



Oficjalny podręcznik

Oficjalny podręcznik instruktażowy Adobe

Lisa Fridsma



Tytuł oryginału: Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 release)

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-289-0351-7

Authorized translation from the English language edition, entitled Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 Release), 1st Edition by Lisa Fridsma, published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press, Copyright © 2023 Adobe.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by Helion S.A., Copyright © 2023.

Adobe, the Adobe logo, Adobe Media Encoder, Adobe Premiere, After Effects, Audition, Classroom in a Book, Creative Cloud, the Creative Cloud logo, Dreamweaver, Illustrator, InDesign, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe in the United States and/or other countries. Adobe product screenshots reprinted with permission from Adobe.

Apple, Mac OS, macOS, and Macintosh are trademarks of Apple, registered in the U.S. and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/aeop23>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/aeop23.zip>

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

GDZIE SĄ MATERIAŁY DO ĆWICZEŃ?

Wszystkie pliki z materiałami do ćwiczeń są dostępne pod adresem <https://ftp.helion.pl/przyklady/aeop23.zip>.

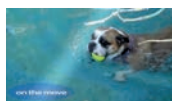
Pliki umieszczono w skompresowanym folderze ZIP, który należy po pobraniu rozpakować. Materiały są pogrupowane w folderach odpowiadających poszczególnym lekcjom: *Lesson01*, *Lesson02* itd.

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE 1

Kilka słów o książce	1
Wymagania	2
Instalacja programów After Effects, Bridge i Media Encoder	2
Fonty	2
Optymalizacja wydajności	3
Przywracanie ustawień domyślnych	3
Przygotowanie plików z lekcjami	4
Jak korzystać z lekcji	5
Dodatkowe zasoby	6
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	7

1 ZAPOZNANIE SIĘ Z TOKIEM PRACY 8



Rozpoczynanie pracy	11
Tworzenie projektu i importowanie materiałów	11
Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw	15
Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy	18
Animowanie kompozycji	22
Podgląd wykonanej pracy	30
Optymalizacja działania programu After Effects	32
Renderowanie i eksportowanie kompozycji	32
Dostosowywanie przestrzeni roboczej	33
Zmienianie jasności interfejsu użytkownika	35
Współpraca w After Effects	36
Dodatkowe źródła informacji o After Effects	36

2 TWORZENIE PROSTEJ ANIMACJI Z UŻYCIEM EFEKTÓW I SZABLONÓW 38



Rozpoczynamy pracę	40
Tworzenie nowej kompozycji	40
Praca z zaimportowanymi warstwami Illustratora	44
Dodawanie efektów do warstwy	46
Stosowanie szablonu animacji	48
Prekompozycja warstw na użytek animacji	49
Podgląd działania efektów	50
Dodawanie przezroczystości	51
Renderowanie kompozycji	52

3 ANIMOWANIE TEKSTU 56



Rozpoczynamy pracę	58
Warstwy tekstowe	60
Instalowanie fontów z biblioteki Adobe Fonts	60
Tworzenie i formatowanie tekstu punktowego	63
Animowanie za pomocą klatek kluczowych skalowania	65
Korzystanie z szablonu animacji tekstu	67
Animowanie tekstu zaimportowanego z Photoshopa	71
Animowanie odległości między literami	75
Animowanie przezroczystości tekstu	77
Animowanie obrazu zastępującego tekst	77
Animowanie zaimportowanego obrazu	77
Stosowanie grup animatorów tekstu	80
Animowanie położenia warstwy	83
Dodawanie rozmycia ruchu	85

4 WARSTWY KSZTAŁTU **88**



Rozpoczynamy pracę	90
Tworzenie kompozycji	90
Tworzenie warstwy kształtu	91
Tworzenie samoanimującego się kształtu	93
Powielanie kształtów	95
Tworzenie własnych kształtów za pomocą narzędzia Pen (pióro)	99
Ustawianie warstw z użyciem funkcji przyciągania	101
Animowanie kształtu	103
Animowanie z użyciem relacji hierarchiczności	107
Tworzenie powiązań między punktami przy użyciu atrap	111
Podgląd kompozycji	113

5 ANIMOWANIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ **116**



Rozpoczynamy pracę	118
Dopasowywanie punktów zaczepienia	121
Ustanawianie relacji hierarchiczności warstw	123
Prekomponowanie warstw	125
Kluczowanie ścieżki ruchu	127
Animowanie pozostałych elementów	131
Efekty specjalne	135
Animowanie warstw prekomponowanych	139
Animowanie tła	141
Dodawanie ścieżki dźwiękowej	143

6 ANIMOWANIE WARSTW **146**



Rozpoczynamy pracę	148
Symulowanie zmian oświetlenia	151
Powielanie animacji za pomocą narzędzia Pick Whip	153
Ograniczanie animacji za pomocą maski ścieżki	156
Animowanie z zastosowaniem efektu Corner Pin	161
Symulowanie zmierzchu	163
Wyświetlanie czasów renderowania dla warstw	168
Zmiana timingu kompozycji	169
Prekomponowanie warstw	169

7 PRACA Z MASKAMI 180



Maski	182
Rozpoczynamy pracę	182
Tworzenie maski za pomocą pędzla	184
Edycja maski	185
Zmiękczenie krawędzi maski	188
Zastępowanie zawartości maski	189
Dodawanie cienia	192
Tworzenie winiety	197

8 ZNIEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW ZA POMOCĄ NARZĘDZI PUPPET 202



Rozpoczynamy pracę	204
Omówienie narzędzi Puppet	209
Dodawanie pinezek położenia	210
Dodawanie pinezek zaawansowanych i wyginania	212
Usztywnianie obszaru	215
Animowanie pozycji pinezek	216
Stosowanie narzędzi Puppet do animowania filmu	217
Nagrywanie animacji	218

9 PĘDZEL ROTOSKOPOWY 222



Kilka słów o rotoskopii	224
Rozpoczynamy pracę	224
Wyznaczanie brzegu segmentacji	226
Dopracowanie maski warstwy	232
Zamrażanie efektów działania narzędzia Roto Brush	234
Modyfikacja tła	236
Dodawanie tekstu animowanego	238
Tworzenie pliku wyjściowego	240

10 USTALANIE KOLORYSTYKI I NASTROJU 244



Rozpoczynamy pracę	246
Wykrywanie scen w kompozycji	249
Poprawianie kolorystyki	250
Dodawanie efektu kolorowania	253
Zmiana tła	255
Korekcja koloru za pomocą funkcji Auto Contrast	259
Klonowanie obiektu w scenie	259
Przyciemnianie sceny	263
Zamrażanie akcji	268
Dodawanie przejść	272

11 TWORZENIE SZABLONÓW GRAFIKI RUCHOMEJ 276



Rozpoczynamy pracę	278
Przygotowanie głównej kompozycji	279
Animowanie obrazu stanowiącego tło	283
Konfigurowanie szablonu	284
Poszerzanie panelu Essential Graphics o dodatkowe kontrolki	285
Zabezpieczanie fragmentów klipu przed zmianą timingu	289
Eksportowanie szablonu	290

