él. Por ejemplo, puede ampliar el panel Composición incluso si el panel actualmente activo es Controles de efectos.*

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz de usuario


- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Aspecto (Windows) o After Effects > Preferencias > Aspecto (Mac OS).
- 2 Arrastre el regulador de Brillo hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en Predeterminado para restaurar el nivel de brillo predeterminado.

El cambio de la preferencia de brillo afecta al brillo de numerosos elementos de la interfaz de usuario. Los colores del texto y de los iconos cambian para adaptarse al cambio de brillo y hacer que se vean con más facilidad. Por tanto, el aspecto de los iconos y del texto de varios recursos de instrucción podría no coincidir exactamente con la apariencia de estos elementos en su interfaz de usuario.

Deshacer cambios

Puede deshacer sólo las acciones que alteran los datos del proyecto. Por ejemplo, puede deshacer un cambio en un valor de propiedad pero no puede deshacer el desplazamiento de un panel o la activación de una etiqueta.

Puede deshacer secuencialmente un máximo de 99 de los cambios más recientes realizados en el proyecto, en función de los ajustes Niveles de la opción deshacer (Edición > Preferencias > General (Windows) o After Effects > Preferencias > General (Mac OS)). El valor predeterminado es 32.

 Para evitar perder el tiempo deshaciendo modificaciones accidentales, bloquee una capa cuando desee verla pero no modificarla.

- Para deshacer el cambio más reciente, seleccione Edición > Deshacer [acción].
- Para deshacer un cambio y todos los cambios posteriores a él, seleccione Edición > Historial y seleccione el primer cambio que desea deshacer.
- Para volver a la versión del proyecto que se guardó por última vez, elija Archivo > Volver. Se perderán todos los cambios realizados y los elementos del material de archivo importados desde la última vez que guardó el proyecto. Esta acción no se puede deshacer.

Sugerencias de la interfaz de usuario de After Effects

- Use el suavizado de texto ClearType en Windows. El suavizado de texto ClearType facilita la lectura de los contornos del texto del sistema como, por ejemplo, los menús y los cuadros de diálogo. Consulte la Ayuda de Windows para obtener más información sobre cómo habilitar el suavizado de texto ClearType.
- Para mostrar consejos sobre las herramientas, seleccione la preferencia de Mostrar información sobre herramientas (Edición > Preferencias > General (Windows) o After Effects > Preferencias > General (Mac OS)).
- Utilice un espacio de trabajo que contenga el panel Información y deje el panel en frente de los otros paneles en su grupo de paneles cuando sea posible. El panel Información muestra mensajes acerca de lo que hace After Effects, información sobre elementos bajo el puntero y mucho más.
- Use menús contextuales.
- Use los métodos abreviados de teclado.



Preferencias

- Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Edición > Preferencias > *[nombre de categoría]* (Windows) o After Effects > Preferencias > *[nombre de categoría]* (Mac OS).
- Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de la categoría General, pulse Ctrl+Alt+; (punto y coma) (Windows) o Comando+Opción+; (Mac OS).
- Para restaurar los ajustes de preferencias predeterminados, mantenga pulsadas Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Mac OS) mientras se inicia la aplicación. Para restaurar también los métodos abreviados de teclado predeterminados, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Aceptar.

Esta sección proporciona enlaces a las páginas en las que varias preferencias que no se explican solas se explican en su contexto.

- Duración de previsualización de audio: ["Previsualización de vídeo y audio"](#)

Visualización preferencias

- Trazados de movimiento: ["Trazados de movimiento"](#)
- Desactivar miniaturas del panel Proyecto: ["Imágenes en miniatura de la composición"](#)
- Mostrar el procesamiento en curso en el panel Información y en el diagrama de flujo: ["Previsualización de vídeo y audio"](#)
- Aceleración de hardware para los paneles Composición, Capa y Material de archivo: ["Mejora del rendimiento"](#)

Importación preferencias

- Material de archivo de imágenes fijas: ["Creación de capas desde elementos de material de archivo"](#)
- Material de archivo de secuencias: ["Importación de una imagen fija o una secuencia de imágenes fijas"](#)
- Interpretar alfa no etiquetado como: ["Interpretación de canal alfa: premultiplicado o recto"](#)
- Opción predeterminada de arrastrar importación como: ["Importación de elementos de material de archivo"](#)

Salida preferencias

- Volúmenes de desbordamiento, Segmentar secuencias en, Segmentar los archivos de película en, y Duración del bloque de audio: ["Ajustes de volúmenes y segmentos de desbordamiento"](#)

Cuadrículas y guías preferencias

- Márgenes seguros: ["Zonas seguras, cuadrículas, guías y reglas"](#)

Colores de etiqueta y Valores predeterminados de etiqueta preferencias

- Colores de etiqueta y Valores predeterminados de etiqueta: ["Etiquetas de color para capas y elementos de material de archivo"](#)

Caché de medios y disco preferencias

- Activar caché de disco y Tamaño máximo de caché de disco: ["Cachés de RAM y de disco"](#)
- Caché de medios conformados y Limpiar base de datos y caché: ["Caché de medios"](#)
- Crear marcadores de capa desde metadatos XMP del material de archivo y Escribir XMP ID en archivos al importar: ["metadatos XMP en After Effects"](#)

Previsualización de vídeo preferencias

- Dispositivo de salida, Modo de salida, Calidad de salida, Salida durante, y Salida ajustada y panoramizada para el monitor de vídeo: ["Previsualización en un monitor de vídeo externo"](#)

Menús

Menú Archivo

- Se ha agregado el elemento Guardar una copia como XML. Consulte ["Acerca de los proyectos"](#)
- Se ha agregado el elemento Importar > Proyecto de Adobe Premiere Pro. Consulte ["Importación de un proyecto de Adobe Premiere Pro"](#)
- Se ha agregado el elemento Importar > Adobe Flash Professional (XFL). Consulte ["Exportación de una composición como archivo XFL a Flash Professional"](#)
- Se ha agregado el elemento Enlace dinámico de Adobe > Nueva secuencia de Premiere Pro. Se ha agregado el elemento Enlace dinámico de Adobe > Importar secuencia de Premiere Pro. Consulte ["Uso de Adobe Premiere Pro y After Effects"](#)
- Se ha cambiado el elemento Examinar a Examinar en Bridge. Consulte ["Uso de Adobe Bridge y After Effects"](#)
- Se ha cambiado Adobe Flash (SWF) a Adobe Flash Player (SWF). Consulte ["Procesamiento y exportación de una composición como archivo SWF"](#)
- Se ha cambiado el contenido del menú Archivo > Secuencias de comandos. Consulte ["Secuencias de comandos"](#) en ["Uso de After Effects"](#)
- Se ha eliminado el elemento Exportar > Flash Video (FLV). Si todavía aparece este elemento, tiene instalado un codificador de FLV de otro fabricante. Consulte ["Procesamiento y exportación para Flash Professional y Flash Player"](#)
- Se ha eliminado el botón Buscar siguiente. Consulte ["Búsqueda y filtro en los paneles Línea de tiempo, Proyecto y Efectos y ajustes preestablecidos"](#)

