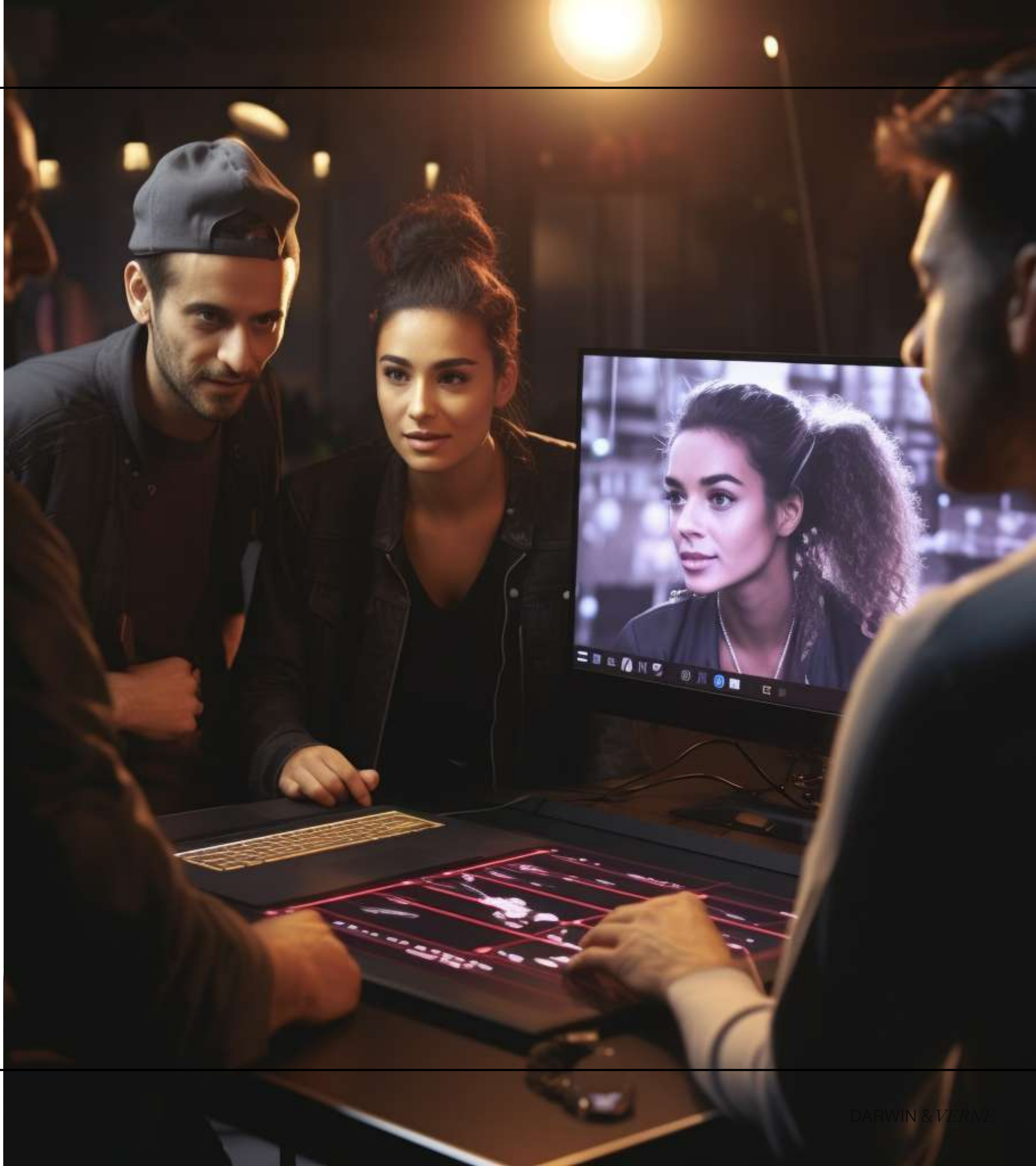


DARWIN & *VERNE*

# El Mundo AV *con IA.*

La Inteligencia Artificial (IA) ha evolucionado hasta convertirse en una pieza clave de la revolución digital, remodelando diversos aspectos de nuestra vida cotidiana y laboral. En este documento, abordaremos algunas de las herramientas de IA más significativas y revolucionarias en la actualidad, como ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion, Eleven Labs y Adobe Firefly.





# ChatGPT *para* *AfterFX.*

Dominando las Expresiones en  
After Effects para una Animación  
Versátil y Eficiente con ChatGPT.

# Expresiones con ChatGPT.

En After Effects, una expresión es un pequeño código que puedes agregar a las propiedades animadas en tus proyectos, que te ayudan a evaluar un solo valor para una única propiedad de capa en un momento específico. Con ellas, puedes automatizar tareas repetitivas, crear estructuras flexibles y superar tus capacidades mucho más allá de lo que sería posible solo con keyframes.

Pueden reducir la cantidad de keyframes y capas en la línea de tiempo, y afortunadamente, no necesitas ser un programador para usarlas. Algunas de las expresiones comunes en After Effects incluyen 'Wiggle', 'Time', 'Loop' y 'Text Values'. Añadir expresiones es bastante sencillo y puede hacerse en unos pocos pasos. Con el poder de las expresiones, puedes trabajar en algunas animaciones asombrosas con controles y efectividad que serían difíciles de lograr con las técnicas tradicionales de keyframing.

EM ¿Podrías a partir de lo que te he comentado imaginar y escribir en código, expresiones que sean útiles para optimizar animaciones en after effects?

Por supuesto, aquí hay algunos ejemplos de expresiones que se pueden utilizar para optimizar animaciones en After Effects:

1. Controlar la velocidad de una animación con un slider:

```
makefile
velocidad = thisComp.layer("Control de Velocidad").effect("Slider Control")("Slider");
value * velocidad;
```

velocidad = thisComp.layer("Control de Velocidad").effect("Slider Control")("Slider");  
value \* velocidad;

2. Crear un movimiento ondulatorio con la expresión "wiggle":

```
scss
amp = 50; // amplitud del movimiento ondulatorio
freq = 2; // frecuencia del movimiento ondulatorio
wiggle(freq, amp);
```

amp = 50; // amplitud del movimiento ondulatorio  
freq = 2; // frecuencia del movimiento ondulatorio  
wiggle(freq, amp);

3. Hacer que un objeto siga a otro objeto en la pantalla:

```
makefile
objeto1 = thisComp.layer("Objeto1");
objeto2 = thisComp.layer("Objeto2");
posicion = objeto2.toComp(objeto2.anchorPoint);
posicion;
```

objeto1 = thisComp.layer("Objeto1");  
objeto2 = thisComp.layer("Objeto2");  
posicion = objeto2.toComp(objeto2.anchorPoint);  
posicion;

4. Crear una animación aleatoria utilizando la expresión "random":

```
arduino
min = 0; // valor mínimo de la animación
max = 100; // valor máximo de la animación
random(min, max);
```

min = 0; // valor mínimo de la animación  
max = 100; // valor máximo de la animación  
random(min, max);

5. Crear una animación que cambia de dirección al alcanzar un punto determinado:

```
scss
```

EM ¿Podrías crear una expresión para controlar la rotación de una capa a través de un slider teniendo en cuenta que el valor mínimo es 0 grados y el máximo 360 grados?

¡Por supuesto! Aquí te dejo la expresión que puedes utilizar para controlar la rotación de una capa con un slider que tenga un valor mínimo de 0 grados y un valor máximo de 360 grados:

```
makefile
x = thisComp.layer("Nombre de la capa del slider").effect("Nombre del efecto de control", 100);
y = value % 360;
if (y < 0) y += 360;
z = linear(x, 0, 100, 0, 360);
y + z
```

Asegúrate de reemplazar "Nombre de la capa del slider" y "Nombre del efecto de control" con los nombres correctos de la capa y del efecto de slider en tu composición.

Esta expresión utiliza la función "linear" para mapear el valor del slider (que va desde 0 a 100) a un valor de rotación en grados (que va desde 0 a 360). El operador "%" se utiliza para limitar la rotación a un rango de 0 a 360 grados. La expresión también tiene en cuenta la posibilidad de rotaciones negativas y las convierte en rotaciones positivas equivalentes.

EM Muchas gracias!, ¿Se te ocurren ejemplos creativos con los cuales usar expresiones?

¡Claro! Las expresiones pueden ser utilizadas de muchas maneras creativas en After Effects para hacer que tus animaciones sean más eficientes, precisas y dinámicas. Aquí te dejo algunas ideas:

1. Controlar la posición y escala de capas a través de expresiones para crear efectos de paralaje y perspectiva en tus animaciones.
2. Utilizar expresiones para generar movimientos aleatorios y orgánicos en tus animaciones, como por ejemplo la expresión "wiggle".
3. Crear animaciones de seguimiento de trayectorias precisas utilizando expresiones que vinculan la posición de una capa con la posición de otra capa o de un punto de control.
4. Automatizar animaciones complejas utilizando expresiones que generan valores a través de cálculos matemáticos o utilizando funciones avanzadas de After Effects, como las expresiones de "time remap".

EM Ahora, crea una expresión para que cada vez que se incremente un numero en el efecto de control, la rotación incremente 15 grados.

¡Claro! Aquí te dejo la expresión que puedes utilizar para que cada vez que se incremente un número en el efecto de control, la rotación de la capa incremente 15 grados:

```
makefile
x = thisComp.layer("Nombre de la capa del slider").effect("Nombre del efecto de control", 100);
y = value % 360;
if (y < 0) y += 360;
z = x * 15;
y + z
```

De nuevo, asegúrate de reemplazar "Nombre de la capa del slider" y "Nombre del efecto de control" con los nombres correctos de la capa y del efecto de slider en tu composición.

Esta expresión utiliza la misma fórmula para mapear el valor del slider a un valor de rotación en grados que en la versión anterior, pero en lugar de utilizar el valor exacto del slider, se utiliza ese valor multiplicado por 15. De esta forma, cada vez que se incremente en 1 el valor del slider, la rotación se incrementará en 15 grados.

Explicación de la expresión:

- Primero, utilizamos la expresión `thisComp.layer("Control de Horas")` para seleccionar la capa que contiene el slider que queremos utilizar. En este caso, hemos llamado a esta capa "Control de Horas", pero puedes reemplazar este nombre por el que tenga tu capa de control.
- Luego, utilizamos la expresión `effect("Slider Control")("Slider")` para obtener el valor actual del slider.
- A partir de aquí, el resto de la expresión es igual a la anterior: se establece el valor máximo de rotación en una variable llamada `rotationMax`, se utiliza un condicional `if` para determinar si el valor del slider supera 100, se calcula la rotación como un porcentaje del valor máximo de rotación si el valor del slider supera 100, o como el valor del slider multiplicado por 3.6 si es menor o igual a 100, y finalmente se devuelve el valor de rotación calculado.