12 PRACA W TRZECH WYMIARACH 296



Rozpoczynamy pracę	298
Tworzenie warstw 3D	299
Animowanie warstw 3D	304
Dodawanie światła otaczającego	308
Prekomponowanie warstw	310
Tworzenie tekstu 3D	311
Widoki 3D	314
Dodawanie kamery	317
Oświetlanie sceny	320

13 STOSOWANIE EFEKTU 3D CAMERA TRACKER 326



Kilka słów na temat efektu 3D Camera Tracker	327
Rozpoczynamy pracę	328
Analizowanie ruchu w zarejestrowanym materiale	330
Tworzenie płaszczyzny podłoża, kamery i pierwszego tekstu	331
Tworzenie dodatkowych elementów tekstowych	335
Przypinanie obrazu do płaszczyzny za pomocą specjalnej warstwy	338
Porządkowanie kompozycji	341
Dodawanie ostatniego obiektu	342
Tworzenie realistycznych cieni	343
Dodawanie efektu	345
Podgląd kompozycji	346

14 ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI 348



Rozpoczynamy pracę	350
Stabilizowanie ujęć	350
Jednopunktowe śledzenie ruchu	358
Usuwanie obiektów niepożądanych	365
Symulacja ruchów cząsteczek	369
Wykorzystywanie efektu Timewarp do retimingu odtwarzania	381

15 RENDEROWANIE I TWORZENIE PLIKÓW WYJŚCIOWYCH 388



Rozpoczynamy pracę	390
O renderowaniu i produkcji	391
Eksportowanie za pomocą panelu Render Queue	391
Tworzenie szablonów dla modułu Render Queue	395
Renderowanie filmów przy użyciu aplikacji Adobe Media Encoder	396

2

TWORZENIE PROSTEJ ANIMACJI Z UŻYCIEM EFEKTÓW I SZABLONÓW

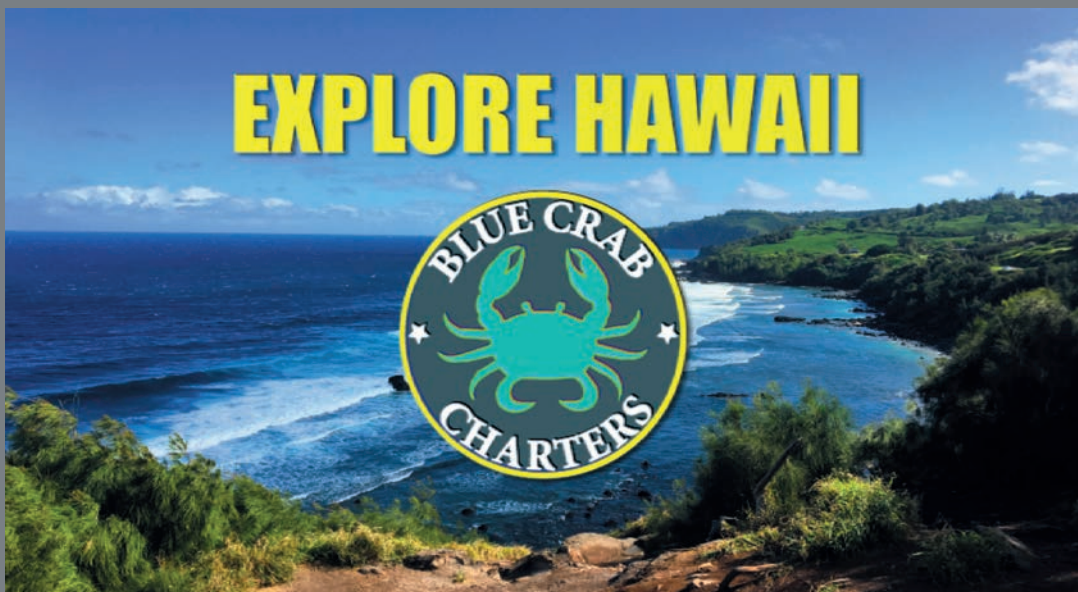
Tematyka lekcji

Podczas tej lekcji nauczysz się:

- pracować z warstwami pliku zaimportowanego z Adobe Illustratora;
- używać prowadnic do ustawiania obiektów;
- stosować efekty cienia i wytłaczania;
- stosować szablony animacji tekstu;
- prekomponować warstwy;
- stosować efekt przejścia zwany rozpuszczaniem;
- zmieniać stopień przezroczystości warstwy;
- renderować animację na użytek telewizji.



Zaznajomienie się z materiałem zawartym w tej lekcji zajmie około godziny. Aby wykonać prezentowane tu ćwiczenia, należy pobrać materiały pomocnicze, tak jak to zostało opisane we wprowadzeniu, w punkcie „Przygotowanie plików z lekcjami”.



PROJEKT: ANIMOWANE LOGO

After Effects zachwyci Cię różnorodnością efektów oraz szablonów animacji. Korzystając z nich, możesz błyskawicznie tworzyć oszałamiające animacje.

Rozpoczynamy pracę

Podczas tej lekcji będziemy kontynuować naukę posługiwania się programem After Effects. Tworząc prostą grafikę do czołówki w prezentacji wideo zatytułowanej „Explore Hawaii” (poznaj Hawaje) dla fikcyjnego biura podróży Blue Crab Charter Services, poznamy nowe sposoby wykonywania podstawowych operacji w After Effects. Będziemy animować tytuł i logo, by pojawiało się na ekranie, a potem, podczas wyświetlania, stopniowo zanikało, zmieniając się w „znak wodny” umieszczony w prawym dolnym rogu ekranu. Na koniec wyeksportujemy czołówkę do formatu odpowiedniego dla wyświetlania w telewizji.

Na początek obejrzymy gotowy film, aby dowiedzieć się, jaki jest cel ćwiczeń zawartych w tej lekcji.

- 1 Upewnij się, że poniższe pliki znajdują się na dysku twardym w folderze *Lessons/Lesson02*. Jeżeli ich tam nie ma, pobierz je z serwera wydawnictwa Helion.
 - W folderze *Assets* (materiały): *BlueCrabLogo.ai*, *MauiCoast.jpg*.
 - W folderze *Sample_Movie* (film przykładowy): *Lesson02.mp4*.
- 2 Otwórz, a następnie odtwórz film *Lesson02.mp4* za pomocą aplikacji Filmy i TV lub QuickTime Player, aby zobaczyć, co będziemy tworzyć podczas tej lekcji. Kiedy skończysz, zamknij odtwarzacz. Jeżeli masz niewiele wolnego miejsca na dysku, możesz ten film usunąć.

Zaczynając lekcję, przywróć domyślne ustawienia aplikacji After Effects. Zobacz „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 3.
- 3 Uruchom After Effects i natychmiast wciśnij klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS). Kiedy zostaniesz zapytany, czy chcesz usunąć pliki z ustawieniami, kliknij przycisk *OK*.
- 4 W oknie głównym kliknij pozycję *New Project* (nowy projekt).

After Effects wyświetli pusty projekt bez nazwy.
- 5 Wybierz *File/Save As/Save As* (plik/zapisz jako/zapisz jako).
- 6 W oknie zapisywania (*Save As*) odzyskaj folder *Lessons/Lesson02/Finished_Project*.
- 7 Nazwij projekt *Lesson02_Finished.aep* (lekcja 2. ukończona), a następnie kliknij przycisk *Save* (zapisz).