Menú Composición

- Se ha agregado el elemento Minidiagrama de flujo de la composición. Consulte ["Abertura y navegación de composiciones anidadas"](#)
- Cambiado el elemento Vista del diagrama de flujo de la comp. a Diagrama de flujo de la composición. Consulte ["Panel Diagrama de flujo"](#)

Menú Capa

- Se ha agregado el elemento Transformar > Voltear horizontalmente y Transformar > Voltear verticalmente. Consulte ["Escala o volteo de una capa"](#)

- Se ha agregado el elemento Transformar > Centro de la vista. Consulte ["Mover capas en el espacio"](#)
- Se ha agregado el submenú Organizar y se han tras al mismo los elementos Traer capa al frente, Traer capa hacia delante, Enviar capa al fondo y Enviar capa hacia atrás. Consulte ["Cambio del orden de apilamiento de las capas seleccionadas"](#)
- Se han agregado al submenú Organizar los elementos Traer elemento de procesamiento al frente, Traer elemento de procesamiento hacia delante, Enviar elemento de procesamiento al fondo y Enviar elemento de procesamiento hacia atrás. Estos elementos de menú reemplazan a los correspondientes elementos de menú de las capas cuando está seleccionado un elemento de cola de procesamiento. Consulte ["Gestión de los elementos de procesamiento y modificación de los estados de procesamiento"](#)
- Se ha agregado el elemento Convertir a 3D de Photoshop en directo. Consulte ["Uso de capas de objetos 3D de Photoshop"](#)
- Se ha cambiado el elemento Abrir ventana de origen de capas a Abrir origen de capas. Consulte ["Abertura de capas y orígenes de capas"](#)
- Cambiado el elemento Crear contornos a Crear formas a partir del texto. Consulte ["Creación de formas a partir del texto"](#)
- Se ha agregado el elemento Crear máscaras a partir del texto. Consulte ["Creación de máscaras a partir del texto"](#)

Menú Efecto

- Agregado el elemento Desenfocar y enfocar > Desenfoco bilateral. Consulte ["Desenfoco bilateral, efecto"](#)
- Agregado el elemento Ruido y granulado > Ruido de turbulencia. Consulte ["Efecto Ruido de turbulencia"](#)
- Se ha agregado la categoría de efectos Obsoleto y se han trasladado a ella los efectos 3D básico, Texto básico, Relámpago y Texto de ruta. Consulte ["Efectos obsoletos"](#)
- Se ha agregado el elemento Estilizar > Dibujos animados. Consulte ["Efecto Caricatura"](#)

Menú Animación

- Se ha agregado el elemento Separar dimensiones. Consulte ["Separación de las dimensiones de Posición para animar componentes individualmente"](#)

Menú Ventana

- Se ha agregado el elemento Metadatos. Consulte ["Metadatos de XMP"](#)
- Se ha cambiado el elemento Alinear y distribuir a Alinear. Consulte ["Alineación o distribución de capas en espacio 2D"](#)
- Se ha cambiado el elemento Puntas del pincel a Pinceles. Consulte ["Pinceles y panel Pinceles"](#)
- Se ha cambiado el elemento Interpolación de máscara inteligente a Interpolación de máscara. Consulte ["Animación de un trazado de máscara con interpolación de máscara inteligente"](#)
- Se ha cambiado el elemento El suavizador a Suavizador. Consulte ["Velocidad y movimiento suavizado"](#)
- Se ha cambiado el elemento El ondulator a Ondulador Consulte ["Adición de aleatoriedad a una propiedad con el Ondulador"](#)

Capítulo 5: Importación y organización de elementos de material de archivo

Importación e interpretación de elementos de material de archivo

Acerca de archivos importados y elementos de material de archivo


Los archivos de origen se importan en un proyecto como base de los *elementos de material de archivo* y se utilizan como orígenes para las *capas*. El mismo archivo puede ser el origen para varios elementos de material de archivo, cada uno con sus propios ajustes de interpretación. Cada elemento de material de archivo se puede usar como el origen de una o más capas. En una *composición* se trabaja con colecciones de capas.

Con los elementos de material de archivo se trabaja en el panel Proyecto.

Se pueden importar muchos tipos de archivos diferentes, colecciones de archivos o componentes de archivos como las fuentes para los elementos de material de archivo individuales, incluyendo archivos de imagen en movimiento, archivos de imágenes fijas, secuencias de imágenes fijas y archivos de audio. El usuario puede crear por sí mismo, incluso, elementos de material de archivo en After Effects, como sólidos y precomposiciones. En un proyecto se pueden importar elementos de material de archivo en cualquier momento.

Al importar archivos, After Effects no copia en el proyecto los datos de imagen propiamente dichos sino que crea un enlace de referencia al origen del elemento de material de archivo, lo que mantiene el tamaño relativamente reducido de los archivos de proyecto.

Si se elimina, cambia de nombre o mueve un archivo de origen importado, se rompe el enlace de referencia a ese archivo. Cuando un enlace se rompe, el nombre del archivo de origen aparece en cursiva en el panel Proyecto, y como no disponible en la columna Ruta de archivo. Si el elemento de material de archivo está disponible, se puede restablecer el enlace (normalmente sólo con hacer doble clic en el elemento y volver a seleccionar el archivo).