Con esta expresión, la rotación de la capa se controlará a través del slider que se encuentra en la capa "Control de Horas".

EM Actualiza el código para un slider que esta en otra capa llamada "Control de Horas"

¡Claro! Para utilizar un slider que se encuentra en otra capa, podemos utilizar la siguiente expresión:

```
makefile
sliderValue = thisComp.layer("Control de Horas").effect("Slider Control")("Slider");
rotationMax = 360;
if (sliderValue > 100) {
  rotation = ((sliderValue - 100) / 100) * rotationMax;
} else {
  rotation = sliderValue * 3.6;
}
rotation
```

EM Sabiendo esto, ¿podrías crear una expresión para controlar a través de un slider un las horas, minutos y segundos de un reloj?

¡Por supuesto! Aquí te dejo una expresión que puedes utilizar para controlar las horas, minutos y segundos de un reloj en After Effects utilizando tres sliders distintos:

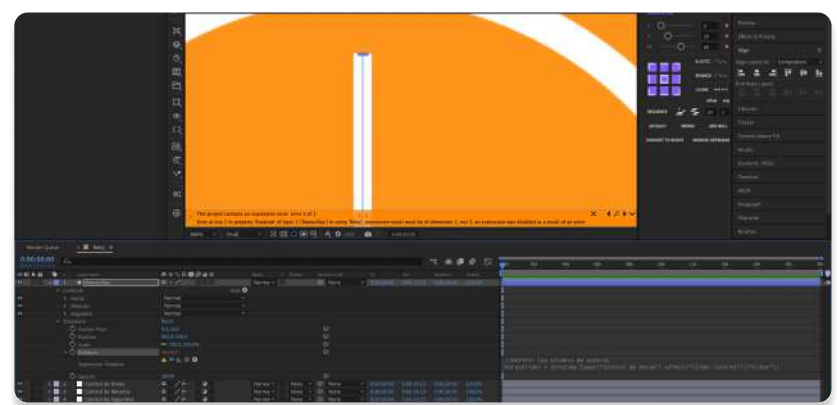
```
scss
//Definir los sliders de control
horasSlider = thisComp.layer("Control de Horas").effect("Slider Control")("Slider");
minutosSlider = thisComp.layer("Control de Minutos").effect("Slider Control")("Slider");
segundosSlider = thisComp.layer("Control de Segundos").effect("Slider Control")("Slider");

//Obtener el tiempo actual
fechaActual = new Date();
horas = fechaActual.getHours();
minutos = fechaActual.getMinutes();
segundos = fechaActual.getSeconds();

//Agregar el valor de los sliders al tiempo actual
horas += Math.floor(horasSlider);
minutos += Math.floor(minutosSlider);
segundos += Math.floor(segundosSlider);

//Asegurarse de que los valores no excedan los límites de tiempo
horas %= 12;
```

En esta expresión, los sliders de control se definen al principio y luego se utilizan para agregar o restar tiempo al tiempo actual. Los valores de tiempo se aseguran de no exceder los límites de tiempo (12 horas, 60 minutos, 60 segundos), y luego se convierten en grados para la rotación de las manecillas del reloj.



Una vez que hayas agregado la expresión a las capas de las manecillas del reloj, podrás utilizar los sliders de control para ajustar la hora del reloj en tiempo real.

¿No entiendo muy bien, tengo que tener una capa de formas para las horas, minutos y segundos y poder ver tres capas distintas?

Podrías utilizar tres capas de formas separadas para las manecillas de las horas, minutos y segundos del reloj. Si necesitas saber más sobre cómo crear y animar formas, puedes consultar el tutorial de "Cómo crear y animar formas en After Effects".

Si necesitas saber más sobre cómo utilizar sliders de control, puedes consultar el tutorial de "Cómo utilizar sliders de control en After Effects".

de Horas").effect("Slider Control")("Slider");  
rotationMax = 360;  
if (sliderValue > 100) {  
 rotation = ((sliderValue - 100) / 100) \* rotationMax;  
} else {  
 rotation = sliderValue \* 3.6;  
}  
rotation

En esta nueva versión de la expresión, hemos eliminado la restricción de los 360 grados. Ahora, el valor máximo de rotación se establece en 360 grados. Además, si el valor del slider es mayor a 100, la rotación aumentará en proporción al porcentaje en el que se supera ese valor.

Por ejemplo, si el slider está en 150, la rotación será de 180 grados (el 50% de los 360 grados posibles). Si el slider está en 200, la rotación será de 270 grados (el 75% de los 360 grados posibles). Si el slider está en 300, la rotación será de 360 grados (el 100% de los 360 grados posibles).

Lo ha actualizado pero hasta un máximo de 720 grados. Nosotros queremos que no tenga límite.

```
makefile
sliderValue = thisComp.layer("Control de Horas").effect("Slider Control")("Slider");
rotationMax = 720;
if (sliderValue > 100) {
  rotation = ((sliderValue - 100) / 100) * rotationMax;
} else {
  rotation = sliderValue * 3.6;
}
rotation
```

EM Al aplicar la expresión a la rotación en una capa de formas con 3 formas (horas, minutos, segundos) ¿cómo se ve?

EM actualiza la expresión para un valor de rotación de grados limitado

¡Claro! Aquí está la expresión actualizada para controlar la rotación de la capa a través de un slider, sin restricciones de valor máximo de rotación ni de valor máximo del slider:

```
makefile
sliderValue = thisComp.layer("Control de Horas").effect("Slider Control")("Slider");
rotation = (sliderValue - 100) * 3.6;
} else {
  rotation = sliderValue * 3.6;
}
rotation
```

En esta nueva versión de la expresión, hemos eliminado la restricción del valor máximo de rotación, por lo que ahora la rotación puede ser mayor de 360 grados si el valor del slider lo permite. Además, hemos eliminado la restricción de valor máximo del slider, lo que significa que ahora el slider puede tener cualquier valor positivo, incluso valores mayores a 100. La expresión ahora multiplica el valor del slider por 3.6 para convertirlo en unidades de slider a grados de rotación. Si el valor del slider es mayor a 100, la expresión toma ese exceso sobre 100 y lo multiplica por 3.6 para añadirlo a la rotación total.

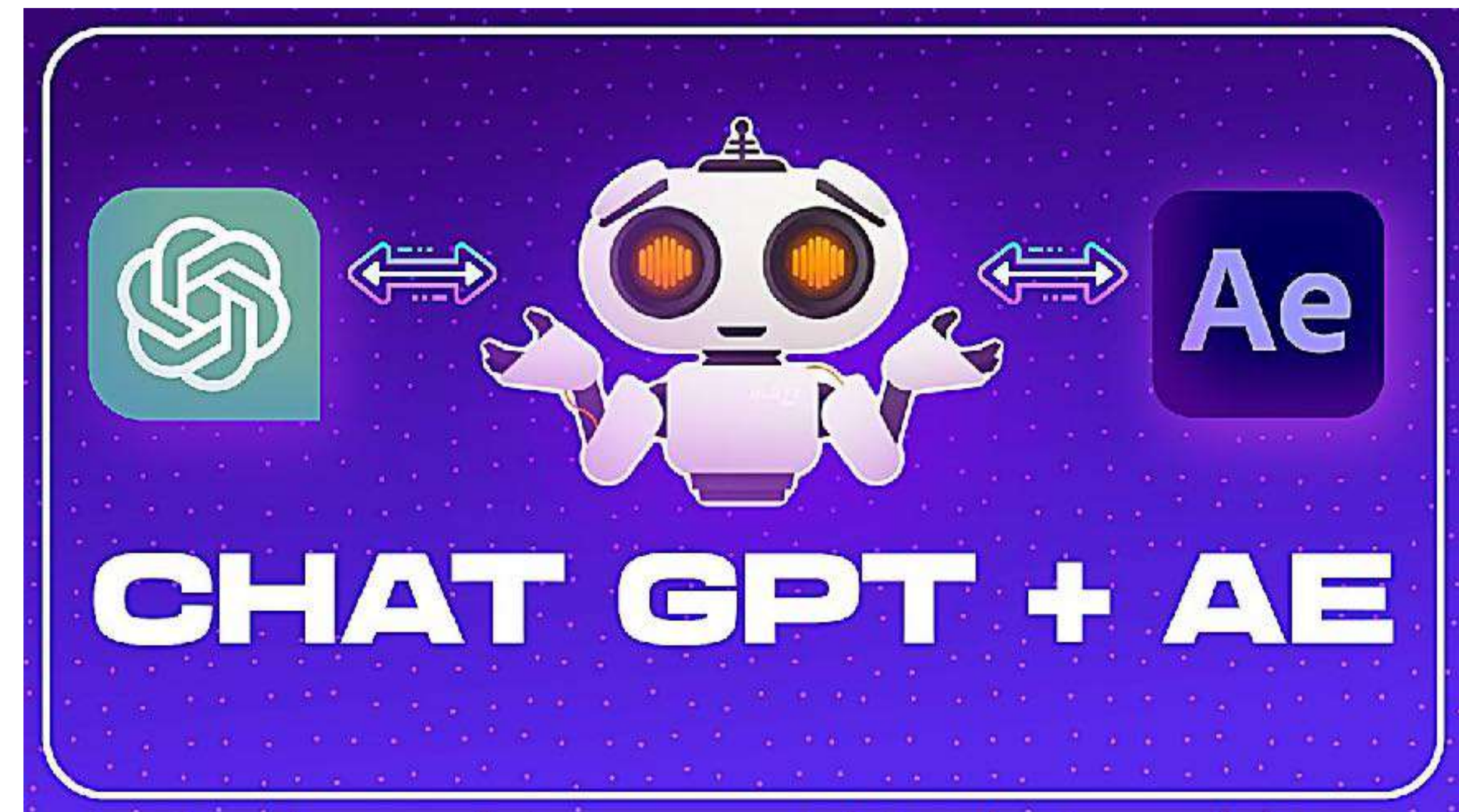
# Más poder para After con *KlutzGPT*.