Tworzenie nowej kompozycji

Zgodnie z tokiem pracy poznanym w poprzedniej lekcji musimy zaimportować materiał i utworzyć nową kompozycję. Gdy kompozycja będzie przygotowana, dodamy do niej materiał.

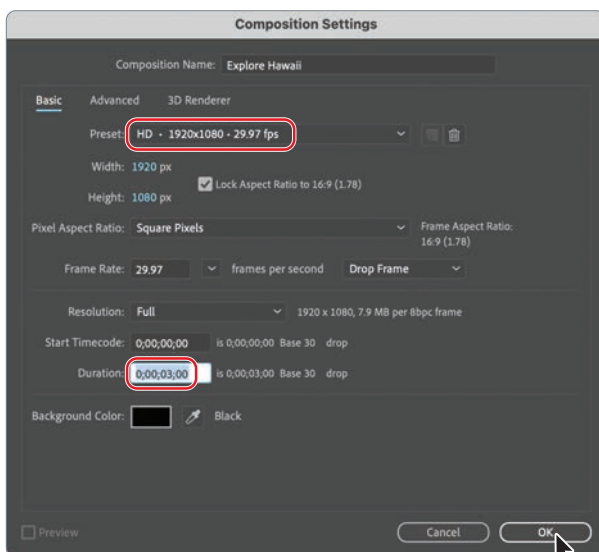
Importowanie obrazu tła

- 1 Wybierz polecenie *File/Import/File* (plik/import/plik) i przejdź do folderu *Assets* w folderze *Lessons/Lessons02*.
- 2 Wybierz plik *MauiCoast.jpg* i kliknij przycisk *Import* lub *Open*.

Tworzenie pustej kompozycji

Najpierw utworzymy samą kompozycję, bez żadnych warstw.

- 1 Utwórz nową kompozycję, wykonując jedną z poniższych czynności:
 - W dolnej części panelu *Project* kliknij przycisk *Create a new Composition* (utwórz nową kompozycję) (📄).
 - Kliknij przycisk *New Composition* (nowa kompozycja) w panelu *Composition* (kompozycja).
 - Wybierz z menu głównego polecenie *Composition/New Composition* (kompozycja/nowa kompozycja).
 - Naciśnij klawisze *Ctrl+N* (Windows) lub *Command+N* (Mac OS).
- 2 W oknie dialogowym *Composition Settings* (ustawienia kompozycji) wykonaj następujące czynności:
 - W polu *Composition Name* (nazwa kompozycji) wpisz *Explore Hawaii*.
 - Z listy *Preset* (szablon) wybierz opcję *HD • 1920x1080 • 29.97 fps*. Po wybraniu tego szablonu parametry takie jak szerokość (*Width*), wysokość (*Height*), proporcje pikseli (*Pixel Aspect Ratio*) oraz liczba klatek na sekundę (*Frame Rate*) zostaną automatycznie dobrane dla filmu w wysokiej rozdzielczości.
 - W polu *Duration* (czas trwania) wpisz *300*, określając w ten sposób czas trwania kompozycji na trzy sekundy, a następnie kliknij *OK*.

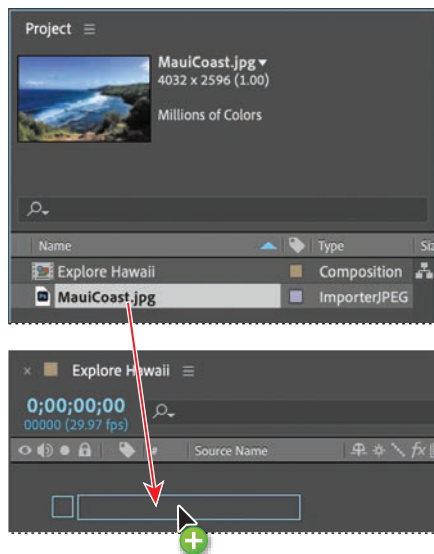


After Effects wyświetli w panelach *Composition* (kompozycja) i *Timeline* (oś czasu) pustą kompozycję zatytułowaną *Explore Hawaii*. Teraz dodamy do niej tło.

- Przeciągnij plik *MauiCoast.jpg* z panelu *Project* do panelu *Timeline*, aby dodać go do kompozycji.

Wskazówka:

Skrót klawiszowy, który dopasowuje warstwę do kompozycji, to *Ctrl+Alt+F* (Windows) lub *Command+Option+F* (Mac OS).



- Upewnij się, że w panelu *Timeline* zaznaczona jest warstwa *MauiCoast*, a następnie wybierz z menu głównego polecenie *Layer/Transform/Fit to Comp* (warstwa/transformacja/dopasuj do kompozycji), aby dostosować obraz tła do rozmiarów kompozycji.

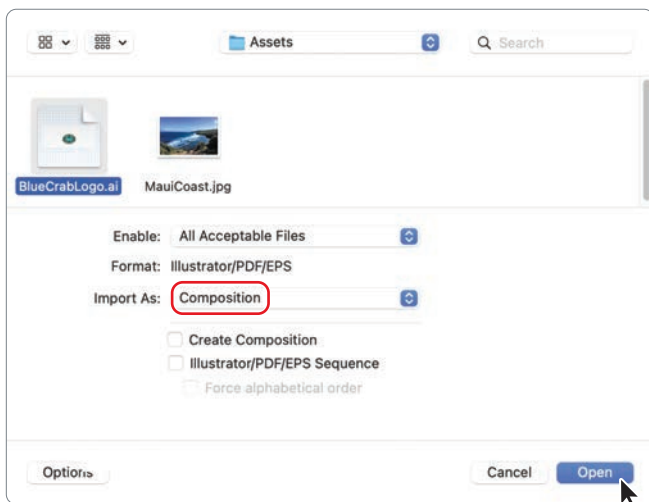


Importowanie elementu pierwszoplanowego

Obraz tła znajduje się na swoim miejscu. Obiektem pierwszoplanowym będzie w tym przypadku warstwa grafika wektorowa, którą utworzono w programie Adobe Illustrator.

- Wybierz polecenie *File/Import/File* (plik/importuj/plik).
- W oknie importu odszukaj plik *BlueCrabLogo.ai* znajdujący się w folderze *Lessons/Lesson02/Assets*. (Jeśli rozszerzenia plików są ukryte, plik ten będzie widoczny pod nazwą *BlueCrabLogo*).

- Wybierz opcję *Composition* (kompozycja) z listy rozwijanej *Import As* (importuj jako), a następnie kliknij przycisk *Import* (importuj) lub *Open* (otwórz). (W systemie MacOS do wyświetlenia polecenia *Import As* konieczne może być kliknięcie przycisku *Options*).



Plik Illustratora został dodany do okna *Project* jako kompozycja o nazwie *BlueCrabLogo*. Pojawił się także folder warstw *BlueCrabLogo*. Zawiera on trzy osobne warstwy pliku Illustratora. Jeśli chcesz, kliknij strzałkę, aby rozwinąć folder i zobaczyć jego zawartość.

- Przeciągnij kompozycję *BlueCrabLogo* z panelu *Project* do panelu *Timeline* i umieść ją powyżej warstwy *MauiCoast*.



Teraz w panelach *Composition* i *Timeline* powinny być widoczne zarówno tło, jak i logo.