 *Puede buscar elementos de material de archivo a los que le faltan elementos de origen escribiendo **no existe** en el campo de búsqueda del panel Proyecto. Consulte "Búsqueda y filtro en los paneles Línea de tiempo, Proyecto y Efectos y ajustes preestablecidos"*

Para reducir el tiempo de procesamiento y aumentar el rendimiento, a menudo es mejor preparar el material de archivo antes de importarlo a After Effects. Por ejemplo, suele ser mejor aumentar la escala o recortar una imagen fija en Photoshop antes de incluirla en After Effects que aumentar su escala o recortarla en After Effects. Es mejor realizar una operación una vez en Photoshop que forzar a After Effects a que realice la misma acción muchas veces por segundo, es decir, una vez para cada fotograma en el que aparece la imagen.

El panel Material de archivo se puede utilizar para evaluar el material de archivo y realizar tareas sencillas de edición, como recortar la duración de un elemento de material de archivo.

Para ahorrar tiempo y reducir el tamaño y la complejidad de un proyecto, importe un elemento de origen como un solo elemento de material de archivo y, a continuación, utilícelo varias veces en una composición. No obstante, de vez en cuando resulta útil duplicar un elemento de material de archivo e interpretar cada uno de forma diferente. Por ejemplo, puede utilizar el mismo material de archivo en dos velocidades de fotogramas diferentes.

Si se utiliza otra aplicación para modificar un elemento de material de archivo que se utilice en un proyecto, los cambios aparecerán en After Effects la próxima vez que abra el proyecto o seleccione el elemento de material de archivo y elija Archivo > Volver a cargar material de archivo.

 Para reemplazar un elemento de material de archivo de origen de una capa por otro elemento sin que los cambios realizados en las propiedades de la capa se vean afectados, seleccione la capa y, a continuación, pulse *Alt (Windows)* u *Opción (Mac OS)* y arrastre el nuevo elemento de material de archivo a la capa en el panel Línea de tiempo.

Cuando After Effects importa vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder con facilidad al generar previsualizaciones. Este almacenamiento en caché mejora enormemente el rendimiento de las previsualizaciones, dado que no es necesario volver a procesar los elementos de vídeo y audio en cada previsualización. Consulte ["Caché de medios"](#).

Véase también

["Creación de capas desde elementos de material de archivo"](#)

["Métodos abreviados: material de archivo"](#)

Formatos de importación compatibles

Algunas extensiones de nombres de archivo, como MOV, AVI, MXF, FLV y F4V, identifican formatos de archivos *contenedores* en lugar de un formato de datos de imagen, vídeo o audio determinado. Los archivos contenedores pueden tener datos codificados mediante varios esquemas de compresión y codificación. After Effects puede importar estos archivos contenedores, pero la capacidad de importar los datos del archivo dependerá de los códecs (especialmente los descodificadores) instalados.

Para que After Effects pueda importar más tipos de archivos, deberá instalar códecs adicionales. Muchos códecs deben instalarse en el sistema operativo (Windows o Mac OS) y funcionan como uno de los componentes de los formatos QuickTime o Vídeo para Windows. Póngase en contacto con el fabricante del hardware o software para obtener más información sobre los códecs que funcionan con los archivos creados específicamente por sus aplicaciones o dispositivos.

Adobe Premiere Pro puede capturar e importar muchos formatos que After Effects no puede importar de forma nativa. Puede transferir datos de Adobe Premiere Pro a After Effects de muchas formas. (Consulte ["Uso de Adobe Premiere Pro y After Effects"](#).)

La herramienta Automatic Duck Pro Import AE amplía la capacidad para importar recursos en distintos formatos, incluidos los utilizados en conocidos sistemas de edición no lineales. Para obtener más información, consulte el [sitio web Automatic Duck](#).

Formatos de audio

- Adobe Sound Document (ASND; archivos multipista importados como una única pista fusionada)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Formato de archivo de intercambio de audio (AIF, AIFF)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Vídeo para Windows (AVI, WAV; requiere QuickTime en MAC OS)
- Forma de onda (WAV)

Formatos de imagen fija

- Adobe Illustrator (AI, AI4, AI5, EPS, PS; rasterización continua)



ADOBE® AFTER EFFECTS® CS4

- Adobe PDF (PDF; sólo la primera página; rasterización continua)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Mapa de bits (BMP, RLE, DIB)
- RAW de cámara (TIF, CRW, NEF, RAF, ORF, MRW, DCR, MOS, RAW, PEF, SRF, DNG, X3F, CR2, ERF)
- Cineon (CIN, DPX; convierte la profundidad de bits de color del proyecto: 8, 16 ó 32 bpc)
- Discreet RLA/RPF (RLA, RPF; 16 bpc, importa datos de cámara)
- EPS
- GIF
- JPEG (JPG, JPE)
- Datos de cámara Maya (MA)
- Maya IFF (IFF, TDI; 16 bpc)
- OpenEXR (EXR; 32 bpc)

Nota: Los plugins del efecto Canal 3D de fmod software se incluyen en After Effects para ofrecer acceso a varias capas y canales de archivos OpenEXR. (

- PCX
- PICT (PCT)
- Pixar (PXR)
- Gráficos de red portátiles (PNG; 16 bpc)
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE; 32 bpc)
- SGI (SGI, BW, RGB; 16 bpc)
- Softimage (PIC)
- Targa (TGA, VDA, ICB, VST)
- TIFF (TIF)



Puede importar archivos con cualquier formato de imagen fija como una secuencia. Consulte ["Preparación e importación de imágenes fijas"](#).

Formatos de vídeo y animación

- GIF animado (GIF)
- DV (en contenedor MOV o AVI o como flujo DV sin contenedor)
- ElectricImage (IMG, EI)
- Filmstrip (FLM)
- FLV, F4V

Nota: En general, los archivos FLV contienen datos de vídeo codificados utilizando el códec de vídeo On2 VP6 o Sorenson Spark con el códec de audio MP3, mientras que los archivos F4V contienen vídeo codificado con el códec H.264 y datos de audio codificados con el códec AAC.

- Media eXchange Format (Formato de intercambio de medios, MXF)

Importación de elementos de material de archivo

Puede importar archivos de medios en su proyecto utilizando el cuadro de diálogo Importar o arrastrándolos.

Los elementos de material de archivo importado aparecen en el panel Proyecto.

Si el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo aparece después de haber importado un elemento de material de archivo, incluirá un canal alfa sin etiquetar. Tendrá que seleccionar un método de interpretación del canal alfa o hacer clic en Deducir para que After Effects determine cómo interpretarlo.