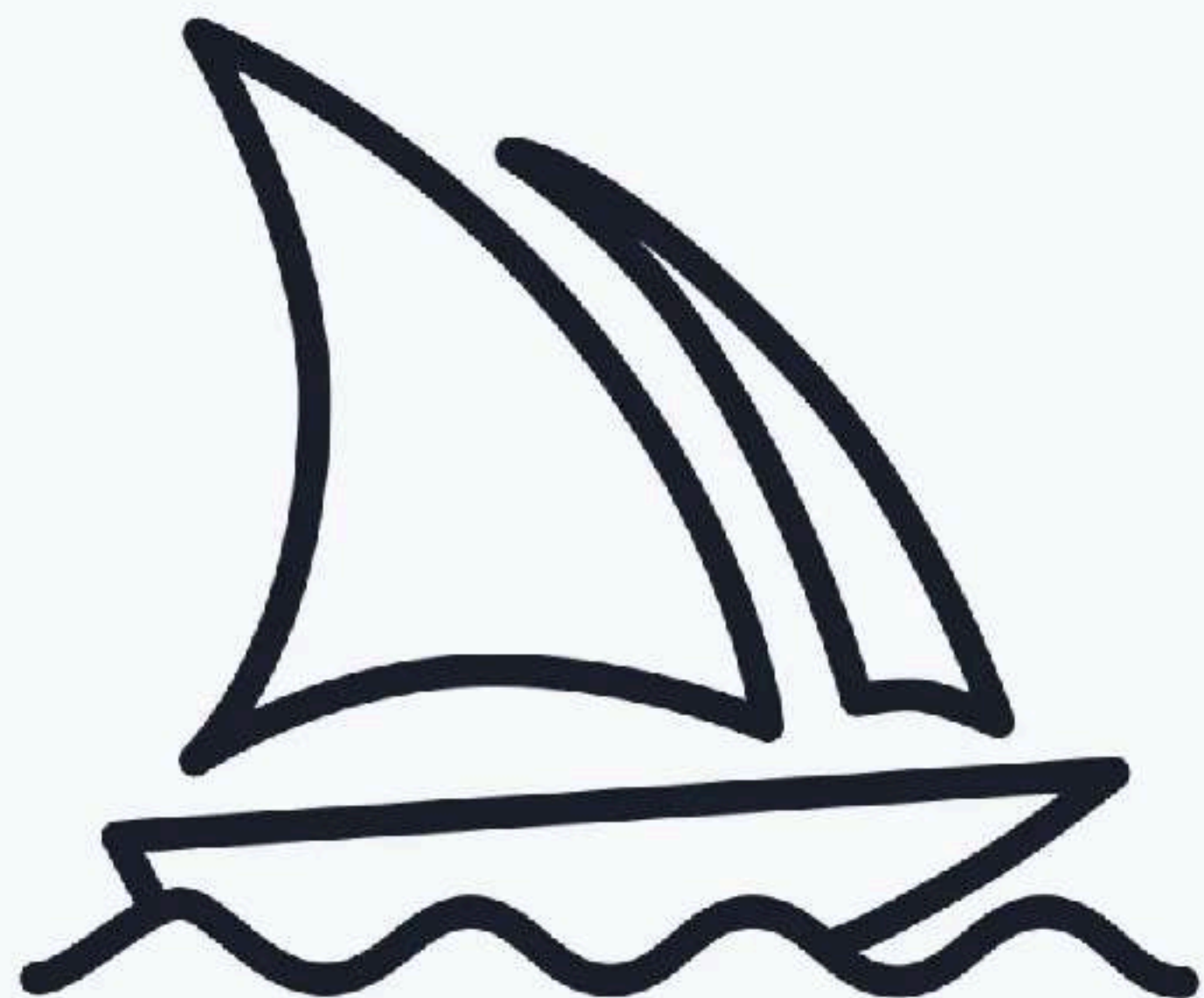
Klutz GPT es una herramienta gratuita para Adobe After Effects que utiliza el poder de la inteligencia artificial de OpenAI, específicamente GPT 3.5, que es la misma tecnología utilizada en ChatGPT.

**Generación de Scripts:** Con Klutz GPT, puedes decirle al AI lo que quieres que haga tu script y ver si lo hace correctamente.

**Construcción de Expresiones:** Si deseas generar una expresión, puedes pedirselo al AI, y es posible que pueda ayudarte.

**Retroalimentación de Errores:** Cuando experimentes errores con los scripts o fragmentos de código de expresión generados, Klutz GPT te proporcionará la retroalimentación de los errores directamente en la entrada. De esta manera, puedes decirle fácilmente al AI por qué su código no funciona, con la esperanza de que haga un mejor trabajo la próxima vez.





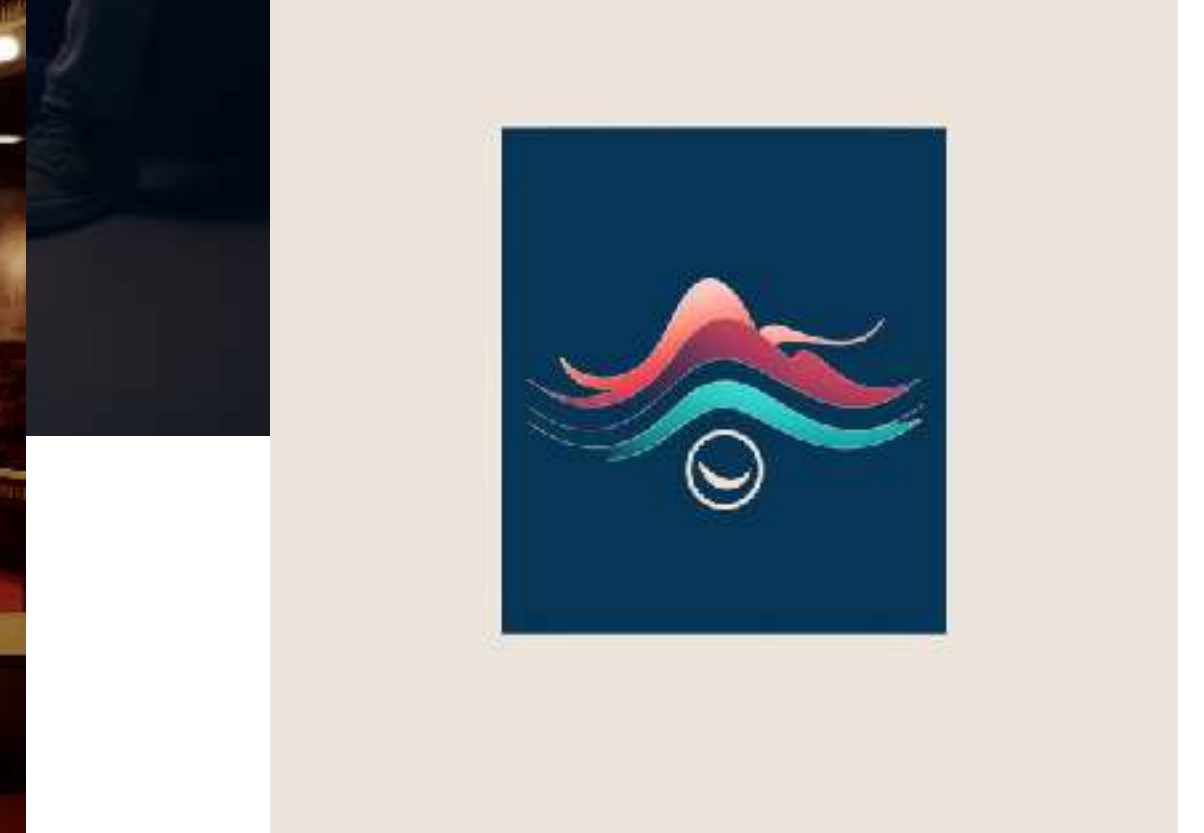
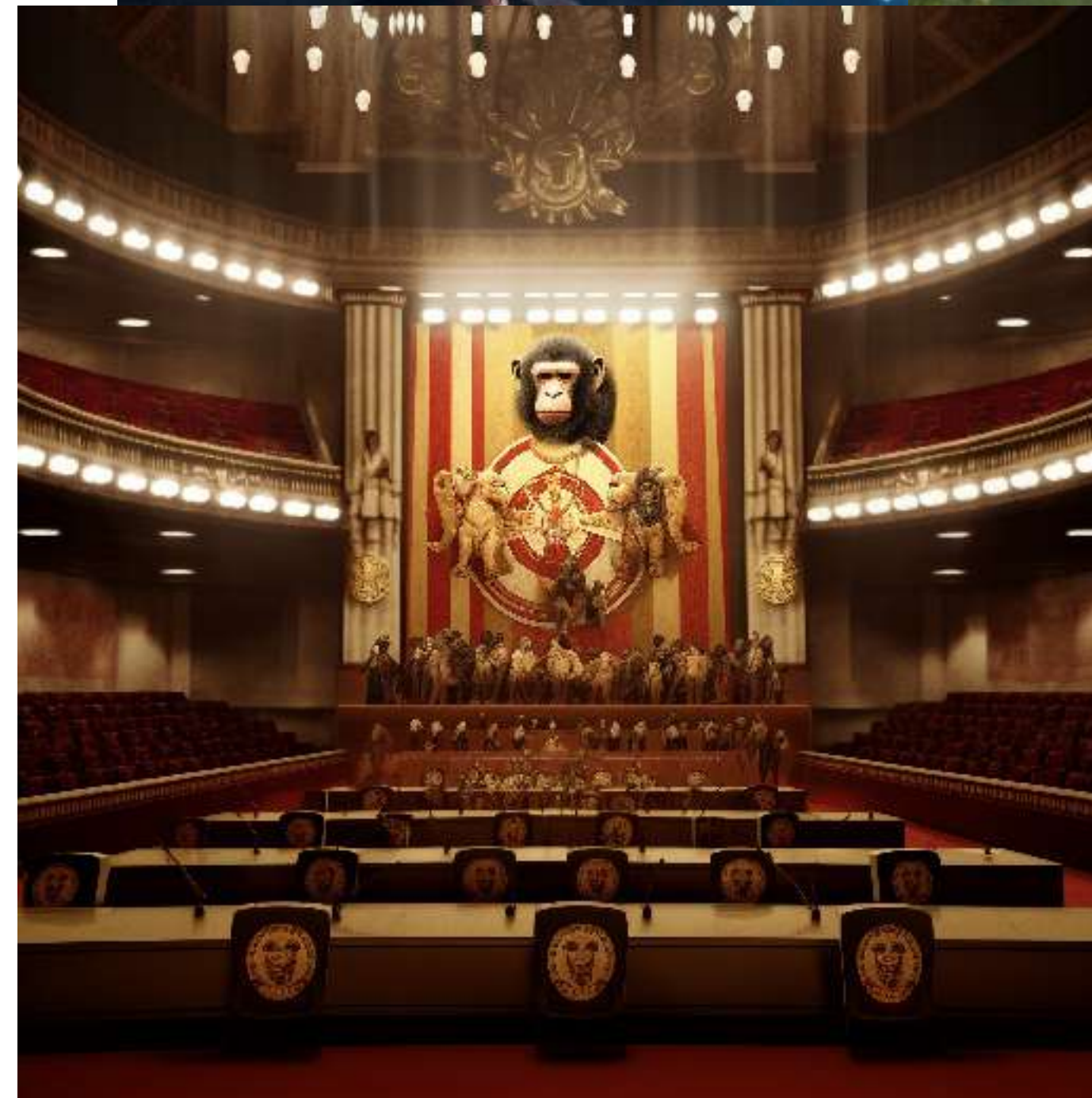
# MidJourney *para* *Imagen y vídeo.*

El Generador de Imágenes  
artísticas más potente.