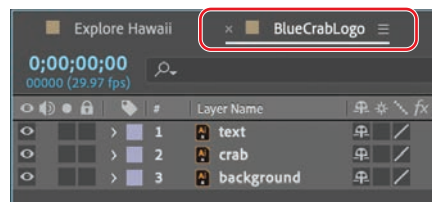
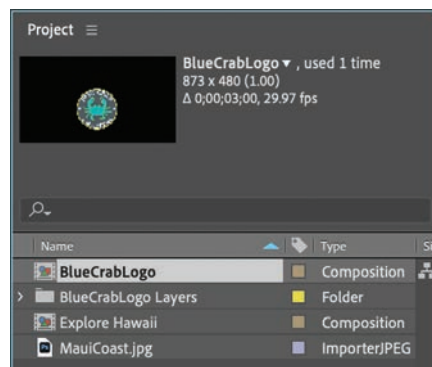
- Wybierz opcję *File/Save*, aby zapisać bieżący stan kompozycji.

Praca z zaimportowanymi warstwami Illustratora

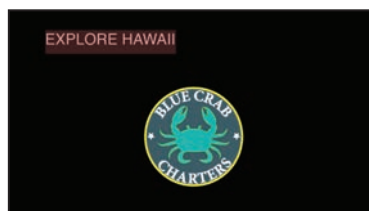
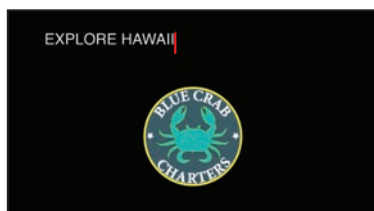
Grafika *BlueCrabLogo* została utworzona w Illustratorze. Naszym zadaniem jest dodanie tekstu obok tego logo i animowanie obu elementów w After Effects. Aby pracować wyłącznie z warstwami pliku Illustratora, bez możliwości naruszenia obrazu tła, otworzymy kompozycję *BlueCrabLogo* w jej własnych panelach *Composition* i *Timeline*.

- 1 W panelu *Project* kliknij dwukrotnie kompozycję *BlueCrabLogo*.

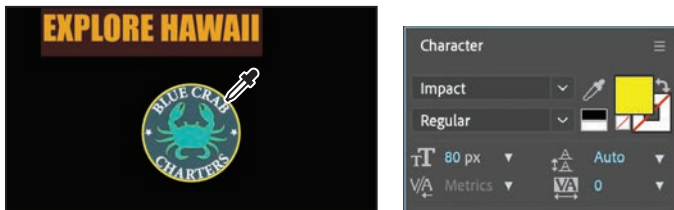
Kompozycja zostanie otwarta w jej własnych panelach *Timeline* i *Composition*.



- 2 Z przybornika wybierz narzędzie *Horizontal Type* (pismo poziome) (T), po czym kliknij w obrębie panelu *Composition*.
- 3 Wpisz wielkimi literami *EXPLORE HAWAII*, a następnie zaznacz cały wprowadzony tekst. Zwróć uwagę, że pierwotna nazwa *Layer 1* (warstwa 1) w panelu *Timeline* zmieni się na *EXPLORE HAWAII*.

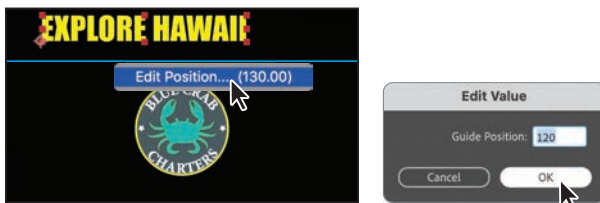


- 4 W panelu *Character* (znak) wybierz z listy jakąś bezszeryfową czcionkę, na przykład *Impact*, po czym zmień jej wielkość na 80 pikseli. Kliknij ikonę kropliczka (☒) w panelu *Character*, a potem wskaż zewnętrzną krawędź logo, aby pobrać żółty kolor. Pobrany kolor zostanie przypisany do tekstu, który przed chwilą utworzyłeś. Pozostałe opcje w oknie *Character* pozostaw z ustawieniami domyślnymi.



Ustalimy teraz położenie wprowadzonego tekstu, wykorzystując do tego celu prowadnicę.

- 5 Z przybornika wybierz narzędzie *Selection* (zaznaczenie) (☒).
- 6 Z menu wybierz polecenie *View/Show Rulers* (widok/pokaż linijki) i przeciągnij prowadnicę z górnej linijki do panelu *Composition*.
- 7 Prawym przyciskiem myszy lub z wciśniętym klawiszem *Control* kliknij opcję *Edit Position* (edytuj pozycję), w oknie dialogowym *Edit Value* (edycja wartości) wpisz 120, a następnie kliknij przycisk *OK*. Prowadnica przemieści się do wskazanego położenia.



- 8 Wyśrodkuj tekst nad obrazem i jednocześnie przyciągnij jego dolną krawędź do prowadnicy.
- 9 Przeciągnij kolejną prowadnicę z górnej linijki, kliknij ją prawym przyciskiem myszy lub z wciśniętym klawiszem *Control* kliknij opcję *Edit Position*, a w oknie dialogowym *Edit Value* wpisz 150 i kliknij *OK*.
- 10 W panelu *Timeline* wybierz warstwę tła, a następnie z wciśniętym klawiszem *Shift* zaznacz warstwę tekstu, aby zaznaczyć wszystkie trzy warstwy tła. Dosuń górną krawędź logo do dolnej prowadnicy.



● **Uwaga:** Jeżeli panel *Character* nie jest otwarty, wybierz z menu głównego polecenie *Window/Character* (okno/znak). Aby pojawił się kropliczka, konieczne może być rozszerzenie panelu.

► **Wskazówka:** Z menu głównego możesz także wybrać polecenie *View/Show Grid* (widok/pokaż siatkę), aby wyświetlić niedrukowalną siatkę, która ułatwia dokładne rozmieszczanie obiektów. Gdy skończysz, ponownie wybierz *View/Show Grid* w celu ukrycia siatki.

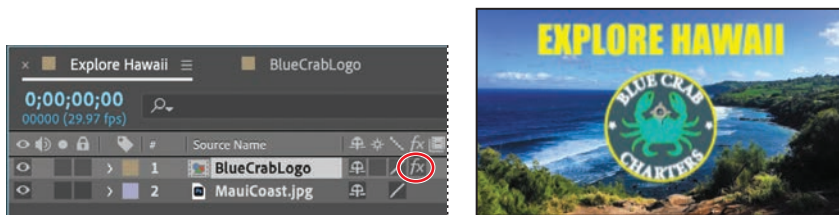
- 11 Wybierz kolejno polecenia *View/Show Rulers* (widok/pokaż linijki) i *View/Show Guides* (widok/pokaż prowadnice), aby ukryć linijkę wraz z prowadnicami.
- 12 Wybierz opcję *File/Save*, aby zapisać dotychczasowy stan pracy.

Dodawanie efektów do warstwy

Teraz powrócimy do głównej kompozycji, *Explore Hawaii*, i dodamy efekt do warstwy *BlueCrabLogo*. Efekt ten zostanie automatycznie dodany do wszystkich warstw zagnieżdżonych w kompozycji *BlueCrabLogo*.

