

AFTER EFFECTS PROJEKT VINDUET



COLOR DYBDE I PROJEKTET

Projekt vinduet bruges til at holde styr de filer og kompositioner du anvender i dit projekt.

Der er mulighed for at importere enkeltbilleder, billedsekvenser, filmklip, lydklip, andre kompositioner etc.

Ved at dobbeltklikke i vinduer kan man vælge at importere filer. Når man højreklikker giver dette en muligheden for at oprette mapper, kompositioner og ligeledes nogle import muligheder. Når filerne er importeret, kan de frit omdøbes og flyttes ind i en mappestruktur, uden at dette har nogen indflydelse på orginalfilen.

EKS:

Hvis man importere en film sekvens med navnet "movieclip23.mov" kan denne omdøbes i projektvinduet til "panorama over havet" uden at det har indflydelse på orginalfilen.

Dette kan hurtigt hjælpe en med at holde styr på alle ens klip og stadig bevare overblikket.

FILER OMDØBES VED AT MARKERE OBJEKTET OG TRYKKE PÅ ENTER

Når videoklippene er importeret kan man efterfølgende højreklikke på det og vælge Interpret Footage

Her er der mulighed for at ændre frameraten på klippet, om det er optaget i interlace og om det er optaget i square pixels

Composition Settings		
Create Proxy	•	
Set Proxy	•	
Interpret Footage	►	Main Ctrl+Alt+G
Replace Footage	•	Proxy
Reload Footage		Remember Interpretation Ctrl+Alt+C
Reveal in Windows Explorer		Apply Interpretation Ctrl+Alt+V
Reveal in Bridge	L	
Reveal in Composition	►	
Rename		

Man har også muligheden for at replace sit footage.

Dette kan være en fordel, hvis man f.eks. har modtaget en forløbig animation, som senere vil blive raffineret endnu mere. Så kan man arbejde med det midlertidige klip og efterfølgende replace det med det færdige. Så vil alle effekter, masker etc. blive overført til det nye klip

SHORTCUTS

ENTER = RENAME LAYER/FOOTAGE CTRL + I = IMPORT FILE CTRL + ALT + G = INTERPRET FOOTAGE Ved at trække sit filmklip ned på 'Make New Comp' oprettes der en ny composition som også kommer frem i 'Projekt Vinduet'

Ved at trække sit filmklip ned på 'Make New Comp' knappen, så opretter den automatisk en komposition som passer til dit filmklips længde og opløsning.

Man kan også oprette en komposition ved at gå op i 'Composition' menuen og vælge 'New Composition' (Ctrl + N)

Når man vælger denne metode får man muligheden for at bestemme længden og opløsningen på ens klip.

Hvis man f.eks. skal lave et animeret banner til en hjemmeside, er der ikke nogen grund til at arbejde i Full HD. Specielt ikke, hvis man på forhånd ved, at klippet aldrig skal bruges til andet.

Så snart man har trukket sit klip ned i 'Make New Comp.' kommer det automatisk ned i 'Time Line' og dukker op i ens kompositionsområde



SHORTCUTS



Når man arbejder med et klip, kan man vælge at rendere det midlertidigt til rammen ved hjælp af 'Ram Preview' (0 på det numerisk tastatur) og se eventuelle effekter man har tilføjet, i real time.

Så snart man trykker på 0, begynder den at rendere ens klip til computerens hukommelse. Dette kan ses under ens 'Work Area' og bliver vist i form af en lille grøn linje.

Alt efter mængden af hukommelse i computeren og antallet af effekter på klippet, kan det variere hvor meget af klippet man kan rendere til hukommelsen. Hvis den stopper uden at være nået igennem hele ens definerede 'Work Area' er det typisk fordi den er løbet tør for hukommelse.



Man kan selv definere ens 'Work Area' i sin komposition, ved hjælp af genvejstaster. B flytter begyndelsespunktet af ens 'Work Area' til den pågældende frame man befinder sig i og N flytter slutpunktet til den frame man befinder sig i. Ved at trække i den lodrette røde streg - 'Current Time Indicator' kan man bevæge sig rundt i ens 'Timeline'

Ligeledes kan man skifte mellem enkelte frames ved hjælp af 'Ctrl' + piletasterne.

'Work Area' kan også bruges til at trimme klip ned til en given længde.

Dette gøres ved at definere et begyndelse- og slutpunkt og efterfølgende højreklikke på det definerede 'Work Area'

Herefter vælger man 'Trim Comp to Work Area'

SHORTCUTS - TIMELINE B = VÆLG BEGYNDELSE AF ARBEJDSOMRÅDE N = VÆLG AFSLUTNING AF ARBEJDSOMRÅDE

0 (numerisk keypad) = RENDER TO RAM PREVIEW

Ctrl + højre eller venstre piletast = Skift frame frem eller tilbage



▶ Blur & Sharpen ▶ Channel

Distort

Color Correction

7

SHORTCUTS

Mouse-scroll = zoom med i kompositionen Alt + Mmouse-scroll = specifik zoom i henhold til musen Spacebar = panning

- EFFECTS (fortsat)

Efter at have tilføjet effekter til ens klip, tilføjes der et 'Effect Controls' faneblad til ens 'Projects' område.