# Text to Image con *MidJourney*.

MidJourney es un generador de arte AI influenciado por la Difusión Estable que permite a los usuarios obtener imágenes generadas a partir de textos o "prompts". La [guía de optimización de prompts de MidJourney](#) y este [prompt generator](#) brinda varios consejos para sacar el máximo partido a cada prompt que se utilice.

Uno de los consejos principales es utilizar descripciones detalladas y largas en los prompts, ya que suelen proporcionar los mejores resultados. Se anima a los usuarios a ser lo más específicos posible con su prompt e incluir muchos adjetivos. Cuanto más descriptivo sea el prompt, mejor será el resultado. Además, integrar el nombre de un artista en el prompt puede hacer que se utilice el estilo de ese artista como influencia para la imagen generada.



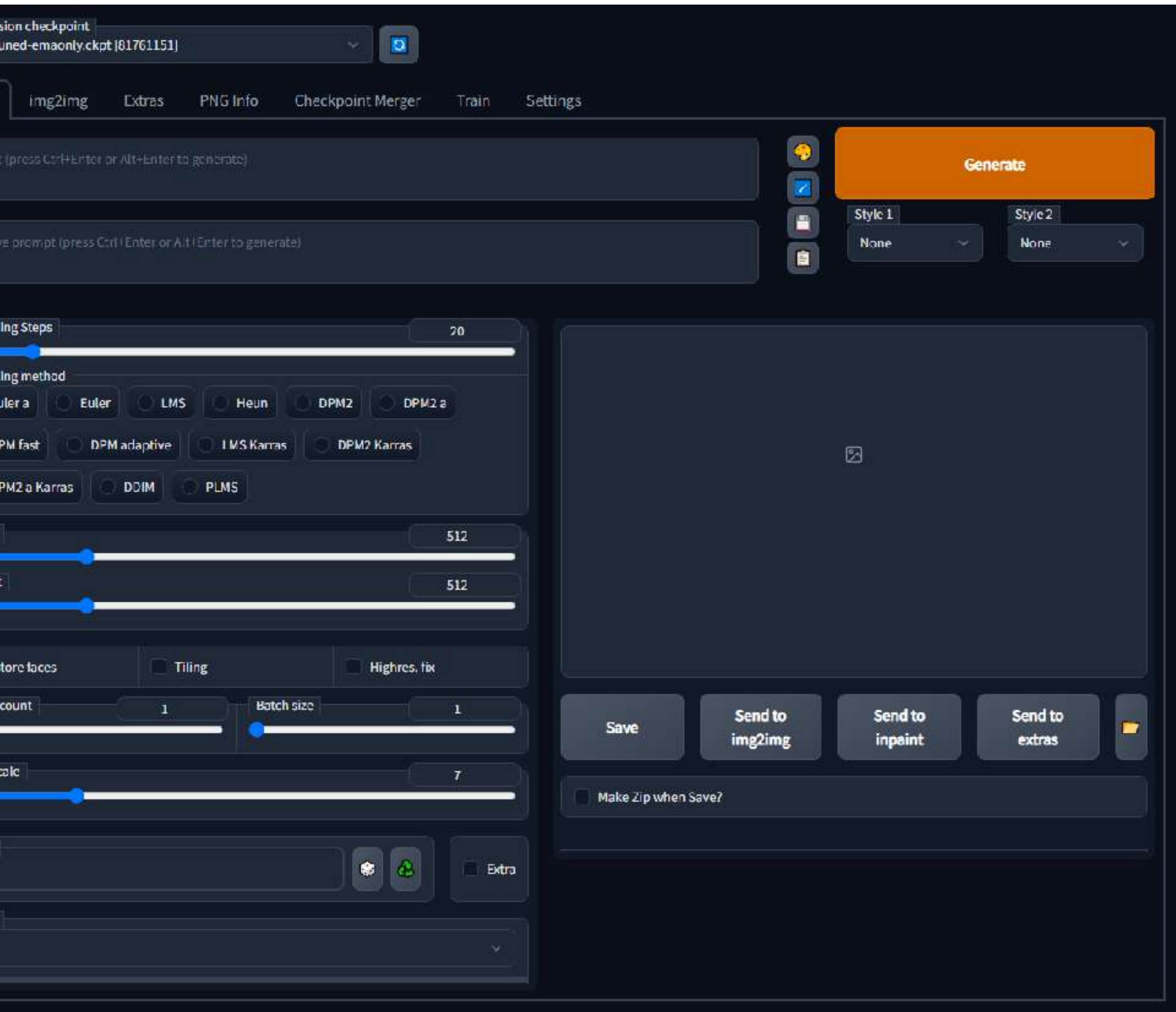


# MidJourney + *VoluMax7.*

VoluMax 7 es una herramienta para Adobe After Effects que te permite convertir tus imágenes en impresionantes animaciones 3D. Entre sus nuevas características, incluye VoluMax AI con AutoDepth, un script para Photoshop 2022 y 2021 que utiliza filtros neuronales para generar mapas de profundidad en un clic. También se ha optimizado para ser más rápido en la visualización y exportación con After Effects.

Un posible flujo de trabajo sería generar imágenes con MidJourney basadas en descripciones de texto, y luego usar estas imágenes como base en VoluMax 7 para crear animaciones 3D. Este flujo de trabajo combinaría las fortalezas de ambas herramientas, permitiéndote explorar nuevas formas de expresión artística.





# Stable *Diffusion*

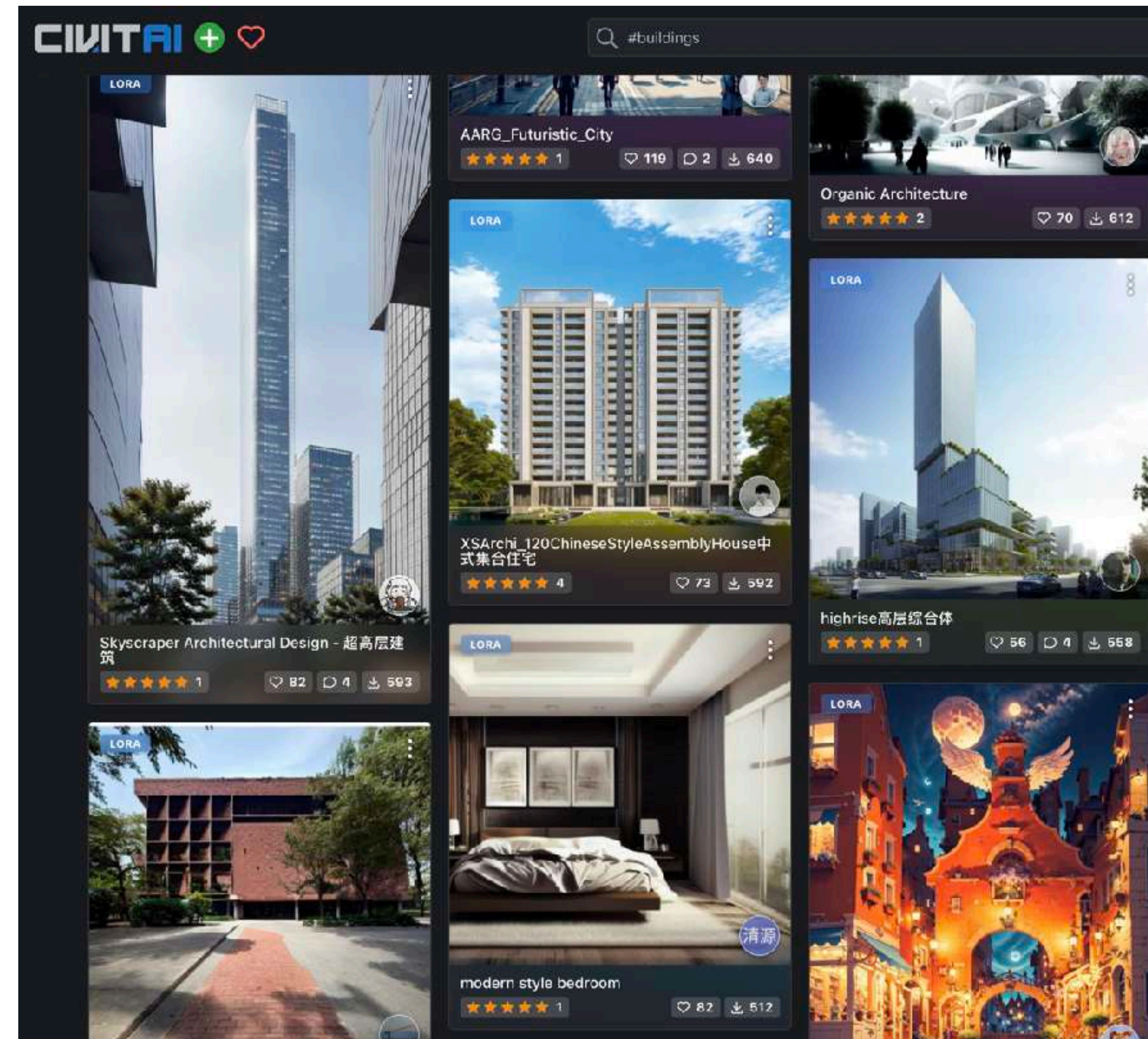
El text to image y text to video  
que compite con MidJourney y es  
Open Source

# Los Modelos de *Stable Diffusion*.

La herramienta Stable Diffusion es un generador de imágenes impulsado por inteligencia artificial, notable por su flexibilidad. Es de código abierto y permite entrenar tus propios modelos basados en tus propios conjuntos de datos para generar exactamente el tipo de imágenes que desees.

La herramienta Stable Diffusion ofrece una amplia gama de estilos para la generación de imágenes. Estos estilos incluyen Anime, Fotográfico, Arte Digital, Cómic, Arte Fantástico, Película Analógica, Punk Neón, Isométrico, Low Poly, Origami, Pixar, Cinemático, 3D y Arte Pixelado.

En términos generales, un "modelo" en este contexto se refiere a un sistema de aprendizaje automático que ha sido entrenado para realizar una tarea específica. En este caso, los modelos de Stable Diffusion han sido entrenados para generar imágenes basándose en descripciones de texto.