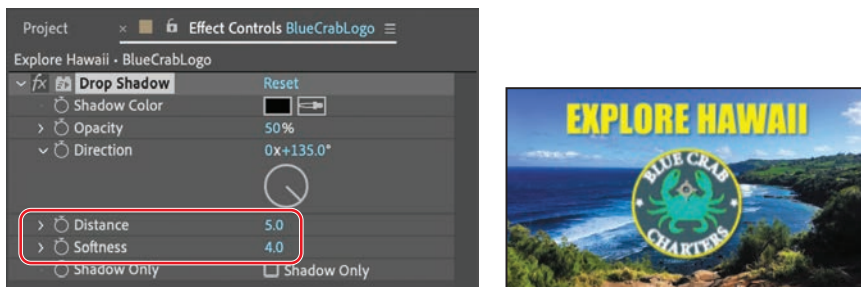
- 1 Kliknij zakładkę *Explore Hawaii* panelu *Timeline*, po czym zaznacz warstwę *BlueCrabLogo*.
- 2 Naciśnij klawisz *S*, aby wyświetlić właściwość *Scale* (skala). Zmień jej wartość na 250%.

Efekt, który za chwilę dodamy, będzie się odnosił tylko do elementów logo. Nie będzie miał wpływu na obraz tła.
- 3 Zaznacz warstwę i wybierz polecenie *Effect/Perspective/Drop Shadow* (efekt/perspektywa/rzuć cień).



W oknie *Composition* za warstwami zagnieżdżonymi w warstwie *BlueCrabLogo* (tzn. za grafiką logo i napisem *Explore Hawaii*) pojawi się miękki cień. Parametry efektu można dostosować, korzystając z panelu *Effect Controls* (sterowanie efektem).

- 4 Jeśli panel sterowania efektami nie jest jeszcze otwarty, wybierz opcję *Window/Effect Controls* (okno/kontrolki efektu). Ustaw długość cienia (parametr *Distance*) na wartość 5, po czym zwiększ parametr *Softness* (miętkość) do 4. Wartości te możesz ustawić, klikając odpowiednie pole, a następnie wpisując liczbę, lub przeciągając kursorem myszy (w prawo bądź lewo) na niebieskiej wartości liczbowej.



Dodawanie efektów i sterowanie nimi

Efekty można dodawać i usuwać w każdej chwili. Nawet po dodaniu ich do warstwy istnieje możliwość tymczasowego wyłączenia jednego lub większej liczby z nich w celu skoncentrowania się na innych aspektach kompozycji. Wyłączone efekty nie wyświetlają się w panelu *Composition*, nie są również uwzględniane podczas renderowania warstwy ani na podglądzie.

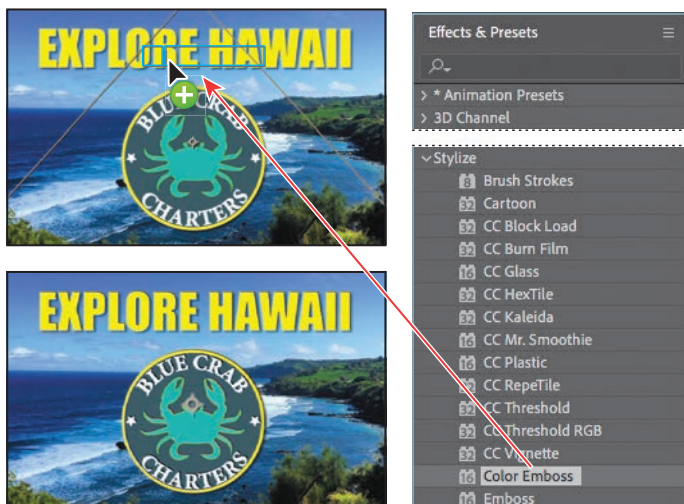
Kiedy dodamy jakiś efekt do warstwy, będzie on domyślnie aktywny przez cały czas trwania tej warstwy. Można jednak sprawić, że efekt będzie się zaczynał i kończył w wybranych przez nas momentach. Istnieje także możliwość zmieniania intensywności działania efektu w czasie — w tym celu używamy klatek kluczowych i wyrażeń. Więcej dowiesz się o nich w lekcjach 5., „Animowanie prezentacji multimedialnej”, i 6., „Animowanie warstw”.

Na warstwach dopasowania można wprowadzać i edytować efekty dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych warstw. Efekt dodany do warstwy dopasowania będzie oddziaływał na wszystkie warstwy znajdujące się niżej w oknie *Timeline*.

Efekty mogą być zapisywane, przeglądane i stosowane tak samo jak szablony animacji.

Cień wygląda całkiem ładnie, ale logo będzie się jeszcze bardziej wyróżniać, jeśli dodamy do niego wytłoczenie. Aby znaleźć i dodać taki efekt, możemy użyć menu *Effect* (efekt) lub panelu *Effects & Presets* (efekty i szablony).

- 5 Kliknij zakładkę panelu *Effects & Presets*, aby go otworzyć. Następnie rozwiń kategorię *Stylize* (stylizacja) — kliknij strzałkę obok jej nazwy.
- 6 Mając zaznaczoną warstwę *BlueCrabLogo* w panelu *Timeline*, przeciągnij efekt *Color Emboss* (wytłaczanie z zachowaniem koloru) do panelu *Composition*.



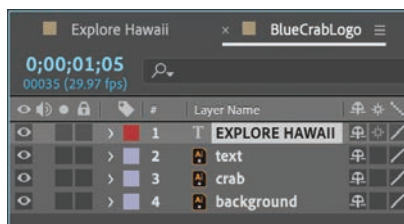
Efekt *Color Emboss* podkreśla krawędzie obiektów w warstwie, nadając im trójwymiarowy, „wytlaczony” wygląd i zachowując przy tym oryginalne kolory grafiki. Panel *Effect Controls* wyświetla opcje efektu *Color Emboss* poniżej opcji efektu *Drop Shadow* (rzucić cień).

- 7 Wybierz *File/Save*, aby zachować efekty dotychczasowej pracy.

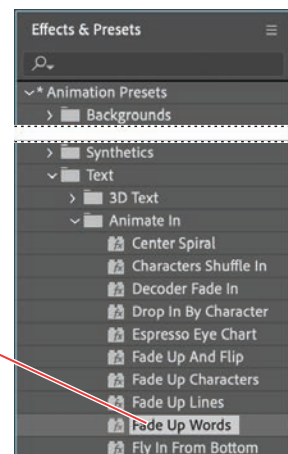
Stosowanie szablonu animacji

Umieściliśmy już we właściwym miejscu logo i dopracowaliśmy jego wygląd, stosując parę efektów. Teraz możemy wprowadzić animację. W lekcji 3. dowiesz się więcej o metodach animowania tekstu. Już teraz jednak użyjemy prostego szablonu animacji, który sprawi, że napis *Explore Hawaii* efektownie pojawi się na ekranie. Będziemy znów pracować w ramach kompozycji *BlueCrabLogo*, aby ograniczyć animację tylko do warstwy z tekstem *EXPLORE HAWAII*.