Véase también

[“Interpretación de canal alfa: premultiplicado o recto”](#)


[“Importación de una imagen fija o una secuencia de imágenes fijas”](#)

[“Métodos abreviados: material de archivo”](#)

Importación de elementos de material de archivo mediante el cuadro de diálogo Importar

1 Seleccione Archivo > Importar > Archivo o seleccione Archivo > Importar > Archivos múltiples, o haga doble clic en un área vacía del panel Proyecto.

Si selecciona Importar archivos múltiples, podrá realizar el siguiente paso más de una vez sin tener que seleccionar el comando Importar varias veces.


 Para mostrar únicamente los archivos compatibles con el material de archivo (excluyendo los archivos de proyecto), seleccione Todos los archivos de material de archivo en el menú Archivos de tipo (Windows) o Activar (Mac OS).

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione un archivo y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras hace clic en varios archivos para seleccionarlos y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Haga clic en un archivo y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en otro archivo para seleccionar un rango de archivos y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Seleccione una carpeta entera y haga clic en Importar carpeta.

Nota: Si se selecciona la opción Secuencia, varios archivos de la carpeta se importarán como una secuencia de imágenes fijas.

Importación de elementos de material de archivo arrastrándolos

 Si desea que el material de archivo en capas que se arrastra a After Effects siempre se importe como una composición, seleccione Edición > Preferencias > Importar (Windows) o After Effects > Preferencias > Importar (Mac OS) y seleccione Composición o Composición: capas recortadas en el menú Opción predeterminada de arrastrar importación como.

- Para importar el contenido de una carpeta como una secuencia de imágenes fijas que aparecen en el panel Proyecto como un único elemento de material de archivo, arrastre una carpeta desde el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS) al panel Proyecto.

Capítulo 6: Capas y propiedades

Creación de capas

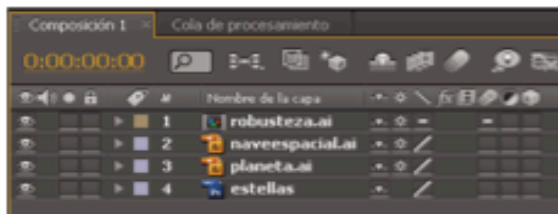
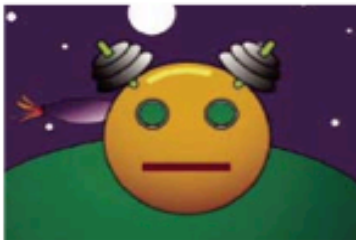
Descripción general sobre las capas

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 Pro. 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 Pro 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.

Puede crear varios 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 Composición (parte superior) y en el panel Línea de tiempo (parte inferior)

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.

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. [n de](#)

***Nota:** De manera predeterminada, las nuevas capas comienzan al principio de la composición. Para que las capas nuevas comiencen en el momento actual, deseleccione la preferencia Crear capas en el tiempo de inicio de la composición (Edición > Preferencias > General (Windows) o After Effects > Preferencias > General (Mac OS)).*

Para ver un tutorial de vídeo sobre la creación y administración de capas, visite el sitio web de Adobe en www.adobe.com/go/vid0222_es.


Capas en los paneles Línea de tiempo, Composición y Capa

Una vez agregada una capa a una composición, puede volver a colocarla en el panel Composición. 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. [n](#)

Puede realizar muchas tareas (como, por ejemplo, dibujar máscaras) en el panel Composición o en el panel Capa. Sin embargo, otras tareas (como el seguimiento del movimiento y el uso de las herramientas de pintura) deben realizarse en el panel Capa.

En el panel Capa se muestra una capa antes de que se aplique cualquier transformación. Por ejemplo, el panel Capa no muestra el resultado de la modificación de la propiedad Escala de una capa. Para ver una capa en contexto con otras capas y con los resultados de las transformaciones, utilice el panel Composición.

Las capas que no se basan en un elemento de material de archivo de origen son capas *sintéticas*. Las capas sintéticas contienen capas de texto y capas de forma. No se puede abrir una capa sintética en el panel Capa. Sin embargo, puede precomponer una capa sintética y abrir dicha composición previa en el panel Capa.

 *Para ver los cambios en la capa (como máscaras o efectos) en el panel Capa, seleccione Procesar en el panel Capa. Para ver la capa original sin cambios, anule la selección de Procesar.*

Abertura de capas y orígenes de capas

- Para abrir una capa que no sea de precomposición en el panel Capa, haga doble clic sobre ella o selecciónela y elija Capa > Abrir ventana de capa.
- Para abrir la composición de origen de una capa de precomposición en el panel Composición, haga doble clic sobre la capa o selecciónela y elija Capa > Abrir composición.
- Para abrir el elemento de material de archivo de origen de una capa, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga doble clic en la capa, o bien, seleccione la capa y elija Capa > Abrir origen de capas.



Si hace clic con el botón secundario (Windows) o pulsa la tecla Control y hace clic (Mac OS) en una capa, puede seleccionar Abrir material de archivo o Abrir composición para abrir el elemento de origen de la capa.

- Para abrir una capa de precomposición en el panel Capa, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga doble clic en la capa, o bien, selecciónela y elija Capa > Abrir ventana de capa.

Creación de capas desde elementos de material de archivo

En el panel Proyecto, se puede crear una capa nueva a partir de cualquier elemento del material de archivo, incluida otra composición. Después de haber agregado un elemento de material de archivo a una composición, se puede modificar y animar la capa resultante.

Al agregar una composición a otra composición, se crea una capa que utiliza la composición agregada como origen.

La configuración de la preferencia de material de archivo fijo (Preferencias > Importar) controla la duración predeterminada de las capas que utilizan elementos de material de archivo fijo como sus orígenes. De forma predeterminada, al crear una capa con una imagen fija como origen, la duración de la capa es la de la composición. Puede modificar la duración de la capa una vez creada recortando la capa.

Nota: De manera predeterminada, las nuevas capas comienzan al principio de la composición. En lugar de esto, puede hacer que las capas nuevas comiencen en el momento actual, deselectione la preferencia Crear capas en el tiempo de inicio de la composición (Edición > Preferencias > General (Windows) o After Effects > Preferencias > General (Mac OS)).