# Animator/Deformum *Stable Diffusion.*

Usa Deformum para animaciones más complejas: Si deseas crear animaciones más complejas y generar archivos de video en lugar de fotogramas, puedes utilizar Deformum. Es un proyecto de síntesis de imágenes con una extensión para la interfaz de usuario web Stable Diffusion que te permite dirigir y generar archivos de video MP4, incluso con audio. Para usar Deformum, deberás instalar la extensión de Deformum. Abre una ventana de comandos, cambia al directorio de tu carpeta "stable-diffusion-web-ui" y utiliza el comando "git clone" para instalar Deformum en tu carpeta de extensiones.

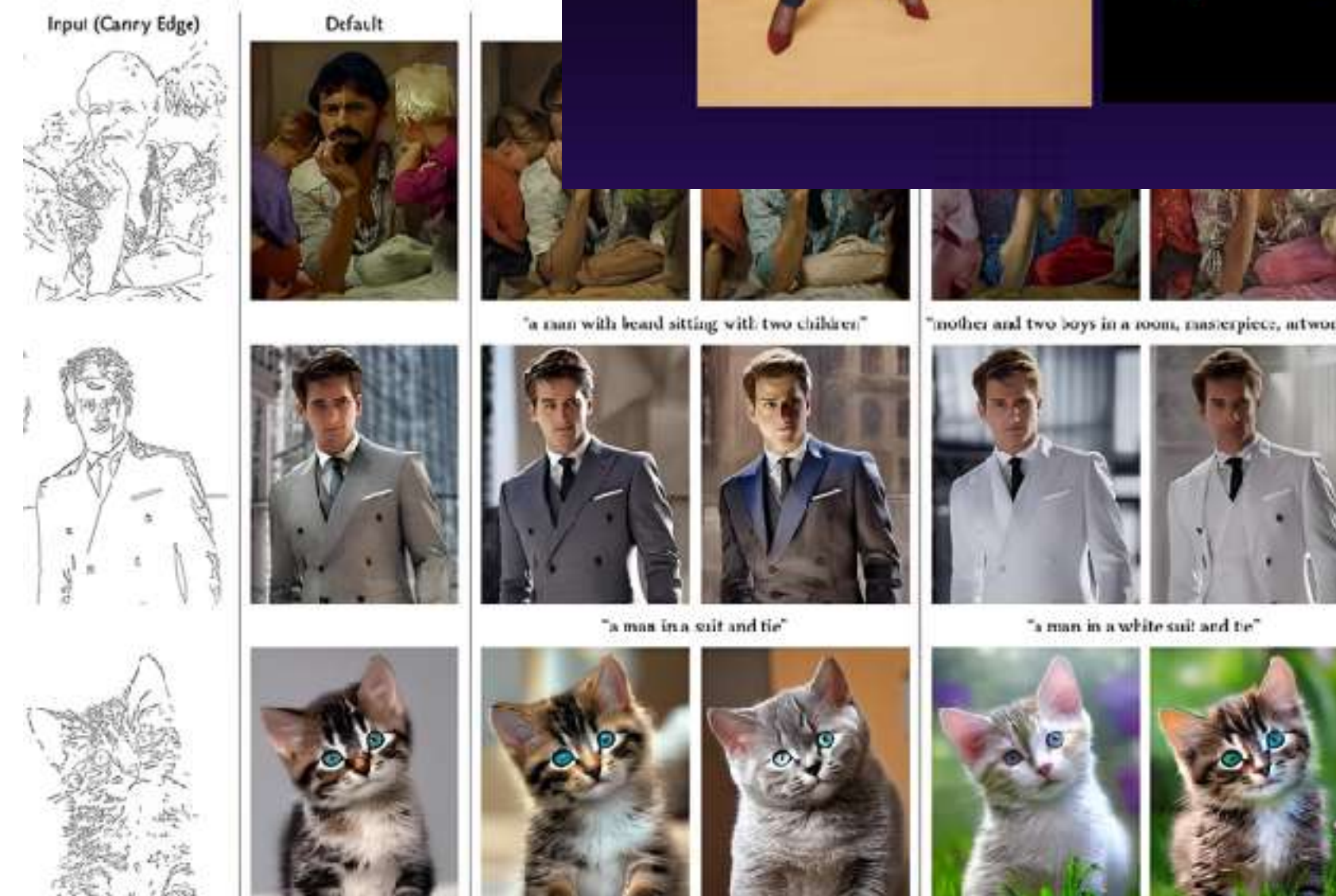
En este ejemplo, Deformum comenzará a generar fotogramas basados en el primer indicador en el fotograma 0, cambiará al segundo indicador en el fotograma 40 y luego cambiará al tercer indicador en el fotograma 80. Puedes agregar tantos cambios de indicador como desees y ajustar el límite máximo de fotogramas según sea necesario.



# Más poder de control con *ControlNet*.

ControlNet es un modelo de red neuronal diseñado para controlar los modelos de Difusión Estable. Permite copiar composiciones o poses humanas a partir de una imagen de referencia, aportando una gran precisión en la ubicación y apariencia de los sujetos en las imágenes generadas. Esto resuelve un desafío importante en la generación de imágenes con Stable Diffusion, que puede resultar en composiciones bastante aleatorias.

ControlNet añade una condición adicional a la del texto, la cual puede tomar muchas formas. Un ejemplo de esto es la detección de bordes: ControlNet toma una imagen de entrada adicional, detecta sus contornos y los utiliza como una condición adicional para generar imágenes que coincidan con el texto de entrada. Otro ejemplo es la detección de poses humanas con OpenPose, que extrae puntos clave humanos como las posiciones de las manos, las piernas y la cabeza, y los utiliza como una condición adicional.





# II ElevenLabs

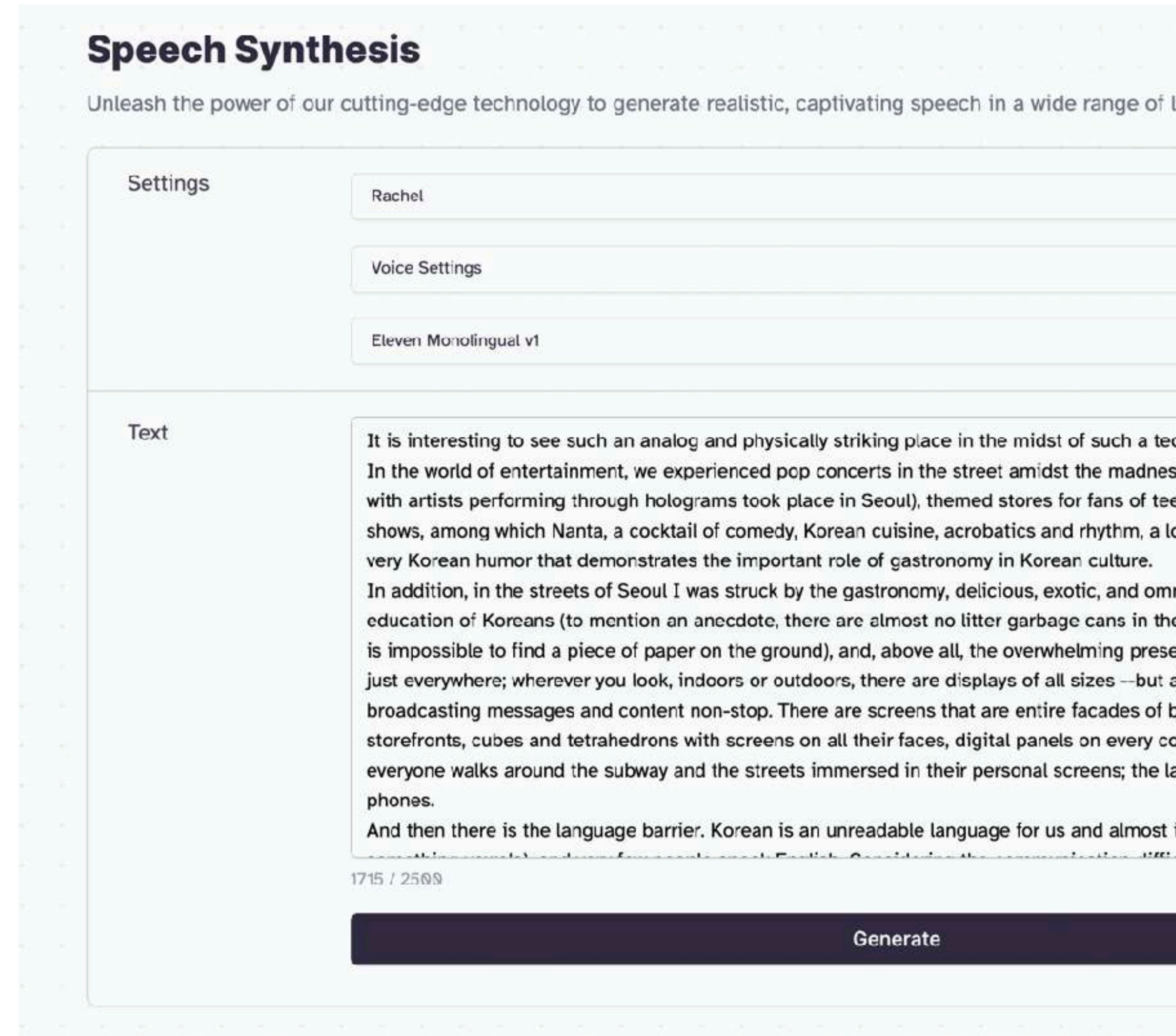
Eleven  
*Labs*

La mejor síntesis de voz  
generada con Inteligencia  
Artificial

# Voces realistas con *Eleven Labs*.

Eleven Labs es una herramienta de inteligencia artificial que ofrece características destacadas como la clonación de voz y modelos de voz. Su modelo de IA ha sido entrenado en una gran cantidad de audiolibros y, en menor medida, podcasts, lo que permite a la IA interpretar y generar audio en el estilo de un libro. Con cada actualización del modelo, la IA mejora en la comprensión de diferentes contextos, ayudando a entender más matices entre humanos, idiomas y acentos.

El modelo monolingüe, que fue el primero en ser lanzado, se entrenó en un conjunto de datos en inglés. Por otro lado, el modelo multilingüe ha sido entrenado en un conjunto de datos que incluye una amplia gama de otros idiomas, incluyendo francés, alemán, hindi, italiano, polaco, portugués y español. Este modelo multilingüe todavía está en su etapa experimental, aunque ya funciona bastante bien para muchas tareas.



Adobe  
Firefly



# Adobe Firefly *para AV.*

Crea Imágenes, Vectores, Textos  
con la Inteligencia Artificial de  
Adobe.