- 1 W panelu *Timeline* kliknij zakładkę *BlueCrabLogo*, po czym zaznacz warstwę *EXPLORE HAWAII*.
- 2 Przesuń wskaźnik bieżącego czasu na pozycję *1:05*. Jest to moment, w którym tekst powinien zacząć się wyłaniać.



- 3 W panelu *Effects & Presets* wybierz kategorię *Animation Presets/Text/Animate In* (szablony animacji/tekst/animuj wejście).
- 4 Przeciągnij szablon animacji *Fade Up Words* (pojawianie się tekstu) na warstwę *EXPLORE HAWAII* w panelu *Timeline* lub na napis *EXPLORE HAWAII* w panelu *Composition*. Nie przejmuj się zniknięciem tekstu. Patrzysz na pierwszą klatkę animacji, w której napis jeszcze nie zaczął się wyłaniać.



- 5 Kliknij puste miejsce w panelu *Timeline*, aby usunąć zaznaczenie warstwy *EXPLORE HAWAII*, a następnie przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do pozycji 2:10 i przyjrzyj się odtwarzanej animacji. Tekst będzie się powoli pojawiał, wyraz po wyrazie, aż do chwili 2:10, gdy cały napis *EXPLORE HAWAII* będzie widoczny na ekranie.

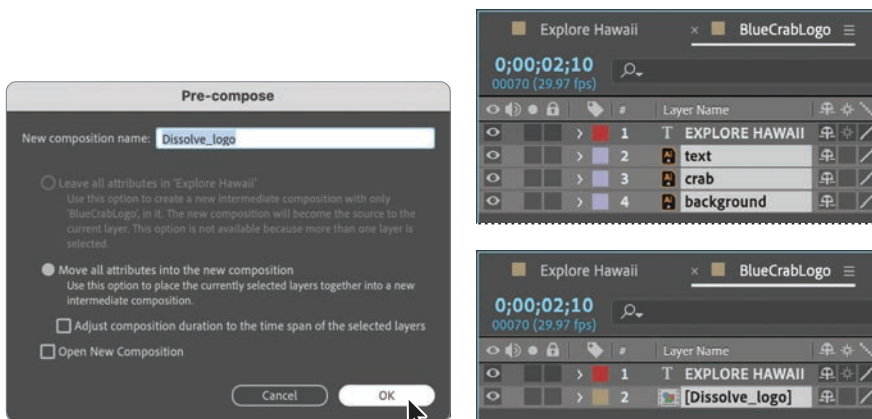


Prekompozycja warstw na użytek animacji

Grafika prezentacji wygląda intrygująco i pewnie nie możesz się już doczekać, kiedy obejrzysz animację w całości. Zanim jednak do tego dojdzie, dodamy efekt przejścia zwany „rozpuszczaniem” (*Dissolve*) do wszystkich elementów logo z wyjątkiem słów *Explore Hawaii*. Aby to uczynić, najpierw prekomponujemy pozostałe warstwy kompozycji *BlueCrabLogo: text* (tekst), *crab* (logo z krabem) oraz *background* (tło).

Prekomponowanie to sposób na połączenie ze sobą kilku warstw poprzez zagnieżdżenie ich we wspólnej kompozycji. Prekomponowane warstwy zostają umieszczone w nowej kompozycji, która zajmuje ich miejsce w stosie warstw. Gdy chcemy zmienić kolejność renderowania warstw, prekomponowanie pozwala nam na szybkie rozbudowanie istniejącej hierarchii warstw o dodatkowe, pośrednie poziomy.

- 1 Trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, kliknij kolejno w zakładce *BlueCrabLogo* panelu *Timeline* następujące warstwy: *text*, *crab* oraz *background*, by je wszystkie zaznaczyć.
- 2 Wybierz z głównego menu polecenie *Layer/Pre-compose* (warstwa/prekomponuj).
- 3 W oknie dialogowym *Pre-compose* (prekomponuj) w polu *New composition name* (nazwa nowej kompozycji) wpisz *Dissolve_logo* (rozpuszczane logo). Opcja *Move all attributes into the new composition* (przenieś wszystkie atrybuty do nowej kompozycji) domyślnie jest już włączona, kliknij więc przycisk *OK*.

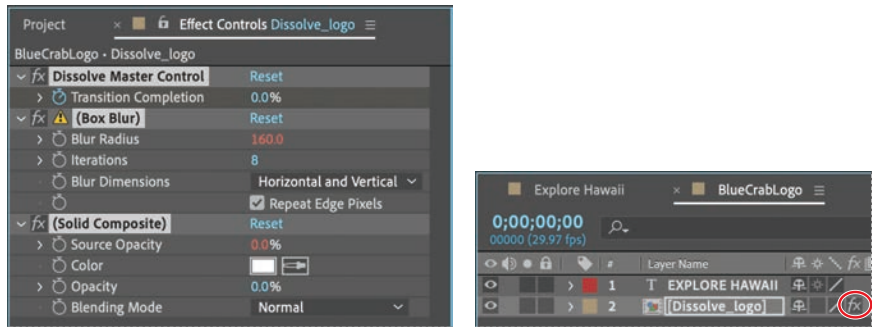


Trzy warstwy w panelu *Timeline* kompozycji *BlueCrabLogo* zostały zastąpione jedną, *Dissolve_logo*. Ta nowa, prekomponowana warstwa zawiera wszystkie warstwy, które zaznaczyliśmy w punkcie 1. Możemy teraz dodać do niej efekt *Dissolve* bez wpływania na warstwę tekstową *EXPLORE HAWAII* i jej animację wykonaną za pomocą szablonu *Fade Up Words*.

- 4 Upewnij się, że w panelu *Timeline* zaznaczona została warstwa *Dissolve_logo*, po czym wciśnij klawisz *Home* lub przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do pozycji *0:00*.
- 5 W panelu *Effects & Presets* otwórz kategorię *Animation Presets/Transitions* — *Dissolves* (szablony animacji/przejścia — rozpuszczanie), a następnie przeciągnij szablon animacji *Dissolve — vapor* (rozpuszczanie — odparowywanie) na warstwę *Dissolve_logo* w panelu *Timeline* lub na panel *Composition*.

► **Wskazówka:**

Aby szybko odnaleźć efekt *Dissolve — vapor*, wpisz litery *vap* w polu wyszukiwania dostępnym w panelu *Effects & Presets*.



Szablon animacji *Dissolve — vapor* zawiera trzy składniki: *Dissolve Master Control* (główny efekt przejścia), *Box Blur* (rozmycie pudełkowe) oraz *Solid Composite* (mieszanie z jednolitym kolorem), z których każdy jest dostępny w panelu *Effect Controls*. Domyślne ustawienia tych składowych efektów są odpowiednie dla naszego projektu.

- 6 Wybierz *File/Save*.

Podgląd działania efektów

Czas zobaczyć wszystkie efekty.