Her tilføjes effekterne i en stack, hvor man efterfølgende har mulighed for at ændre eller animere parametrene.

Ligeledes dukker effekterne op i ens lagstruktur, hvor man også har muligheden for at se keyframes i forbindelse med en evt. animation.

Render Queue	0015 ×	
0:00:00:00	Q	
		Mode T
	1 🧕 0015.mov	Ove 🔻
. ♦ ♦ ►	🙆 📐 Time Remap	
	Effects	
<u>fx</u>	▶ Fast Blur	
<u>fx</u>	▶ Tint	
<u>fx</u>	▶ Curves	
•	Transform	

- Animation

I forlængelse af ens lagstruktur ligger timelinen. Her er det muligt at indsætte keyframes, i forbindelse med en animation.



Alle steder der optræder et stopur er det muligt at animere de pågældende parametre.



Så snart man klikker på uret, bliver keyframe menuen aktiveret.





På ovenstående screenshot er en maske blevet animeret. Hver gang masken er blevet ændret, indsætter After Effects selv en keyframe som vist.

Disse keyframes kan efterfølgende flyttes, slettes, eller kopieres hvis man vil ændre animationslængden eller timingen. Er man tilfreds med sin animation, men gerne vil strække den samlede længde, er det muligt at beholde sine keyframes relativt placeret i forhold til hinanden, når man strækker den samlede længde. Dette gøres ved, at man markere sine keyframes i timelinen, holder Alt nede og trækker den hen i den ønskede længde.

SHORTCUTS

F9 = EASY EASE PÅ KEYFRAMES U = VIS OBJEKTER I ENS STACK SOM ER KEYFRAMED U + U = VIS ALLE OBJEKTER SOM HAR FÅET ÆNDRES DERES DEFAULT VÆRDIER

AFTER EFFECTS MOTION BLUR & TRACKING

TILFØJ MOTION BLUR TIL ALLE LAG, DER HAR MOTION BLUR FUNKTIONEN SLÅET TIL.



- MOTION BLUR

MOTION BLUR TIL/FRA PÅ LAGET

For at give animationen et mere troværdigt udseende kan man slå motion blur til på enkelte lag.

Motion Blur er den effekt der opstår, når et objekt bevæger sig hurtigere end kameraet kan nå at opfatte indenfor dens lukketid. Herved bliver objektet sløret.

Effekten ses tydeligst på nattebilleder, hvor man anvender en lang lukketid for at få billedet lyst. Her vil bevægeligt lys fremstå som lysstiber og objekter vil være sløret, alt efter hvor hurtigt de bevæger sig.

Motion Blur bliver automatisk beregnet alt efter hvor hurtigt ens objekt bevæger sig.



Hvis Motion Blur funktionen ikke er synlig i lagmenuen, kan denne slåes til og fra på 'F4'

- TRACKING

Motion Tracking anvendes til at indsamle bevægelsesdata fra et givent objekt. Dataen kan efterfølgende anvendes til at stabilisere et klip med rystelser eller gemmes ud i et dummy objekt (NULL), som man kan linke andre objekter til.

After Effects indbyggede tracking fungerer på den måde, at den analyserer et givent område fra billed til billed og prøver at lokalisere det samme område, ud fra nogle parametre man selv opsætter. Dette kan f.eks. være kontraster i billedet.

Man bestemmer hvilket område den skal fokusere på og hvor meget af det samlede billede den skal analysere af det næste billed for at finde det ønskede område.



Det betyder, at det indre felt er ens tracking område og det ydre område er ens analyse område. For at trackingen skal fungere, skal programmet kunne finde ens trackingområde i billedets næste frame indenfor analyseområdet.

Motion Tracking kan eksempelvis anvendes til at skifte et skilt ud på et filmklip, følge bevægelsen fra en tryllestav og tilføje nogle partikler eller lade en lag effekt følge et bestemt område af et filmklip.

Man kan vælge at tracke et billed af gangen, eller lade den køre gennem hele klippet. Det er muligt at stoppe trackingen undervejs, hvis man lade den køre klippet igennem og manuelt keyframe komplicerede bevægelser, i situationer, hvor ens trackingpunkt eksempelvis bevæger sig ind i et skyggeområde og forsvinder gennem et par frames.



TRACKING OG ANALYSE OMRÅDE

Tracker ×	•≣ ≣
Motion Source:	None 🔻
	None 🛛 🔻

OPSÆTNING AF TRACKING TYPE



AFTER EFFECTS EXPRESSIONS



- EXPRESSIONS

Expressions er en form for scripting sprog i After Effects, som kan anvendes på alt der kan animeres.

For at få Expressions funktionen frem holdes 'Alt' nede mens der højre klikkes på stopuret.