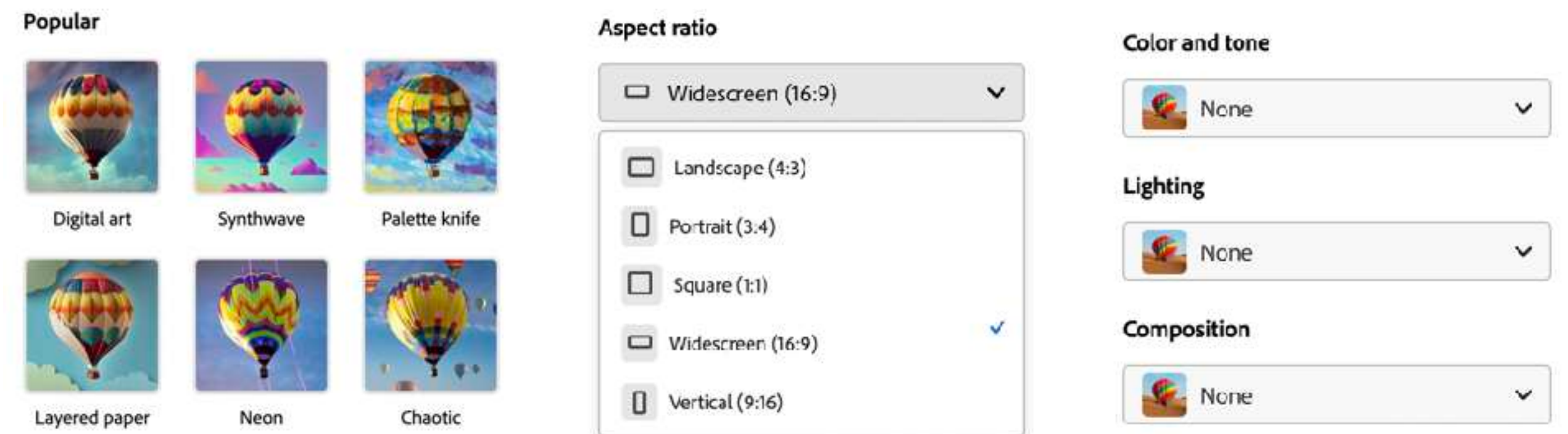
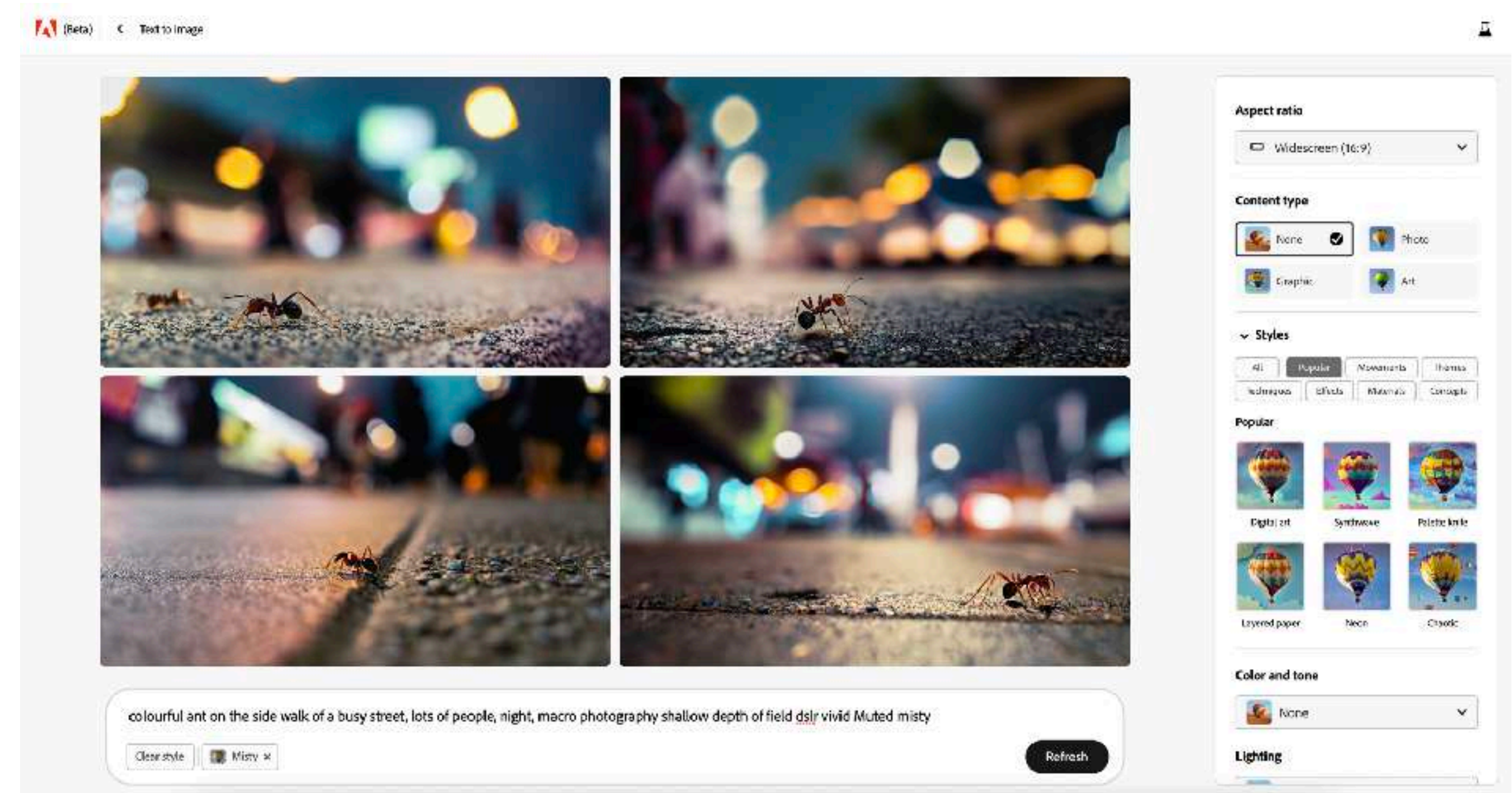


# Text to Image.

A diferencia de los modelos de IA tradicionales que dependen de grandes cantidades de datos y poder de cómputo centralizado, Adobe Firefly adopta un enfoque descentralizado utilizando la biblioteca de imágenes de Adobe como fuente para las imágenes.

Firefly tiene un sistema de indicaciones fácil en el que simplemente escribes las palabras o descripciones y el sistema generará imágenes basadas en tu entrada. Además de la fácil selección de modos. Una contra sería la dificultad que MidJourney no encuentra por ejemplo para utilizar imágenes que usen Copyright.

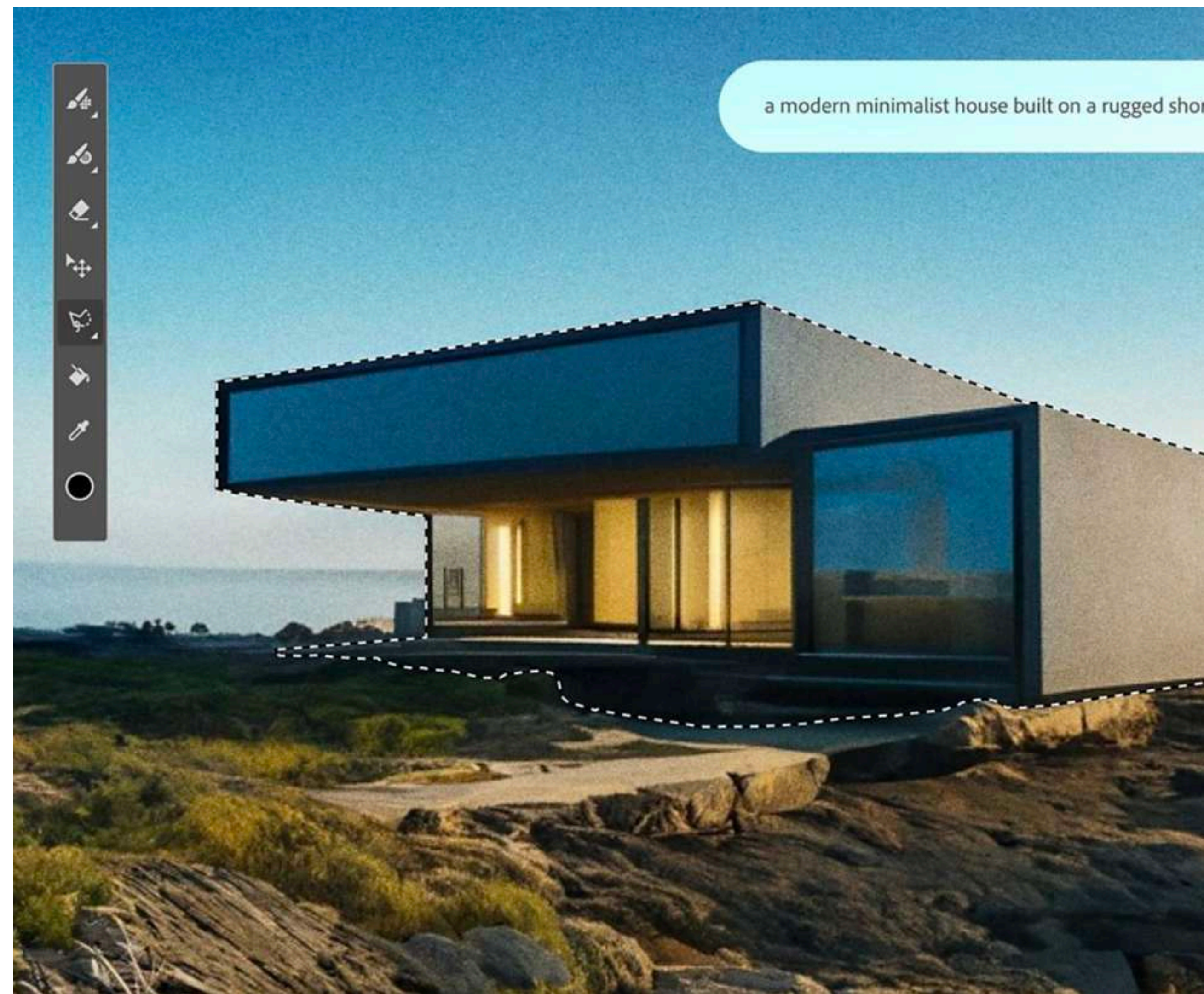
Otra característica clave de Firefly es el "relleno generativo". Esta función te permite eliminar áreas del fondo de una imagen usando un pincel estándar y luego pintar o renderizar un nuevo fondo usando indicaciones de texto.