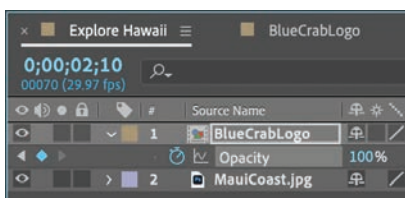
- 1 Kliknij zakładkę *Explore Hawaii* panelu *Timeline*, by otworzyć główną kompozycję. Następnie wciśnij klawisz *Home* lub przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu na początek linijki.
- 2 Upewnij się, że w panelu *Timeline* kompozycji *Explore Hawaii* obie warstwy mają włączony przycisk widoczności (☑).
- 3 W panelu *Preview* (podgląd) kliknij przycisk *Play* (odtwarzanie) (▶) albo wciśnij klawisz spacji, aby obejrzeć podgląd. W każdej chwili możesz zatrzymać odtwarzanie przez ponowne wciśnięcie klawisza spacji.



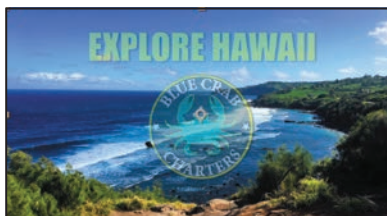
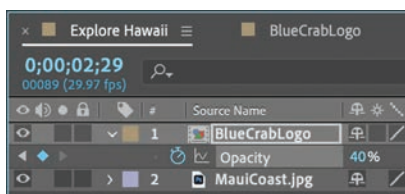
Dodawanie przezroczystości

Podczas odtwarzania prezentacji logo powinno być widoczne jako półprzezroczysty obiekt w rogu ekranu. Żeby to uzyskać, musimy zmniejszyć przezroczystość logo, przeskalować je i zmienić położenie.

- 1 W panelu *Timeline* kompozycji *Explore Hawaii* ustaw wskaźnik bieżącego czasu na pozycji 2:10.
- 2 Zaznacz warstwę *BlueCrabLogo* i przez wciśnięcie klawisza *T* wyświetl jej właściwość *Opacity* (krycie). Domyślnie krycie warstwy jest ustawione na 100% (co oznacza pełną widoczność). Kliknij ikonę stopera (⏸), aby utworzyć klatkę kluczową dla właściwości *Opacity*.

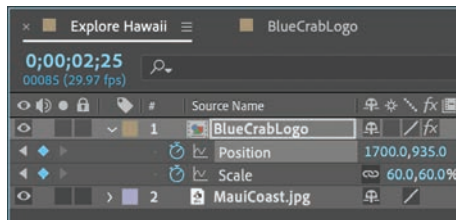


- 3 Wciśnij klawisz *End* lub przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu na koniec liniiki (do pozycji 2:29), a następnie zmień wartość parametru *Opacity* na 40%. After Effects doda klatkę kluczową.



Teraz pojawia się logo, wyłania się napis *Explore Hawaii*, a na koniec wszystko robi się półprzezroczyste.

- Przejdź do pozycji 2:10 i naciśnij najpierw klawisz *P*, aby wyświetlić właściwość *Position* (pozycja), a następnie klawisze *Shift+S*, aby wyświetlić właściwość *Scale* (skala). Dla obu właściwości kliknij ikony stopera (⏸), aby utworzyć początkowe klatki kluczowe.
- Przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu do pozycji 2:25 oraz zmień skalę na 60%, a pozycję na 1700, 935.



- Kliknij umieszczony w oknie *Preview* przycisk odtwarzania (▶), wciśnij klawisz spacji lub *0* na klawiaturze numerycznej, aby włączyć podgląd swojej kompozycji.



- Kiedy skończysz, ponownie wciśnij klawisz spacji, aby zatrzymać odtwarzanie.
- Wybierz *File/Save* w celu zapisania projektu.

Renderowanie kompozycji

● **Uwaga:** Więcej informacji o formatach wyjściowych i renderingu znajdziesz w lekcji 15, „Renderowanie i tworzenie plików wyjściowych”.

Teraz możemy się już zająć przygotowaniem nagrania czołówki prezentacji. Gdy ostatecznie nagrywamy projekt, warstwy kompozycji oraz ich maski, efekty i właściwości są renderowane klatka po klatce do jednego lub kilku plików, a w przypadku sekwencji obrazów — do serii ponumerowanych plików.

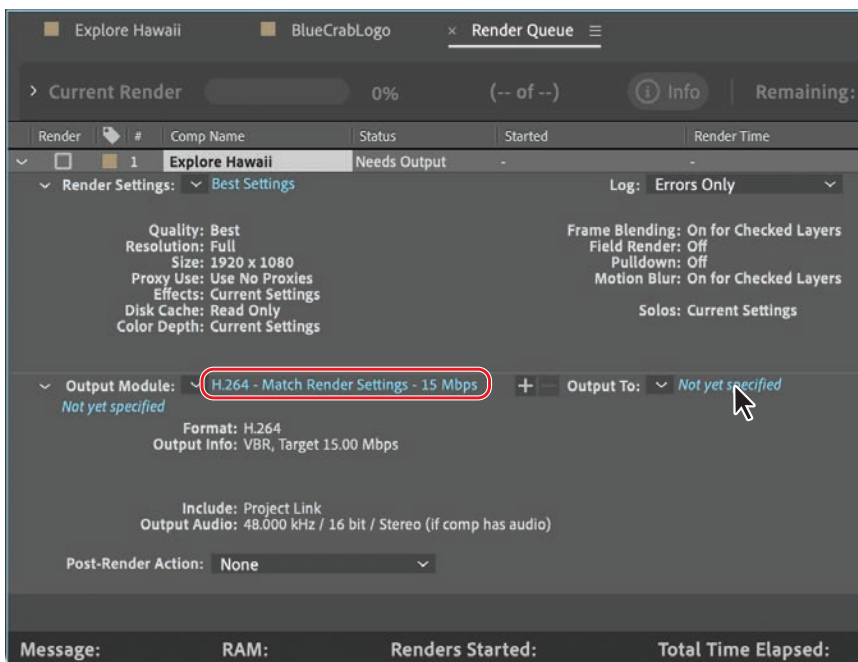
Tworzenie filmu z ukończonej kompozycji może zająć kilka minut lub wiele godzin, w zależności od rozdzielczości, jakości, złożoności projektu i wybranej metody kompresji. Gdy umieszczamy kompozycję w kolejce renderowania (ang. *render queue*), staje się ona pozycją renderowania z określonymi ustawieniami renderingu.

After Effects udostępnia szereg formatów i typów kompresji dla plików wyjściowych. Należy wybrać format odpowiedni dla nośnika, na którym film będzie nagrywany, albo dopasowany do możliwości systemu edycji wideo.

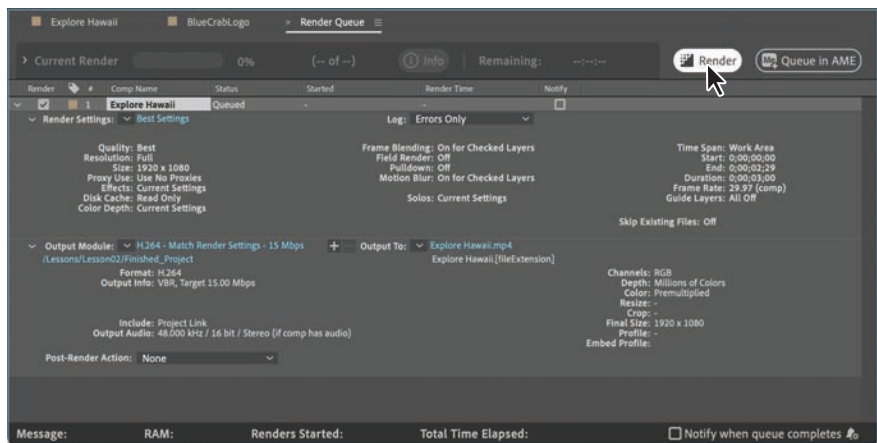
Naszą kompozycję wyrenderujemy i wyeksportujemy w sposób umożliwiający wykorzystanie jej w telewizji.

