
Importación y Exportación de archivos desde Particle Illusion

Hola amigos.

Es mi intención, a través de esta guía, añadir detalles sobre conceptos volcados en otras ocasiones; me refiero a las posibilidades de importación y exportación desde Particle Illusion.

Para comenzar el proceso debemos exportar, en primer lugar y a través de nuestro software editor, el fragmento de video sobre el cual realizaremos los efectos dentro de P.I; pues nos basaremos en él para componer lo deseado, a modo de estricta **guía**. Debido a que P.I. no permite la importación de algunos tipos de archivos, y a que no nos debiera interesar demasiado la calidad de la imagen dinámica sobre la que trabajaremos pues sólo nos servirá para no movernos en un fondo oscuro sobre el que desconoceríamos por dónde comenzar a aplicar los efectos, sugiero realizar la exportación en el formato de archivo contenedor .avi, utilizando tu soft editor, y aprovechando los códecs: "Microsoft Video 1" o "Cinepak". Una vez logrado esto abre P.I e importa, desde este software, la película que antes guardaras dando doble click sobre el pequeño cuadro gris ubicado en la ventana de capas (Layer windows).

Podrás notar que Particle Illusion dispone, en la barra superior, de dos casilleros para anotar el número de frames que abarcará el proyecto; por defecto se han colocado las cifras 1 (inicio) y 120 (final), aunque generalmente tendrás que variar la segunda adaptándola a la cantidad de frames reales con que cuenta el fragmento importado, dato que podrás encontrar escrito en un sector de la ventana de las capas.

Luego de haber ajustado esta cifra puedes comenzar con la aplicación de efectos, de acuerdo a la idea preconcebida. Cuando finalices la tarea, y decidas guardar lo realizado, sigue los pasos siguientes:

1- Oprime: "Save Output" (pequeño círculo rojo en la barra superior).

2- Se ha abierto una ventana que permite elegir ubicación de esta composición y formatos de archivo posibles. Junto a: "Tipo" hallarás escrito: "All supported formats"; despliega la solapa y tendrás acceso

a las opciones de exportación. Debido a que las partículas emitidas dentro del escenario deben conservar, en este acto, la transparencia, es preciso elegir un formato que pueda contenerla; entre ellos están: .png o .psd; aunque no son los únicos tal vez puedan considerarse los más recomendables para esta situación.

- 3-** No olvides que se exportará una secuencia de archivos, por lo tanto es conveniente crear una carpeta para contenerlos.
- 4-** Una vez que le hayas dado un nombre a la serie (por ejemplo 001) otra ventana aparecerá y presentará nuevas posibilidades para la exportación (Output Options). Debes tildar el casillero: "Save Alpha" (Alpha Channel) para que luego tu software editor consiga interpretar la transparencia de los ficheros.
- 5-** Ok. y el proceso de render comenzará, guardando sólo los efectos aplicados e ignorando, en la secuencia, las imágenes utilizadas como guía.
- 6-** Por si es necesario realizar cambios posteriores, no olvides guardar el proyecto de trabajo.

Software editor de videos.

Desde el programa con el que usualmente editas los videos podrás importar la sucesión que antes te permitió crear P. I. Recuerda que para añadir secuencias a la línea de tiempo debes marcar el primer archivo de la serie y luego tildar el casillero que puede contener un texto similar a este: "Open still image sequence" y abrir; de esta manera se reunirán todos, por orden numérico, en la porción que has importado. Deberás incorporarlos sobre el fragmento elegido para el fondo; ahora no el aprovechado como guía de trabajo en P.I, sino el original sobre el que te has basado para obtener aquel; el que contiene buena calidad.

Segunda Opción.

Esta alternativa apunta a facilitar una variante en la importación y exportación de archivos, mencionados en este escrito; se trata de utilizar, para tales fines, archivos .avi sin comprimir (uncompressed), realizar la composición en P.I y luego importar lo hecho, también como imágenes completas sin comprimir.

Esta práctica no se ha generalizado debido a que, en verdad, las primeras versiones de Particle Illusion incluían un motor de render bastante deficiente, aunque esto ha sido resuelto "dignamente" en la versión 3.0; el ojo de los más experimentados podrá notar una leve caída en la luminosidad y contraste de las tomas entre otras cosas, según mi parecer, no excesivas ni determinantes como para desechar de cuajo esta posibilidad. De cualquier manera puedes hacer pruebas y sacar tus conclusiones.

Espero, como siempre, que este tutorial logre serles de utilidad en algún momento.

Ariel García.