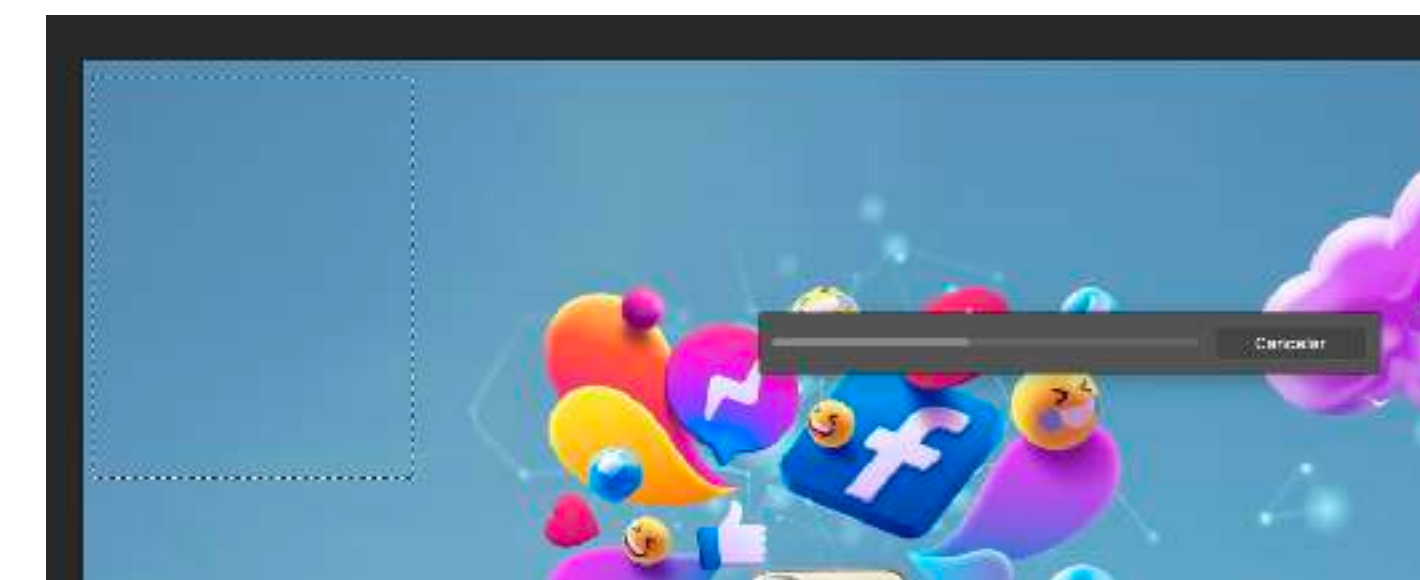
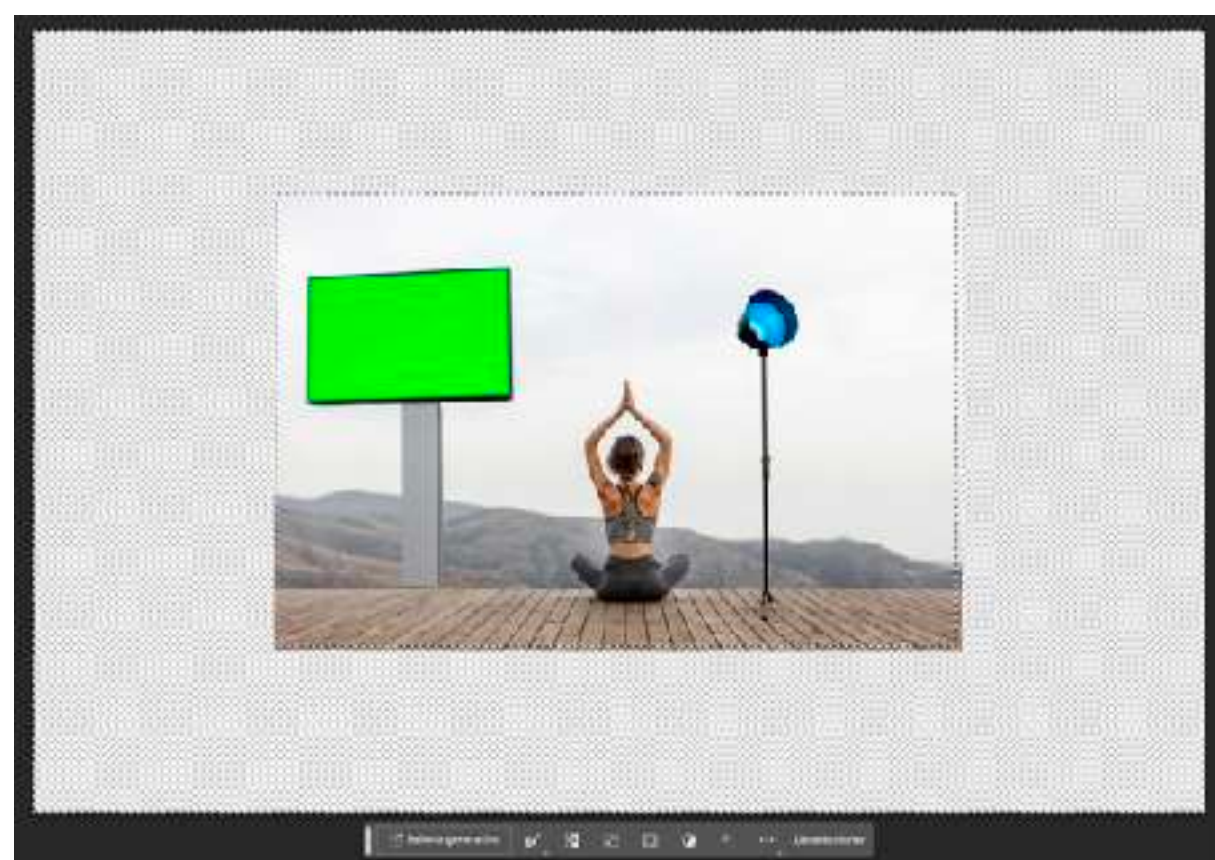
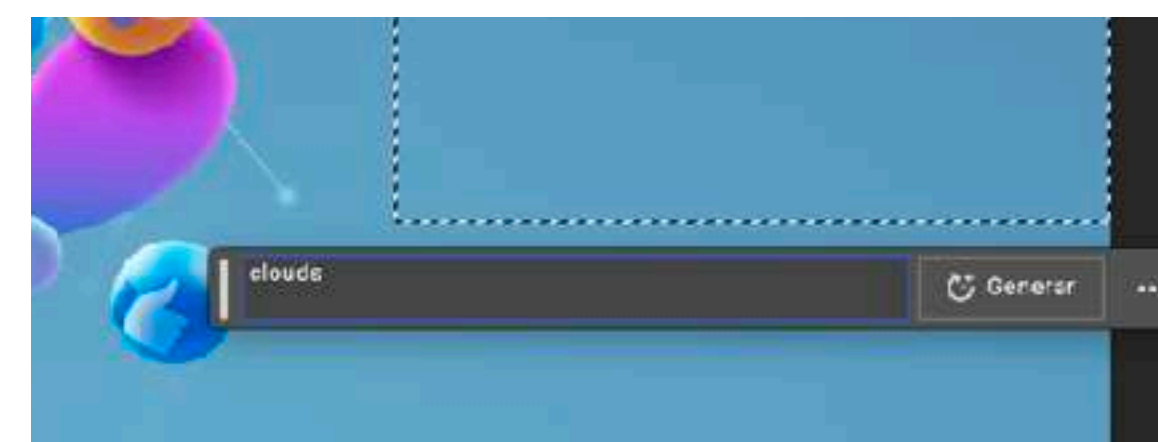
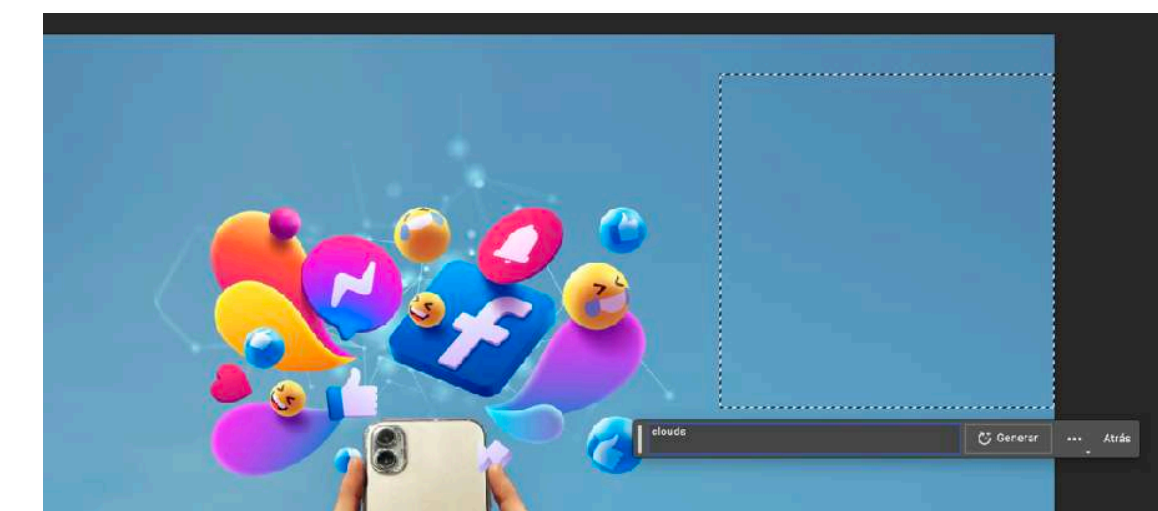
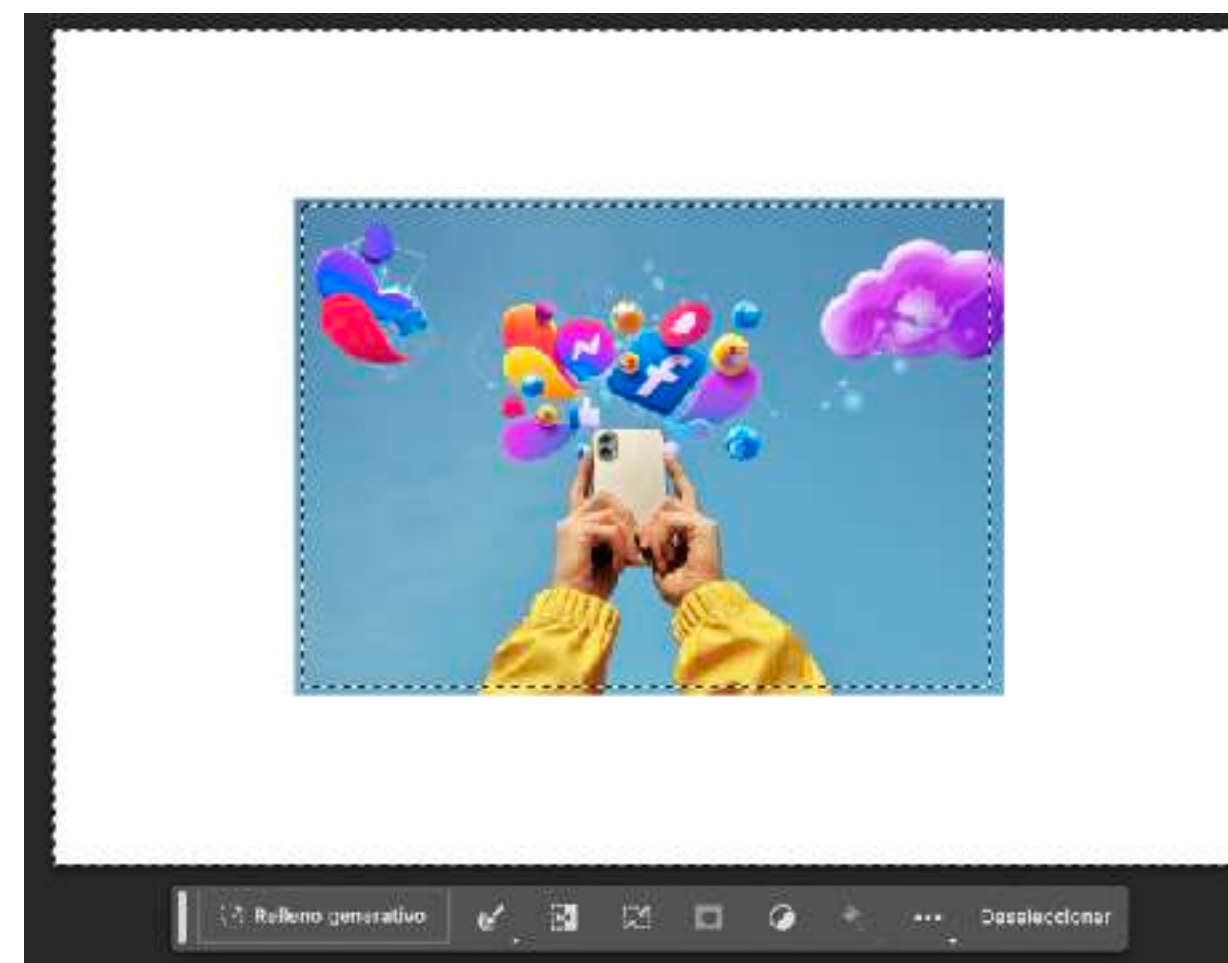
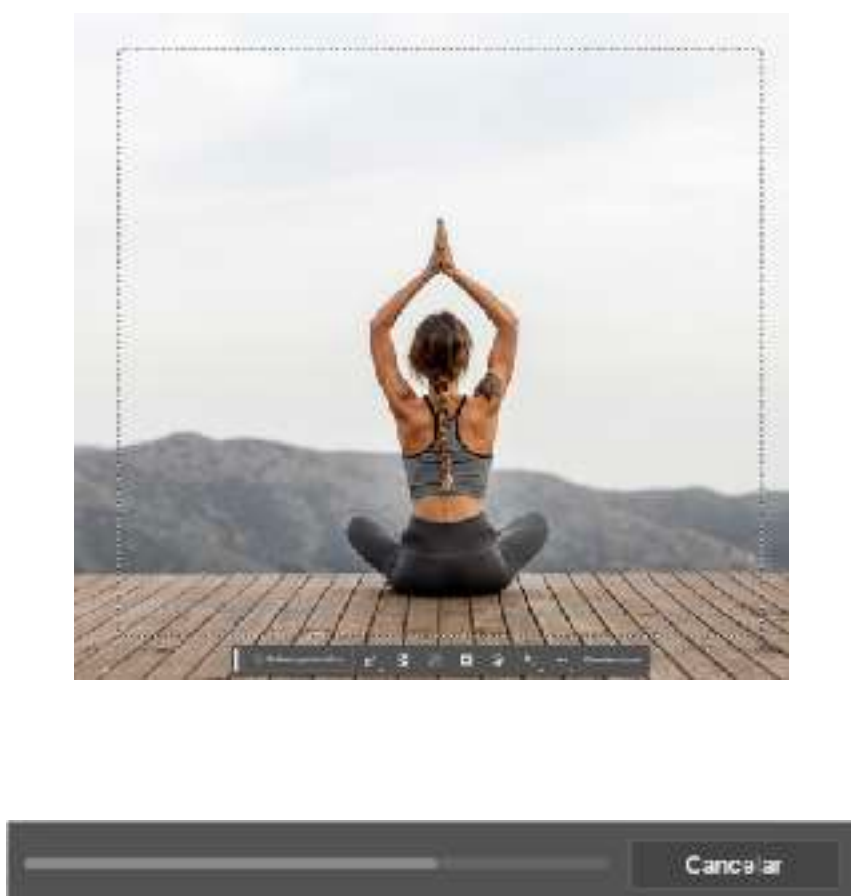