- 1 Kliknij zakładkę panelu *Project*, aby go uaktywnić. Jeśli zakładka jest niewidoczna, wybierz polecenie *Window/Project* (okno/projekt).
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby dodać kompozycję do kolejki renderowania:
 - W panelu *Project* zaznacz kompozycję *Explore Hawaii*, a następnie wybierz z głównego menu polecenie *Composition/Add to Render Queue* (kompozycja/ dodaj do kolejki renderowania). Panel *Render Queue* (kolejka renderowania) otworzy się automatycznie.
 - Wybierz z głównego menu polecenie *Window/Render Queue* (okno/kolejka renderowania), aby otworzyć panel *Render Queue*, a następnie przeciągnij do niego z panelu *Project* kompozycję *Explore Hawaii*.
- 3 Kliknij strzałkę, aby rozwinąć opcje z grupy *Render Settings* (ustawienia renderowania). Domyślnie After Effects renderuje kompozycje z najlepszą jakością (ang. *Best Quality*) i pełną rozdzielczością (ang. *Full Resolution*). Takie ustawienia są odpowiednie dla naszego projektu.
- 4 Kliknij strzałkę, aby rozwinąć opcje z grupy *Output Module* (moduł wyjściowy). Domyślnie After Effects koduje kompozycję do pliku filmowego, korzystając z ustawienia *H.264 — Match Render Settings — 15 Mbps* (H.264 — dopasowane ustawienia renderowania — 15 Mbps).
- 5 Kliknij niebieski napis obok menu rozwijanego *Output To* (wyjście do).

● **Uwaga:** Do wygenerowania ostatecznych plików można wykorzystać specjalny enkoder firmy Adobe (Media Encoder). Więcej informacji na temat tego enkodera znajdziesz w lekcji 15, „Renderowanie i tworzenie plików wyjściowych”.



- 6 W oknie dialogowym *Output Movie To* (film wyjściowy do) zaakceptuj domyślną nazwę filmu (*Explore Hawaii*), jako miejsce docelowe wybierz folder *Lessons/Lesson02/Finished_Project*, a następnie kliknij przycisk *Save* (zapisz).
- 7 W panelu *Render Queue* kliknij przycisk *Render* (renderuj).



Podczas renderowania i zapisywania pliku After Effects wyświetla w panelu *Render Queue* pasek postępu. Kiedy rendering się zakończy, program wyemituje sygnał dźwiękowy.

- 8 Jeśli chcesz obejrzeć wyprodukowany przez siebie film, otwórz folder *Lessons/Lesson02/Finished_Project*, a następnie kliknij dwukrotnie plik *Explore Hawaii.mp4*, aby otworzyć go w aplikacji Windows Media Player bądź QuickTime Player.
- 9 Zapisz i zamknij plik projektu, a następnie zamknij program After Effects.

Gratulacje. Utworzyłeś czołówkę prezentacji możliwą do wykorzystania w audycji telewizyjnej.

Pytania kontrolne

- 1 Czym jest **prekompozycja**?
- 2 W jaki sposób można dostosowywać parametry efektu?
- 3 W jaki sposób można zmieniać przezroczystość warstwy w kompozycji?

Odpowiedzi

- 1 **Prekompozycja** jest sposobem zagnieżdżania warstw wewnątrz kompozycji. Warstwy zostają przeniesione do nowej kompozycji, która zajmuje ich miejsce. Za pomocą prekompozycji można szybko tworzyć dodatkowe poziomy w istniejącej hierarchii warstw, na przykład po to, by zmienić kolejność ich renderowania.
- 2 Po dodaniu efektu do warstwy kompozycji można dostosować jego parametry w panelu *Effect Controls*. Panel ten jest automatycznie otwierany w chwili dodawania efektu, ale można go otworzyć również później, w dowolnym momencie, gdy zaznaczymy warstwę z efektem i wybierzemy z menu głównego polecenie *Window/Effect Controls* (okno/sterowanie efektem).
- 3 W celu wprowadzenia przezroczystości warstwy można zmniejszyć jej widoczność (krycie). Aby to uczynić, należy w panelu *Timeline* zaznaczyć warstwę, wcisnąć *T* w celu wyświetlenia jej właściwości *Opacity*, a następnie wprowadzić wartość mniejszą od *100%*.

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion



Bez porównania —
to najlepszy dostępny
materiał szkoleniowy!

**Barbara Binder, certyfikowana
instruktorka Adobe (ACI)**

Ucz się mądrze dzięki
książkom z serii
Oficjalny podręcznik!
To niezastąpione
źródło informacji
dla profesjonalistów!

**Christine Abunassar,
dyrektor generalna
ThinkB!G.LearnSmart**

Przekonaj się, gdzie leży granica Twojej wyobraźni!

Adobe After Effects jest ulubionym narzędziem profesjonalistów zajmujących się tworzeniem filmów, ich montażem i cyfrowym udoskonalaniem. Świetnie nadaje się też do postprodukcji filmów kinowych, telewizyjnych czy przeznaczonych do publikacji w internecie. Pozwala na korzystanie z warstw na wiele różnych sposobów, tworzenie kompozycji i animacji, dotychczas efekty wizualnych i dźwiękowych za pomocą wyznaczonych klatek kluczowych.

To kolejne, zaktualizowane wydanie oficjalnego podręcznika firmy Adobe — najlepszej dostępnej na rynku pomocy do nauki After Effects. Książkę docenią początkujący oraz zaawansowani użytkownicy. Została podzielona na 15 lekcji, z których dowiesz się, jak komponować klipy wideo, projektować i tworzyć atrakcyjne animacje. Podane tu informacje, porady i ćwiczenia pomogą Ci w opanowaniu zarówno podstawowych, jak i wielu wyrafinowanych funkcji oprogramowania. Nauczysz się tworzyć, modyfikować i optymalizować ruchome grafiki na potrzeby filmu, wideo, internetu i urządzeń mobilnych, a także animować tekst i obrazy, stosować rotoskopię, zmieniać zależności czasowe, korygować kolory, wreszcie usuwać niechciane obiekty. Dowiesz się ponadto, jak uatrakcyjnić wygląd kompozycji poprzez odpowiednią konfigurację kamer i oświetlenia, czy też deformować i animować obiekty oraz nagrania wideo przy użyciu narzędzi *Puppet*.

Lisa Fridsma od wielu lat uczy pracy z oprogramowaniem Adobe, szczególnie After Effects i Photoshopem. Jest autorką lub redaktorką ponad 30 książek z serii **Oficjalny podręcznik**. Wcześniej pracowała w Adobe, obecnie jest właścicielką założonego przez siebie wydawnictwa Darlington Hill Productions.

Helion
helion.pl
HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-289-0351-7



9 788328 903517

Cena: 129,00 zł

 **Pearson**

 **Adobe Press**