Con frecuencia, el paso siguiente a la adición de una capa a una composición es ajustar su escala y situarla para que se adapte al fotograma. |

Crear capas a partir de uno o varios elementos de material de archivo


Al crear capas a partir de diversos elementos de material de archivo, las capas aparecen en el orden de apilamiento de capas del panel Línea de tiempo en el orden en que se seleccionaron en el panel Proyecto.

- 1 En el panel Proyecto, seleccione uno o más elementos y carpetas del material de archivo.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre los elementos de material de archivo seleccionados al panel Composición.



Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para ajustar la capa al centro o los bordes de la composición.

- Arrastre los elementos de material de archivo seleccionados al panel Línea de tiempo. Cuando se arrastra un elemento al contorno de la capa, una barra resaltada indica el lugar donde va a aparecer la capa cuando se suelte el botón del mouse. Si se arrastra el elemento a la zona del gráfico de tiempo, un marcador de tiempo indica el lugar donde va a estar el punto de inicio de la capa cuando se suelte el botón del mouse.

 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el punto de inicio para colocarlo en el indicador de hora actual.



- Arrastre los elementos de material de archivo seleccionados al icono o nombre de la composición en el panel Proyecto, o bien, presione Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS). Las nuevas capas se crean en la parte superior de la pila de capas y en el centro de la composición.


Crear una capa a partir de material de archivo recortado


Puede recortar un elemento de material de archivo de imagen en movimiento en el panel Material de archivo antes de insertar una capa basada en ese elemento de material de archivo en una composición.

- 1 Para abrir un elemento de material de archivo en el panel Material de archivo, haga doble clic sobre él en el panel Proyecto.

Al hacer doble clic se abren algunos elementos de material de archivo (incluidas las películas MOV y algunas AVI) en una ventana del reproductor multimedia. Para abrir algunos tipos de elementos de material de archivo en el panel Material de archivo, deberá hacer doble clic mientras pulsa Alt (Windows) u Opción (Mac OS) sobre ellos.

- 2 Desplace el indicador de tiempo actual del panel Material de archivo al fotograma que desee utilizar como punto de inicio de la capa y haga clic en el botón Definir punto de inicio  en la parte inferior del panel Material de archivo.
- 3 Desplace el indicador de tiempo actual del panel Material de archivo al fotograma que desee utilizar como punto final de la capa y haga clic en el botón Definir punto final  en la parte inferior del panel Material de archivo.
- 4 Para crear una capa basada en este elemento de material de archivo recortado, haga clic sobre el botón Edición en la parte inferior del panel de Material de archivo.

Edición de superposición  Crea la nueva capa en la parte superior del orden de apilado de las capas, con el punto de Entrada ajustado en el tiempo actual en el panel Línea de tiempo.

Edición de inserción de ondulación  También crea la nueva capa en la parte superior del orden de apilado de las capas, con el punto de Entrada ajustado en el tiempo actual del panel Línea de tiempo, pero divide las demás capas. Las capas divididas recién creadas se desplazan más tarde en el tiempo, por lo que sus puntos de inicio están en el mismo tiempo que el punto final de las capas insertadas.

Sustituir orígenes de capa con referencias a otro elemento de material de archivo

- 1 Seleccione una o varias capas en el panel Línea de tiempo
- 2 Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un elemento de material de archivo desde el panel Proyecto a la capa seleccionada del panel Línea de tiempo.

Creación y modificación de una capa de color sólido

Se pueden crear capas de cualquier color sólido y de cualquier tamaño (hasta 30.000 x 30.000 píxeles). Las capas de color sólido tienen elementos de material de archivo de color sólido, igual que sus archivos de origen. Los sólidos funcionan como cualquier otro elemento de material de archivo: en una capa que tiene un sólido como elemento de material de archivo de origen se pueden agregar máscaras, modificar propiedades de transformación y aplicar efectos. Utilice capas sólidas para dar color a un fondo, como base de una capa de control de un efecto compuesto o para crear imágenes gráficas simples.

Los elementos de material de archivo de color sólido se almacenan automáticamente en la carpeta Sólidos del panel Proyecto.

Jeff Almasol proporciona una secuencia de comandos en su [sitio web redefinery](#) con la que puede cambiar el nombre de los elementos de material de archivo sólidos seleccionados en el panel Proyecto. Puede usar esta secuencia de comandos para, por ejemplo, incluir dimensiones de píxeles, proporción de aspecto y valores de color RGB en el nombre.

Crear una capa de color sólido o elemento de material de archivo de color sólido

- Para crear un elemento de material de archivo sólido sin crear una capa para él en la composición, elija Archivo > Importar > Sólido.
- Para crear un elemento de material de archivo sólido y crear una capa para él en la composición actual, elija Capa > Nuevo > Sólido o pulse Ctrl+Y (Windows) o Comando+Y (Mac OS).

Para crear una capa que se ajuste a la composición al crear una capa de color sólido, elija Crear tamaño comp.

Modificar configuración para capas de color sólido y elementos de material de archivo de color sólido


- Para modificar los ajustes de la capa o elemento de material de archivo de color sólido seleccionado, elija Capa > Ajustes de sólidos.

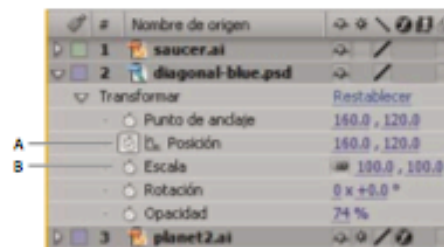
Para aplicar los cambios a todas las capas de color sólido que utilicen el elemento de material de archivo, seleccione Afectar a todas las capas que utilicen este sólido. Si no se selecciona esta opción, se crea un nuevo elemento de material de archivo, que se convierte en el origen de la capa seleccionada.

Capítulo 8: Animación y fotogramas clave

Conceptos básicos de animaciones

Acerca de la animación, fotogramas clave y expresiones

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.



Iconos del cronómetro

A. Cronómetro activo B. Cronómetro inactivo

Las propiedades de una capa se animan utilizando fotogramas clave, expresiones o ambas.

Muchos ajustes preestablecidos de animación incluyen fotogramas clave y expresiones para que se consiga un resultado animado complejo sólo con aplicar el ajuste preestablecido de animación a la capa.


