SIMPLIFICA CON IA

Reels al ritmo del dedo

DEL BARRIDO AL PERSONAJE



Mueve el pulgar



Simón sigue el círculo

DOS EJEMPLOS / CUATRO PROMPTS / PASO A PASO

Empieza por cuatro golpes

En el primer montaje cambia la imagen. En el segundo, cambia lo que hace el personaje.

01 Prepara un lienzo vertical de 1080 × 1920 a 30 fps, una pista que puedas usar y alguna imagen para hacer la primera prueba. La zona inferior y el borde derecho suelen quedar bajo los controles de la app. Deja el texto y el gesto principal dentro del encuadre que de verdad verá el espectador.

02 Pon la música en la línea de tiempo y activa su forma de onda. Escucha un tramo corto, marca sus golpes fuertes y vuelve a escucharlo con los marcadores. Empieza con cuatro. A 30 fps cada fotograma dura unos 33 ms. Un golpe a los 4,10 s cae en el fotograma 123.

TIEMPO	GESTO	QUÉ VES
8,27 s	Izquierda	Esquiva la silla
8,77 s	Derecha	Empuja el respaldo
9,30 s	Arriba	Salta sobre el asiento
9,83 s	Abajo	Cae sentado

La tabla recoge cuatro golpes del bloque de la silla del ejemplo de Simón. Ajusta las marcas a tu pista. El tiempo del ejemplo sirve para practicar.

Mueve el pulgar

Pasa de un trabajo al siguiente con una máscara que sigue el gesto.



Amplitud visual del ejemplo: foto de café, ilustración de producto y flyer.

01 Abre con un dedo sobre fondo sencillo y una instrucción corta. Puedes grabar tu propia mano con cámara fija o dibujar un pulgar y moverlo con dos fotogramas clave. La mano tiene que indicar de dónde sale el gesto y dónde acaba.

02 Elige imágenes que se distingan de inmediato. En mi versión alterné una escena en órbita, una foto de café, un personaje 3D, un flyer y un cómic. Si la composición tiene texto, encuadra la imagen completa sobre un fondo del mismo diseño. Ampliar a pantalla completa funciona mejor con fotos que admiten perder los bordes.

03 Coloca dos imágenes superpuestas. Anima una máscara rectangular de 0 a 100 % en el mismo sentido que el dedo. Si el gesto va de izquierda a derecha, la foto nueva aparece desde la izquierda y cubre la anterior. Ajusta el instante en que el barrido cruza el centro al golpe y deja respirar el resultado antes del siguiente.

04 Repite con tres imágenes y míralo con el teléfono antes de añadir más. En el ejemplo largo usé 25 cambios. Para empezar, ocho imágenes distintas y una sola pauta de barrido son suficientes para comprobar que el efecto funciona.

Mueve a Simón

Dale una acción clara a cada dirección del círculo.



Cuatro fotogramas del montaje final. Misma cámara, cuatro reacciones.

01 Traza dos carriles finos y un círculo de alto contraste. Enseña el gesto una vez en pantalla. Al llegar a un extremo, dispara una acción. Cuando el círculo cambia de carril, ese desplazamiento solo prepara la orden siguiente.

02 Escribe cuatro acciones que se entiendan por la silueta. Con la silla de Simón, izquierda equivale a esquivar, derecha a empujar, arriba a despegar del suelo y abajo a caer sentado. El decorado y la cámara se mantienen en los cuatro planos.

03 Prepara las poses de inicio y fin con la misma ficha del personaje, la ropa y el escenario. Usa un generador de imagen para las poses. Pásalas a imagen a vídeo con fotograma inicial y final. En esta prueba utilicé Kling 3.0 desde Magnific. Generé clips de 3 s y escogí la parte más útil de cada uno. El círculo y las guías se dibujan en el editor para que se puedan sincronizar.

04 Al recortar un salto, marca tres puntos: impulso, pies en el aire y aterrizaje. Lleva el punto más legible al golpe y elimina la espera. Si una toma añade un rebote, un objeto duplicado o cambia una mano, prueba otro fragmento antes de gastar en regenerarla.

Del barrido al guion

Conserva la estructura y cambia lo que aparece entre corchetes.