Et eksempel på en simpel expression kan være '+ value * 2'

Hvis dette f.eks. anvendes på en position som default hedder "transform. position" vil den færdige expression se ud som følgende

'transform.position+value*2'

Denne expression vil tage objektets position, gange denne med to og lægge den til den allerede eksisterende værdi. For at afslutte den expression man har skrevet, anvendes 'Enter' tasten på det nummeriske keyboard

Expressions kan også bruges til hente specifik data fra et andet objekt. Normalt når man bruger sin Pick Whip til at linke til andre lag, får man alle det lags informationer med.

Ved at anvende expressions kan man eksempelvis nøjes med at linke til et objekts rotationsdata og ikke alle de andre parametre.

I nedenstående eksempel anvendes animationen fra det ene objekt 'White Solid 2' positions og kopieres ved hjælp af expressions over til det andet objekt 'White Solid 1' For at gøre dette, åbnes positionen for hvert objekt. Man kan nøjes med at trække en parameter frem for hvert lag, ved at anvende hotkeys.

Ved at markere begge objekter 'White Solid 1' og 'White Solid 2' i lagmenuen kan man trykke på 'P' for at hive position frem for begge objekter på én gang.

Herefter holdes 'Alt' nede for 'White Solid 1' og der trykkes på stopuret.

En anden expression er der er god at kunne er funktionen 'Wiggle'

Wiggle kan anvendes til at skabe tilfældige rystelser i henhold til nogle parametre.

Et eksempel kunne være

'Wiggle(10,25)'

Den første parameter er frekvensen, hvor mange gange den skal wiggle per sekund

Den næste parameter er hvor stort omfanget skal være.

'Wiggle (10,25)'

Ovenstående expression ryster så billedet 10 gange per sekund med en frekvens på 25 enheder i forhold til den funktion man har tilføjet wiggle til.



- SLIDER CONTROLS TILANIMATION

Effekten Slider Controls kan bl.a. bruges i forbindelse med expressions.

Et eksempel kunne være, hvor man ønsker at anvende 'Wiggle' funktionen i en begrænset del af sin animation.

Sliders er en animerbar controller, som bl.a. kan erstatte værdier i ens expressions.

Eksempel :

Vi har et klip, som gerne skal ryste fra frame 50 og frem til frame 100.

Da vi på forhånd ved, at vores expression kun skal bruges i et bestemt tidsrum af vores klip, starter vi med at tilføje en 'Slider Control' til det lag vi skal animere. Denne findes under "Effekter -> Expression Controls -> Slider Control"

Vælg laget og brug genvejstasten 'P' for at frembringe lagets position. Herefter holdes 'Alt' nede og der klikke på stopuret. Det er nu muligt at skrive en expression.

Project	Effe	ct Controls: White Sol		
Comp 1 • White Solid 1				
▼ <u>fx</u> Slide	er Control	Reset		
Animation Presets: None				
► Ö S	lider	0,00		

Skriv 'wiggle(20,)'

Da målet er, at omfanget (amplitute) af vores wiggle funktion skal være animerbar, er det her vi skal tilføje vores 'Slider Control' effekt som værdi

Undlad at afslutte vores expression, men placer i stedet tekst cursoren der, hvor vi ønsker at indsætte værdien fra vores 'Slider Control' Brug herefter 'Pick Whip' ikonet i expression linjen og træk den op på 'Slider Control' effeketen i vores effekt panel.

Den skulle nu automatisk udfylde expression koden i henhold til vores 'Slider Control'

wiggle(20,effect("Slider Control")("Slider"))



Adobe AfterEffects v/ Poul-Henrik Oxlund Skræ Grenaa Teknisk Skole - Digital Media

SHORTCUTS

F3 = TOGGLE EFFECTS CONTROL PANEL

F4 = SHOW / HIDE LAYER SWITCHES

(TIMELINE) B = VÆLG BEGYNDELSE AF ARBEJDSOMRÅDE

N = VÆLG AFSLUTNING AF ARBEJDSOMRÅDE

0 (NUMERISK KEYPAD) = RENDER TO RAM PREVIEW

Hvis der arbejdes med lyd i kompositionen, kommer lyden først med i ens preview, hvis man laver et 'Ram Preview'

ENTER (PÅ NUMERISK KEYPAD) = AFSLUTTE EXPRESSIONS

CTRL + HØJRE ELLER VENSTRE PILETAST = SKIFT FRAME FREM ELLER TILBAGE

ENTER = RENAME LAYER/FOOTAGE CTRL + I = IMPORT FILE CTRL + ALT + G = INTERPRET FOOTAGE

CTRL + N = NEW COMPOSITION B = DEFINES THE BEGINNING OF YOUR WORKAREA N = DEFINES THE END OG YOUR WORKAREA

MED ENS LAYER MARKERET KAN MAN ANVENDE DISSE GENVEJE

S = SCALE T = OPACITY P = POSITION A = ANCHOR POINT R = ROTATION

F9 = EASY EASE PÅ KEYFRAMES U = VIS OBJEKTER I ENS STACK SOM ER KEYFRAMED U + U = VIS ALLE OBJEKTER SOM HAR FÅET ÆNDRES DERES DEFAULT VÆRDIER