En After Effects, se trabaja con fotogramas clave y expresiones en uno o dos modos: *modo barra de capa* o *modo Editor de gráficos*. El modo barra de capa es el predeterminado y permite mostrar las capas como barras de duración, con fotogramas clave y expresiones alineadas verticalmente con sus propiedades en el panel Línea de tiempo. El modo Editor de gráficos no muestra barras de capa y muestra los resultados de fotogramas clave y expresiones en gráficos de valores o gráficos de velocidad. (

Fotogramas clave

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. (

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. No anule la selección del cronómetro a menos que esté seguro de que quiere eliminar permanentemente todos los fotogramas clave de esa propiedad.

 Cambie los iconos de fotograma clave a números seleccionando *Utilizar índices de fotograma clave*, en el menú del panel *Línea de tiempo*.



Fotogramas clave como iconos comparados con fotogramas clave como números

Algunas herramientas, como *Esbozo de movimiento* y las herramientas de posición libre, establecen automáticamente fotogramas clave para que el movimiento que ha dibujado se ajuste.

Expresiones

Las expresiones usan un lenguaje de secuencias de comandos basado en JavaScript para especificar los valores de una propiedad, así como para relacionar propiedades entre sí. Se pueden crear expresiones simples conectando propiedades con el icono espiral.

Recursos de animación en línea



Aharon Rabinowitz incluye tutoriales en vídeo que introducen la animación como parte de la [serie Multimedia 101](#), incluido "How Does Computer Animation Work?" (¿Cómo funciona la animación informática?) y "What is interpolation?" (¿Qué es la interpolación?)

Para ver un tutorial de vídeo sobre la animación mediante fotogramas clave, visite el sitio web de Adobe en www.adobe.com/go/vid0227_es.

En el [sitio web de Shaun Freeman](#) se incluyen vínculos con información sobre la teoría y la práctica de la animación, especialmente sobre la animación de caracteres.

El editor de gráficos

El Editor de gráficos representa los valores de propiedades mediante un gráfico de dos dimensiones; el valor de tiempo de composición se representa horizontalmente (de izquierda a derecha). Por el contrario, en el modo de barra de capa, el gráfico de tiempo representa sólo el elemento de tiempo horizontal, sin mostrar ninguna representación visual vertical de los valores variables.


 Para alternar entre el modo de barra de capa y el modo Editor de gráficos, haga clic en el botón *Editor de gráficos*  ubicado en el panel *Línea de tiempo*, o presione *Mayús+F3*.



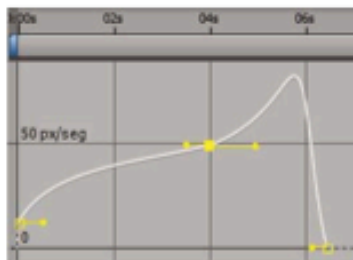
La ilustración muestra dos propiedades animadas (posición y escala) en el Editor de gráficos

Hay dos tipos de gráficos disponibles en el Editor de gráficos: gráficos de valores, que muestran los valores de la propiedad, y gráficos de velocidad, que muestran las velocidades de cambio de los valores de la propiedad. Para las propiedades temporales, como la Opacidad, el Editor de gráficos asigna ajustes predeterminados al gráfico de valores. Para las propiedades espaciales, el Editor de gráficos vuelve al gráfico de velocidad de forma predeterminada.


En el Editor de gráficos, cada propiedad se representa mediante su propia curva. Se puede ver y utilizar una propiedad cada vez o varias propiedades al mismo tiempo. Cuando hay más de una propiedad visible en el Editor de gráficos, cada curva de propiedad tiene el mismo color que el valor de dicha propiedad en el contorno de la capa.

Cuando se arrastra un fotograma clave en el Editor de gráficos con el botón Ajustar  seleccionado, el fotograma clave se ajusta a los valores del fotograma clave, tiempos del fotograma clave, el tiempo actual, puntos de Entrada y Salida, marcadores, el comienzo y final del área de trabajo y el comienzo y final de la composición. Cuando el fotograma clave se ajusta a uno de estos elementos, aparece una línea naranja en el Editor de gráficos para indicar el objeto que está ajustando. Mantenga pulsado Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) después de haber comenzado a arrastrar para cambiar temporalmente el comportamiento de ajuste.


Los fotogramas clave en el modo Editor de gráficos pueden tener controles de dirección en uno o en ambos lados. Los controles de dirección se utilizan para controlar la interpolación de curva.



Fotogramas clave del Editor de gráficos con controles de dirección


Puede utilizar el botón Separar dimensiones  en la parte inferior del Editor de gráficos para separar los componentes de una propiedad Posición en propiedades individuales (la Posición X, Posición Y y Posición Z (para las capas tridimensionales)) para poderlas modificar o animar independientemente.

Especificación de las propiedades que se mostrarán en el Editor de gráficos

- ◆ Haga clic en el botón Mostrar propiedades , de la parte inferior del Editor de gráficos y seleccione una de las siguientes opciones:


Mostrar las propiedades seleccionadas Muestra las propiedades seleccionadas en el Editor de gráficos

Mostrar propiedades con animación Muestra las propiedades animadas de las capas seleccionadas en el Editor de gráficos

Mostrar conjunto de editores gráficos Muestra las propiedades que tienen seleccionado el definidor Editor de gráficos . El definidor está junto al cronómetro, a la izquierda del nombre de la propiedad, cuando el cronómetro esté activo, es decir, cuando la propiedad tenga fotogramas clave o expresiones.

Nota: Aharon Rabinowitz ofrece consejos para utilizar este control y mostrar la forma de onda del audio para una capa no seleccionada en el sitio web [Creative COW](#).

Opciones de gráfica en el Editor de gráficos

Haga clic en el botón Elegir tipo y opciones de gráfico , ubicado en la parte inferior del Editor de gráficos para seleccionar una de las siguientes opciones:

Seleccionar tipo de gráfico automáticamente Selecciona automáticamente el tipo de gráfico apropiado para una propiedad: gráficos de velocidad para propiedades espaciales (como Posición), y gráficos de valores para otras propiedades.

Editar gráfico de valores Muestra el gráfico de valores para todas las propiedades.

Editar gráfico de velocidad Muestra el gráfico de velocidad para todas las propiedades.

Mostrar gráfico de referencia Muestra el tipo de gráfico no seleccionado en el fondo sólo para su visualización. (Los números grises a la derecha del Editor de gráficos indican los valores del gráfico de referencia.)

Mostrar formas de onda de audio Muestra la forma de onda de audio de cualquier capa que tenga como mínimo una propiedad en el Editor de gráficos.