Mueve el pulgar · montar el barrido

> Prepara un reel vertical 1080 × 1920 a 30 fps con mis archivos. Empieza con [un pulgar sobre negro y la instrucción «Mueve el pulgar al ritmo»]. Ordena [la escena en órbita, el café, el orco, el flyer, el cómic y la figura 3D] alternando escalas y estilos. Usa [mi pista autorizada] y devuelve primero una tabla de segundo, fotograma, dirección del pulgar e imagen que entra. Marca los golpes escuchando esa pista. Reta al espectador a deslizar sin tocar ningún control. En cada golpe revela la imagen siguiente con una máscara lineal en el mismo sentido del gesto. Haz un piloto de cuatro barridos antes de montar el resto. Conserva el texto de los diseños completos si se recortan al llenar el formato. Al terminar el último barrido, deja ver el resultado y muestra [«Comenta RITMO y te paso los prompts»] durante 2,7 segundos. Exporta MP4 H.264 + AAC; mantén la música y la imagen en sincronía.

Simón · guion de una reacción por gesto

> Haz el guion visual de un reel de [Simón, personaje 3D con gafas redondas, chaqueta azul marino y camiseta coral] en [un armario de roble con luces coral]. Adjunto la referencia de personaje y el encuadre. La mano sigue un círculo sobre un carril horizontal y otro vertical. Reparte [alfombra, silla, cinta métrica, cojín y paraguas] en bloques de cuatro gestos: izquierda, derecha, arriba y abajo. Por ejemplo, con la silla: esquiva a la izquierda, empuja a la derecha, salta por encima y cae sentado. Devuelve una tabla con dirección en pantalla, pose inicial, acción, pose final y golpe. La pose final debe poder ser la pose inicial de la siguiente toma. Conserva cuerpo entero, pies visibles y tamaño fijo. Dame un bloque listo para probar antes de ampliar el guion.

De las poses al montaje

Adjunta tus fotogramas a la toma y los clips al encargo de montaje.

Simón · animar una toma con Kling

> Una sola toma vertical 9:16 de 3 segundos, cámara frontal completamente fija. Usa el primer y el último fotograma adjuntos como estados del mismo plano. Mantén [el pelo castaño, las gafas redondas, la chaqueta azul, el calzado blanco y el armario de madera]. Acción única: [Simón sube en vertical agarrado al paraguas coral; ambos pies se separan del suelo y quedan visibles]. Dirección en pantalla: [ARRIBA]. La acción debe arrancar de forma clara, llegar a su gesto principal rápido y estabilizarse. Mantén una sola figura, ropa y proporciones constantes, manos coherentes y sombra de contacto cuando aterrice. Sin zoom, cambio de cámara, subtítulos, círculo, guías ni audio. Revisa los fotogramas antes de enlazar esta toma con la siguiente.

Simón · sincronizar el círculo y los cortes

> Monta mis tomas verticales con [mi propia pista de música y los 40 gestos del armario]. Deja [un inicio de 3,93 segundos] para mostrar la instrucción «Sigue el círculo con el dedo al ritmo de la música». Marca la llegada del punto en cada golpe con dirección [izquierda, derecha, arriba, abajo] y separa el pequeño traslado de carril de las órdenes que mueven al personaje. Para cada toma señala tres fotogramas: arranque de la reacción, gesto más claro y salida limpia. Ajusta el centro del gesto al instante de llegada del círculo. Quita la espera y los rebotes duplicados. Si la acción tarda en leerse, reduce el número de gestos o cambia la toma. Coloca el cierre después del último aterrizaje y exporta [1080 × 1920, 30 fps, H.264 + AAC]. Devuélveme también la tabla de tiempos para corregirlo sin generar más vídeo.

¿Se entiende sin sonido?

Haz una prueba completa antes de invertir en más tomas. Revisa estos cuatro puntos en el móvil.

Gesto	La máscara avanza hacia el mismo lado que el pulgar. En el segundo reel se distingue un salto de una caída.
Corte	El gesto más legible aterriza sobre el golpe. Quita la espera antes del movimiento y los rebotes inventados.
Encuadre	Texto y círculo se leen sin tapar la cara. Revisa los diseños que llevan letras para conservar la composición.
Final	Espera a que acabe la acción. Deja una palabra y un beneficio claros. Prueba el privado si lo prometes.

Ver los dos vídeos y copiar los prompts

Conectar Magnific a Claude o Codex

Consultar el modelo Kling 3.0

Exporta en 1080 × 1920, 30 fps, MP4 H.264 y audio AAC. Guarda la pista y la tabla de golpes junto a tus archivos.