# ”MidJourney” en *Photoshop*.

La nueva funcionalidad beta de generación de imágenes con IA en Photoshop, conocida como Generative Fill, permite agregar, extender o eliminar contenido de tus imágenes de forma no destructiva, utilizando simples indicaciones de texto para lograr resultados asombrosos. Esta funcionalidad utiliza la tecnología Adobe Firefly y está disponible en la aplicación Photoshop (Beta).

Si quieres generar un nuevo objeto, seleccionas el área de la imagen donde deseas que aparezca el objeto, haces clic en el botón Generative Fill y escribes una breve descripción del objeto que deseas que Photoshop genere. Para eliminar un objeto, seleccionas el objeto que deseas eliminar con cualquier herramienta de selección, y haces clic en el botón Generative Fill sin escribir texto.





## YouTube Videos:

[Using ChatGPT AI to Create Animations \(After Effects GAMECHANGER!\):](#)

[Crea expresiones y scripts con ChatGPT como un experto - After Effects](#)

[ChatGPT changed how I work in After Effects FOREVER](#)

[After Effects + ChatGPT AI 🤖🤔 \( Mind Blown \)](#)

[Automatiza tus COMPS con ChatGPT y archivos CSV - After Effects](#)

[Instalar Stable Diffusion](#)

[Instalar Control Net](#)

[Stable Diffusion Models](#)

[Clonar Voces en Eleven Labs](#)

## Foros y Cursos:

[Consejos para Prompts](#)

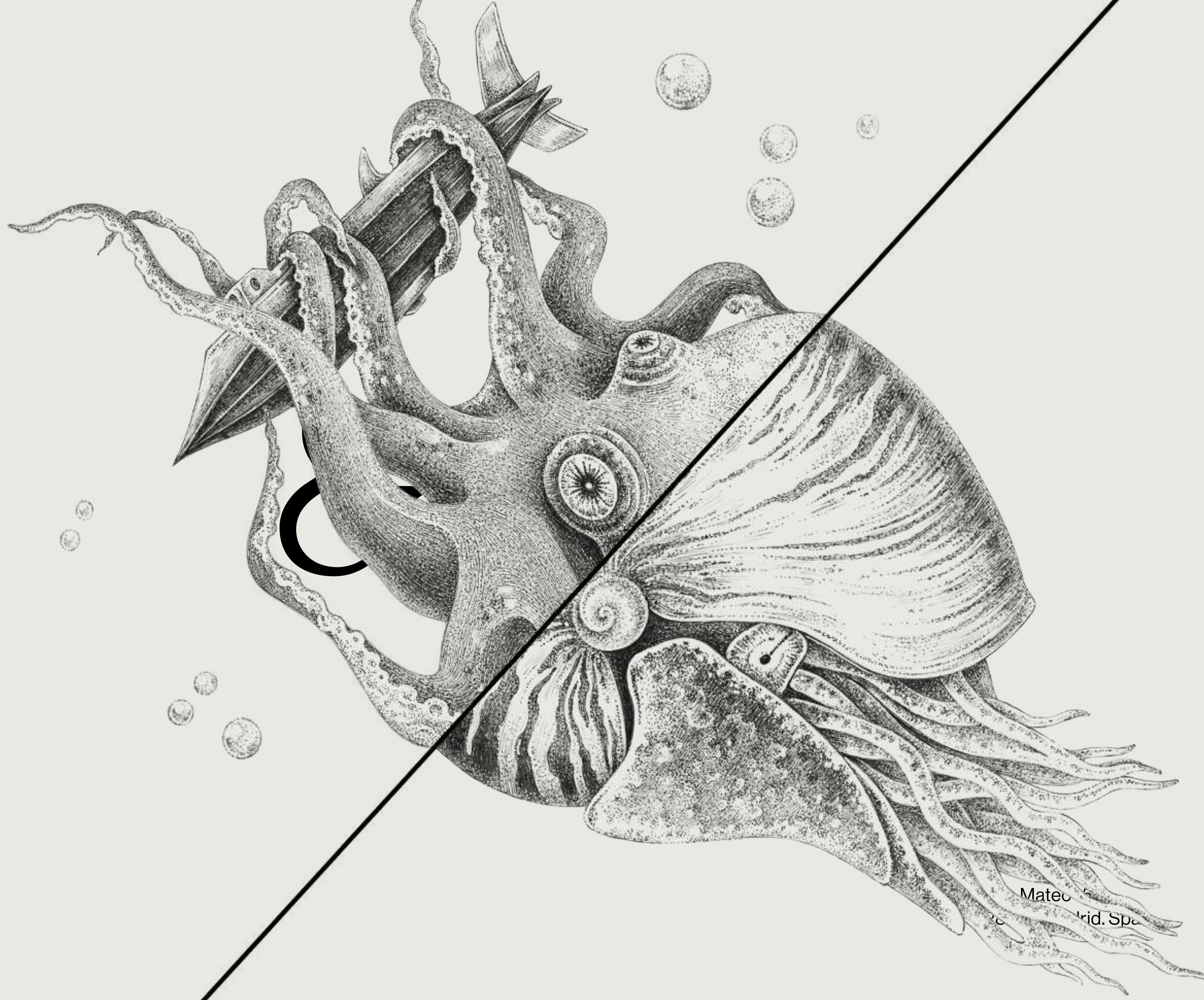
[Chat GPT-4, AI and After Effects - Reddit](#)

[Expression Session - Master Expressions in After Effects](#)

[Expressions trip](#)

# Enlaces de *Interés*

Independientemente de tener la capacidad de pedir y crear con mayor facilidad siempre vamos a necesitar tener un criterio y una idea *para que estas herramientas, creen con sentido.*



Mateo 5  
rid. Spa

+34 91 360 59 90  
info@darwinverne.com