Mostrar puntos de entrada/salida de capa Muestra los puntos de inicio y de fin que tiene una propiedad en el Editor de gráficos.


Mostrar marcadores de capa Muestra los marcadores de capas en el Editor de gráficos, si los hay.


Mostrar información sobre herramientas gráficas Activa y desactiva la información sobre herramientas gráficas.

Mostrar el Editor de expresiones Muestra u oculta el campo editor de expresiones.

Permitir fotogramas clave entre fotogramas Permite colocar fotogramas clave entre los fotogramas para conseguir una animación precisa.


Panorámica y zoom en el Editor de gráficos

- Para obtener una panorámica vertical u horizontal, arrastre con la herramienta Mano .


 Para activar la herramienta Mano momentáneamente cuando está usando otra herramienta, mantenga presionada la barra espaciadora o el botón central del mouse.


- Para obtener una panorámica vertical, gire la rueda del mouse.
- Para obtener una panorámica horizontal, pulse la tecla Mayús mientras gira la rueda del mouse.
- Para hacer zoom para acercarse, haga clic con la herramienta Zoom.
- Para alejar con el zoom, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic con la herramienta Zoom.
- Para usar el zoom con la rueda del mouse, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras gira la rueda para hacer zoom horizontal; pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) para hacer zoom vertical.
- Para hacer zoom horizontalmente, presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra la herramienta Zoom hacia la izquierda para alejarse o hacia la derecha para acercarse.


- Para hacer zoom verticalmente, presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra la herramienta Zoom hacia arriba para acercarse o hacia abajo para alejarse.

Nota: No se puede obtener una panorámica ni aplicar zoom vertical cuando está seleccionado Aplicar zoom automático al alto .

Aplicar zoom automático al alto y Ajustar

Aplicar zoom automático al alto  Cambia el modo Aplicar zoom automático al alto, que escala automáticamente la altura del gráfico para ajustarla a la altura del Editor de gráficos. Aún así, el zoom horizontal debe ajustarse manualmente.


Ajustar selección  Ajusta la escala del valor (vertical) y del tiempo (horizontal) del gráfico para ajustar los fotogramas clave seleccionados en el Editor de gráficos.

Ajustar todo  Ajusta la escala del valor (vertical) y de tiempo (horizontal) del gráfico para ajustar todos los gráficos en el Editor de gráficos.

Ajuste, selección y eliminación de fotogramas clave

Definir fotogramas

Cuando el cronómetro está activo para una propiedad específica, After Effects agrega o modifica automáticamente un fotograma clave para la propiedad en el mismo momento en que se cambia el valor de la propiedad.

- 1 Mueva el indicador de la hora actual hasta la hora a la que desea que comience la animación.
- 2 Ajuste la propiedad de capa al valor que desea cambiar en ese punto del tiempo; por ejemplo, mueva la capa a una nueva posición.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el icono Cronómetro  situado junto al nombre de propiedad para activarla. After Effects crea un fotograma clave en el tiempo actual para ese valor de propiedad.
 - Elija Animación > Agregar el fotograma (Windows) o Añadir el fotograma (Mac OS) [x], donde [x] es el nombre de la propiedad que está animando.
- 4 Mueva el indicador de tiempo actual hasta el lugar donde desea agregar un fotograma clave adicional.
- 5 Cambie el valor para la propiedad en el contorno de capa.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 tantas veces como desee para agregar fotogramas clave.

Agregar un fotograma clave sin cambiar un valor

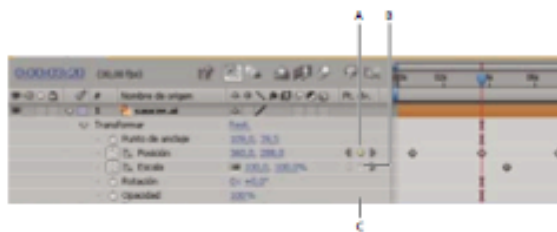
- 1 En el panel Línea de tiempo, seleccione la capa que desea animar.

- 2 Muestre la propiedad de capa a la que desea agregar un fotograma clave. La propiedad debe contener ya al menos un fotograma clave.
- 3 Mueva el indicador de tiempo actual hasta el punto en el que desee agregar un nuevo fotograma clave. Si el indicador de tiempo actual está situado después del último fotograma clave de esa propiedad de capa, el nuevo fotograma clave tendrá el mismo valor que el fotograma clave anterior. En caso contrario, el valor del nuevo fotograma clave se interpolará según los valores de los fotogramas clave anterior y siguiente.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón del navegador de fotogramas clave ◊ de la propiedad de capa.
 - Elija Animación > Agregar el fotograma (Windows) o Añadir el fotograma (Mac OS) [x], donde [x] es el nombre de la propiedad que está animando.
 - Haga clic en un segmento del gráfico de propiedad de capa del Editor de gráficos con la herramienta Pluma .

Movimiento del indicador de tiempo actual a un fotograma clave

Tras definir el fotograma clave inicial de una propiedad, After Effects muestra el navegador de fotogramas clave. Puede utilizar el navegador de fotogramas clave para moverse entre fotogramas clave o para definir o quitar fotogramas clave. Si el cuadro del navegador de fotogramas clave contiene un diamante amarillo ◊, el indicador de tiempo actual estará precisamente en un fotograma clave para esa propiedad de capa. Si el cuadro del navegador de fotogramas clave no contiene nada, el indicador de tiempo actual estará entre los fotogramas ◊ ◊ ◊.

💡 Para desvincular el navegador de fotogramas clave de la columna Características A/V para que funcione con su propia columna, seleccione Columna > Claves en el menú del panel Línea de tiempo.



Navegador de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

A. Fotograma clave en el tiempo actual B. No hay fotograma clave en el tiempo actual C. No hay fotogramas clave para la propiedad de la capa


- Para pasar al siguiente o al anterior fotograma clave, haga clic sobre la flecha correspondiente del navegador de fotogramas clave.
- Para ajustar a un un fotograma clave o un marcador, arrastre el indicador de tiempo actual con la tecla Mayús pulsada.
- Para desplazarse al elemento visible anterior o siguiente en la regla de tiempo (fotograma clave, marcador o final del área de trabajo), pulse K o J.

Selección de fotogramas clave

En el modo barra de capa, los fotogramas clave seleccionados son amarillos. Los fotogramas clave no seleccionados son grises.

En el modo Editor de gráficos, la apariencia del icono de un fotograma clave depende de si está seleccionado o no, o de si está semiseleccionado (si está seleccionado otro fotograma clave en la misma propiedad). Los fotogramas clave seleccionados son totalmente amarillos. Los fotogramas clave no seleccionados mantienen el color de sus gráficos correspondientes. Los fotogramas clave semiseleccionados se representan con un cuadro amarillo hueco.


- Para seleccionar un fotograma clave, haga clic en el icono de fotogramas clave.
- Para seleccionar varios fotogramas clave, pulse la tecla Mayús y haga clic en los fotogramas o arrastre un recuadro (cuadro de selección) alrededor de los mismos. Si un fotograma clave está seleccionado, al pulsar la tecla Mayús y hacer clic en él se anulará su selección; Al pulsar la tecla Mayús y arrastrar para dibujar un recuadro alrededor de los fotogramas seleccionados, se anula la selección de los mismos.


Nota: Para cambiar la visualización del cuadro delimitador de transformación libre en el Editor de gráficos, haga clic en el botón *Mostrar el cuadro de transformación*  de la parte inferior del Editor de gráficos.

- Para seleccionar todos los fotogramas clave para una propiedad de capa, presione Alt (Windows) u Opción (Mac) y haga doble clic en un segmento entre los dos fotogramas clave del Editor de gráficos o bien en el nombre de la propiedad del contorno de la capa.
- Para seleccionar todos los fotogramas clave para una propiedad que tenga el mismo valor, haga clic con el botón derecho del mouse (Windows) o haga clic mientras pulsa Control (Mac OS) sobre un fotograma, y elija *Seleccionar fotogramas clave iguales*.
- Para seleccionar todos los fotogramas posteriores o anteriores al fotograma seleccionado, haga clic con el botón derecho del mouse (Windows) o haga clic mientras pulsa Control (Mac OS) sobre un fotograma, y elija *Seleccionar fotogramas clave anteriores* o *Seleccionar fotogramas clave siguientes*.

Nota: Los comandos *Seleccionar fotogramas clave anteriores/siguientes* no estarán disponibles si está seleccionado más de un fotograma clave.

Comandos del menú fotogramas clave

Si selecciona uno o más fotogramas clave, el menú fotogramas clave  estará disponible en la parte inferior del Editor de gráficos.

 Para abrir el menú fotogramas clave, haga clic con el botón derecho del mouse (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un fotograma clave.

[Valor] Muestra el valor del fotograma clave seleccionado. Si está seleccionado más de un fotograma clave, estará disponible el comando Mostrar valor, el cual muestra el valor del fotograma clave resaltado en la selección.

Editar valor Abre un cuadro de diálogo en el que puede modificar el valor del fotograma clave.

Seleccionar fotogramas clave iguales Selecciona todos los fotogramas clave de una propiedad que tienen el mismo valor.

Seleccionar fotogramas clave anteriores Selecciona todos los fotogramas clave anteriores al que está seleccionado actualmente.

Seleccionar fotogramas clave siguientes Selecciona todos los fotogramas clave posteriores al que está seleccionado actualmente.

Mostrar u ocultar mantener fotograma clave Mantiene el valor de propiedad del valor del fotograma clave actual hasta que se alcance el siguiente fotograma clave.

Interpolación de fotogramas clave Abre el cuadro de diálogo Interpolación de fotogramas clave.

Navegar por el tiempo Cambia Navegar por el tiempo por propiedades espaciales.


Velocidad de fotogramas clave Abre el cuadro de diálogo Velocidad de fotogramas clave.

Asistente de fotogramas clave Abre un menú con las siguientes opciones:

- **Convertir audio en fotogramas clave** Analiza la amplitud del área de trabajo de la composición y crea fotogramas clave para representar el audio.
- **Convertir expresión en fotogramas clave** Analiza la expresión actual y crea fotogramas clave para representar los valores de propiedad que describe.
- **Fácil** Ajusta automáticamente la influencia dentro y fuera del fotograma clave para suavizar los cambios repentinos.
- **Inicio de Fácil** Ajusta automáticamente la influencia dentro de un fotograma clave.
- **Fin de Fácil** Ajusta automáticamente la influencia fuera de un fotograma clave.
- **Escala exponencial** Convierte de lineal a exponencial la velocidad de cambio en la escala.
- **Importación de cámara RPF** Importa datos de cámara RPF de terceras aplicaciones de modelado 3D.
- **Capas de secuencia** Abre el asistente de Capas de secuencia.
- **Fotogramas clave con tiempo inverso** Invierte en el tiempo los fotogramas clave seleccionados


Eliminar o deshabilitar fotogramas clave

- Para eliminar un número de fotogramas clave, selecciónelos y pulse la tecla Suprimir.
- Para eliminar un fotograma en el Editor de gráficos, haga clic manteniendo la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sobre el fotograma clave con la herramienta Selección.

- Para eliminar todos los fotogramas clave de una propiedad de capa, haga clic en el botón Cronómetro  situado a la izquierda del nombre de la propiedad de capa para desactivarlo.

Cuando haga clic en el botón Cronómetro para desactivarlo, los fotogramas clave de esa propiedad se eliminarán de forma permanente y su valor se convierte en el valor de ese momento. No es posible restaurar los fotogramas clave eliminados volviendo a hacer clic en el botón Cronómetro. Al eliminar todos los fotogramas clave no se eliminan ni se deshabilitan las expresiones.

- Para desactivar temporalmente los fotogramas clave de una propiedad específica, agregue una expresión que defina la propiedad en un valor constante. Por ejemplo, puede agregar esta sencilla expresión a la propiedad Opacidad para definirla en 100%: 100.

 Haga clic en el botón Activar expresión para activar y desactivar la expresión, lo cual también activará y desactivará los fotogramas clave.

Si elimina los fotogramas clave de manera involuntaria, elija Edición > Deshacer.

Jeff Almasol proporciona una secuencia de comandos en su sitio web [redefinery](http://redefinery.com), que elimina automáticamente los fotogramas clave en función de criterios específicos; por ejemplo, todos los fotogramas clave del entorno de trabajo o todos los fotogramas clave impares.

AE

ADOBE® AFTER EFFECTS® CS4

AFTER EFFECTS NIVEL 1